

11

FATAL DREAM



Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

FATAL DREAM.

Quattro regole prima del Prologo:

- 1) A volte, per passare da un paragrafo all'altro, è necessario risolvere alcuni enigmi.
- 2) È previsto un dado, il cui uso sarà spiegato, di volta in volta, dal testo.
- 3) Alcune scelte compiute durante l'avventura comporteranno un simbolo. I simboli a disposizione sono:

-  Un cuore.
-  Un cerchio.
-  Una stella.
-  Un pentagono.
-  Una luna.

Ogni simbolo che si incontra va memorizzato. La maggioranza dei simboli condurrà il lettore a un Profilo diverso, quindi è bene mantenere le stesse scelte anche quando si ricomincia da capo (a meno ché non si sia già portata a termine una prima giocata).

- 4) È necessario tenere a mente le *parole chiave* contrassegnate in *corsivo*, fondamentali per il procedimento del gioco.

PROLOGO

“La figlia maggiore del Grande Sacerdote si è macchiata di un crimine orrendo, accoltellando il suo stesso padre. Ora il vecchio annaspa tra la vita e la morte, quando molti anni a venire, come petali, avrebbero avuto ancora il tempo di cadere”.

“Lo ha fatto per questioni di eredità?”, chiede lo scriba.

“No, il testamento le attribuiva la porzione più grande”.

“La voleva riscuotere subito, allora”.

“Una donna del suo rango avrebbe usato degli intermediari. Il suo bel sorriso celava da sempre ira e rancore e non ce ne siamo mai accorti”.

“Vi darà le dovute spiegazioni, quando la recupererete. Come ha fatto a scappare?”.

“È stata rapita. Le guardie la stavano scortando a Modreom per consegnarla alla giustizia, quando la carovana è stata attaccata brutalmente. Il rapitore ha prelevato anche altri prigionieri”.

“Ad ogni modo, qual è il nome della figlia maggiore del sacerdote?”.

“Il suo nome è Udriel, ma è la cosa meno importante adesso”.

Il Diacono esce dalla cameretta angusta dello scriba e ti riceve nelle sale ufficiali del tempio.

Vai al **1**

1

Tu sei Jed di Ea, convocato dal Consiglio Sacerdotale per una questione molto delicata che riguarda la figlia maggiore del Grande Sacerdote. Devi trovare lei e il suo rapitore. Malata di mente o pianificatrice spietata, tornerà a casa per espiare la propria colpa.

Le altre quattro figlie del Grande Sacerdote, le *Dilette*, hanno donato ai clerici uno specchio munito di manico, il Fatal Dream: le fanciulle hanno sempre potuto comunicare tra loro attraverso la sua magia, quando costrette a separarsi le une dalle altre in occasione dei riti iniziatrici. Hanno provato a chiamare la sorella maggiore Udriel, ma invano. Anzi, il Fatal Dream ha cessato di riflettere qualsiasi tipo di immagine.

Quando i sacerdoti hanno letto il tuo nome nelle viscere degli auguri, ti hanno fatto chiamare. Il Diacono, ora, ti consegna il Fatal Dream ed esso irraggia una strana luce, per poi riflettere il tuo volto. È la conferma che lo Specchio ti privilegia.

L'anziano uomo ti spiega che il Fatal Dream è in connessione con Udriel, al punto che potrai, alcune volte, ascoltare i discorsi di chi le sta intorno.

Ora tocca a te parlare: specchiatati nell'oggetto e dì, semplicemente, chi sei.

- Un mercenario avvezzo a una buona paga. 
- Un qualsiasi viandante in cerca di avventura. 
- Un santo predicatore. 
- Un politico e diplomatico. 
- Il principe, figlio minore di sua Maestà, che aspettava un'occasione per distinguersi. 

Memorizza il tuo primo simbolo. Ne accumulerai altri: non sai cosa siano, né dove portino. Affidati al tuo istinto e vai al paragrafo **2**

2

Quanti tornanti dici ti separano dalla fine di questo viaggio? Le tracce dei misteriosi rapitori si perdono a nord, nell'intrico della foresta: potresti attraversarla fino ai suoi estremi, oppure tagliare per il cimitero, sebbene sia maggiore il rischio di incontri spiacevoli.

Vai nella foresta **6**

Vai nel cimitero **4**

Vuoi guardarti allo Specchio **5**

Solo se sei un viandante o un mercenario, hai sviluppato un occhio attento a ogni possibile traccia: vai al **3**

3

Trovi un braccialetto da cui pende una piccola chiave. Dallo Specchio senti queste parole:

“Mentre venivo rapita, ho lasciato cadere il mio portafortuna. Mi esibivo col nome di *Ombretto Musicante*. Qui c’è lady Udriel, non mi devo far scoprire”.

Torna al **2**

4

Le foglie vorticano in silenzio sui tumuli e sulle lapidi. Ti tieni alla larga da qualsiasi ombra in movimento, per paura degli spettri. Tira il dado e affidati alla sorte.

Se escono 2 o 4, vai al **15**

Se esce un altro numero, vai al **18**

5

Da qualche minuto, nello Specchio è apparsa questa iscrizione misteriosa:

“Senza NTI e senza NANTI,
conosci i tornanti?”.

Mentre ti arrovelli per decifrarla, un dialogo proviene dallo spazio profondo oltre la superficie del Fatal Dream.

“Da uno a dieci, quanto avresti voluto che tuo padre, da bambina, ti sollevasse in aria con la stessa tenerezza?”.

“Zero. Mio padre mi ha solo insegnato a tenere le distanze”.

“Così, dal tuo pianeta “distante”, hai cominciato a creare una realtà possibile, in cui qualcuno di nerboruto avesse un’avidità attenzione nei tuoi confronti. Come in questi disegni fatti con carboncino”.

“Non dovevi aprire i miei quaderni!”.

“Avrei fatto il critico d’arte, se non fossi stato così bravo a fare l’assassino. Mi piace molto il rosa di questa catena! Spicca bene sul bianconero”.

“Ti chiamano il giocoliere perché ti prendi gioco dei tuoi ospiti? Avrei dovuto scegliere la galera di Modream”.

“Davvero pensi che ci saresti arrivata illesa? No. Ti avrebbero preso prima i sicari del clero e a quest’ora il tuo bel viso sarebbe sfregiato. Tuo padre manteneva equilibri e privilegi che si sfumeranno come ghiaccio al sole se la sua anima dovesse abbandonare questa terra”.

“Per te la sua morte sarebbe un bene o un male?”.

“Chi siamo noi per decidere cosa siano il bene e il male? Il tuo diario, per esempio, è pieno di antagonisti incombenti, minacciosi, possessivi. Il loro abbietto comportamento, però, giustifica la cosa che ti è mancata di più in vita tua: la presenza. Quella faresti di tutto per riaverla … non te ne dai proprio pace!”.

Il dialogo si acqueta e non senti più niente.

Se sei un politico o un diplomatico, vai all’**11**

Altrimenti, torna al **2**

6

Una nebbia fittissima nasconde il sentiero e non puoi proseguire.

Sei il Santo predicatore vai al **8**

Altrimenti vai al **2**

7

L’uomo che hai davanti è uno scagnozzo col compito di uccidere chiunque desti il lui il minimo sospetto. Non esci vivo di qui.

8

Raccogli un po' di *Ombretto di Cristallo* da terra: è una cenere magica usata dagli sciamani per evocare effetti atmosferici duraturi nel tempo, come la foschia perenne. Torna al **2**

9

Fingi di essere un rigattiere e l'oste entra in confidenza con te, nella speranza di liberarsi di qualche cianfrusaglia. Quando citi Occhio Cavo come uno dei tuoi acquirenti, lui si irrigidisce visibilmente.

Tira il dado. Se è bloccato non puoi tirarlo e devi affidarti alle indicazioni seguenti: la faccia è dispari **23**

Pari? In tal caso vai al **57**

Ora puoi sbloccare il dado.

10

Ottieni una  . Vai al **45**

11

Nel corso della tua carriera hai sottoposto a giudizio molti banditi, ponendoti a volte come intermediario tra le bande. Un lesto fante, in particolare, veniva chiamato il “giocoliere”: si tratta di *Occhio Cavo*, pericoloso fuorilegge che, al posto dell'occhio sinistro, ha una sfera bianca.

Vai al **2**

12

Il rebus in **appendice 1** cela il blasone della tua casata reale.

Risolvilo mentre una serva ti offre da bere.

13

“Bene. Ti reputo degno di questo segreto: il padre di Udriel non vuole il ricambio generazionale. Non accetta destini alternativi. Questo è lo spirito che pervade tutta quanta Modream. Vai al **44** Chissà se te lo ricordai al momento giusto!”.

14

Appena fuori dal sentiero, sulla curva di una stradina che porta ai resti di un bivacco consunto, trovi qualcosa di straordinario. Una pietra chiamata *Cristallo TREmendo NOVELlo*. Puoi ricordare meglio il suo nome, se memorizzi i due numeri che lo compongono.

Torna al **2**

15

Qualcuno, dall'altra parte dello Specchio, evoca nella tua mente un'allucinazione: il tuo nome, le tue iniziali e la tua data di nascita sono impresse su tutte le lapidi. Cadi così in una sorta di fissazione psichica che ti lascerà scosso per un po’.

Il dado, da adesso, deve rimanere sulla faccia del numero appena uscito fino a quando non ti verrà detto di sbloccarlo. Esci dal cimitero andando al **27**

16

Esci dalla foresta: ti ritrovi sul dorso imbiancato di alcune colline i cui orti coltivati risposano sotto un sottile strato di neve. Quando consulti lo Specchio, questo ti dice che la bruma appena

attraversata ti ha condotto magicamente a molte miglia di distanza da casa. Infine, ti rivela che una donna ti recherà aiuto per affrontare i pericoli di questo viaggio, ma non ti dice altro a riguardo.

Scendi il pendio per raggiungere un piccolo paese, protetto al suo ingresso dall'enorme statua di un *nume* tutelare (vedi **appendice 2**).

Ti dirigi alla taverna per effettuare alcune indagini sui rapitori di Udriel. Somma i due numeri corrispondenti alle parole chiave trovate fino ad adesso e recati al paragrafo risultante. Se sei il Principe vai al **12**

Occhio (1)

Ombretto (15)

Musicante (9)

Cavo (8)

Rosso (3)

Osso (19)

Cristallo (28)

17

Ottieni un  . Vai al **45**

18

Mentre vaghi tra le lapidi, una morsa ti afferra le ginocchia e vieni trascinato in una nicchia sotterranea.

Lo Specchio irraggia una luce che illumina la carcassa rannicchiata di uno zombie che distende, scricchiolando, la sua colonna vertebrale.

“Sono morto cercando di raggiungere la fine di questo cimitero: nemmeno tu ce la farai!”.

Se non hai un Cristallo, vai al **19**

Se hai un Cristallo, i suoi due nomi nascondono due numeri da sommare assieme. Una volta sommati, aggiungi + 20.

19

Mentre il cadavere si avvicina a braccia protese, lo Specchio ti suggerisce che per vincerlo puoi ispirarti ai miti classici, piuttosto che alle streghe famose.

Porgi in avanti lo Specchio **58**

Oppure reciti allo Specchio un'elegante anafora **34**

20

La ragazza si chiama Aichra e appartiene al gruppo religioso della Grande Immortale. È il momento, per lei, di oltrepassare le soglie del proprio Io interiore: le sue Magistre la mandano a chiederti di prenderla come serva e compagna d'armi. Aihcra fa così un giuramento: diventerà sacerdotessa seguendoti, o morirà nel tentativo.

Accetti di buon grado, avvisandola però di non specchiarsi mai nel Fatal Dream. Se strettamente necessario, potresti concederle di usarlo sotto la tua sorveglianza.

Procedete senza incontrare anima viva fino a sera. Vi accampate: quando ti trovi da solo, chiedi allo Specchio se questa donna ti sarà veramente di aiuto e lui conferma gli stessi presagi.

Non è straordinariamente bella. Eppure rappresenta un elemento imprevisto sul tuo percorso.

Hai sempre pensato che potrebbe essere Udriel a dare una svolta al tuo destino. Unirsi alla sua casata sacerdotale, infatti, cambierebbe per sempre il tuo ruolo a Modream. Vai al **22**

21

Mentre ti avventi nel cunicolo, la donna è già uscita fuori da un'altra parte, facendo da esca vivente al mostro perché tu possa pietrificarlo.

Ottieni un  . Vai al **45**

22

Il mattino seguente provvedete alla vostra colazione, mostrando l'una all'altro le relative tecniche di caccia. Proseguite verso una vasta depressione, quando, all'improvviso, un troll massiccio, dotato di corte ali acuminata, punta verso di voi. Se la donna è la barbara o la domatrice, vai al **52**

La donna è la zingara o l'esperta di filtri **39**

Se è la vergine, vai al **54**

23

Occhio Cavo: così è conosciuto da tutti il lestofante privo di un occhio che ha rapito Udriel.

Nessuno si attenta a inseguire la sua carovana verso ovest: si dice infatti che disponga di un esercito di mostri infernali.

La sera stessa, invece, qualcuno sembra voler inseguire te. È uno scagnozzo che ti assale presso il fienile dove vuoi passare la notte.

Alzi il Fatal Dream per difenderti e scopri un nuovo e oscuro potere dell'oggetto: chiunque vi si specchi (a parte te) si pietrifierà all'istante. Così succede al tuo sicario, che cade lungo il pendio come una stalattite sulla neve.

All'alba, sul versante occidentale di un calanco, appare la figura femminile predetta dal Fatal Dream, quella che ti sarà di aiuto nel viaggio.

Chi è?

Una domatrice di orsi e cavalli, armata di frusta. 

Una zingara col coltello, la parlantina efficace e qualche trucco nella manica. 

Una donna di rango esperta di filtri e miscele. 

Una barbara dal cuore d'oro e la spada sguainata. 

Una vergine con un segreto letale. 

Vai al **20**

24

Mostri il braccialetto con la chiave. L'oste lo guarda commosso. Ombretto Musicante era amata da tutti: sostava in questa locanda a poco prezzo. La chiave apre la sua cassaforte privata: leggendo alcune lettere, scopri che lo strozzino che deve averla rapita si chiama Occhio Cavo. Vai al **23**

25

La pietrificazione non avviene velocemente come speravi: il mostro sta resistendo all'incantesimo!

Correte via mentre Aihcra allunga la mano verso di te, dandoti qualcosa.

“Abbine cura!”.

“Cosa?”.

Lei ripete: “ABBINE cura!”.

Se non sai di che parla, vai al **26**

26

Se non te lo ricordi, il promemoria è qua:

27

Ottieni un Potenziamento dello Specchio: puoi aggiungere + 10 ogni volta che troverai la parola “nebbia” oppure il suo anagramma. Torna al **2**

28

“Ahicra!”, sibila una voce.

“Aihcra!”.

Ti alzi dal giaciglio per consultare lo Specchio, che in tutta risposta, riflette il tuo volto stropicciato di sonno. Aihcra dorme nella sua tenda. Perché lo Specchio la reclama?

Riprendete il viaggio. Seguite le orme dell’entità che vi ha attaccato il giorno prima: le tracce finiscono in un circolo di menhir in mezzo al quale si apre una voragine nera. Si tratta di un portale da cui fuoriescono le creature infernali evocate da Occhio Cavo. Lo Specchio ti indica come disattivarlo: dovrà puntare la sua superficie riflettente contro il portale fino a che questo non si pietrificherà. L’importante è che tu entri nella giusta predisposizione d’animo: devi reggere interiormente la tua più profonda paura. Quindi rispondi: quale delle seguenti cose ti fa più paura o disgusto? Poi memorizza il simbolo.

Fluidi del corpo, occhi, ombelico. 

Un insetto pestato con la scarpa oppure un mostro allo specchio 

Cavie da laboratorio oppure gabbie. 

Sporcizia affiorante nelle persone (denti, cerume, unto) 

A volte, ti disgusti proprio di te stesso. 

Vai al **59**

29

Appena domandi di una sacerdotessa rapita, tutti si dileguano, senza più badare alle tue origini. Un omaccione ti scorta all'uscita.

“A ovest, mio signore”, dice in un soffio. “E non chiedete mai a nessuno di Occhio Cavo”. Ti sussurra qualche altra informazione prima di congedarti. Vai al **23**

30

“Chi è quello scarafaggio?”, chiede Udriel a Occhio Cavo.

“Quella è una donna. Chiamata anche “passione” e “insensatezza””.

“Perché si è avvicinata al mio salvatore?”.

“Perché alcune donne tessono il proprio percorso senza arrendersi al talamo nuziale. Ah, per l'esattezza, quello non è il tuo salvatore, è carne per i miei mostri che attaccheranno il suo ridicolo accampamento”.

“Peccato. Avrei voluto incontrarlo, prima”.

“Puoi. Ti avverto solo che, se ti portasse a Modreom, diventeresti il capro espiatorio di tutto il regno. Si era sentito parlare di incesti. Di matricidi. Ma di patricidi! Da parte di una figlia, poi, non è proprio accettabile”.

“Indurremo Aihcra a guardarsi allo Specchio. Io la possiederò”.
Questo è ciò che scrive segretamente Udriel a Occhio Cavo. Vai al **28**

31

“Non pensare più a lei”, ti dice Udriel, mentre osservi lo Scrigno.
“Ciò che aveva di più prezioso”, sussurri.
“Dammelo. Lo custodiremo insieme”.

“Certo, mia signora”, dici. Ma non lo cedi. “Lo custodiremo insieme quando saremo a Modreom. A casa nostra”.

“Nostra?”, ti dice, con ironia.

“Posso difenderti meglio dalla morsa dei giudici, se acconsentirai alle nozze con me”.

Udriel ride.

“Mi sposerai! Tu mi sposerai! Davanti a mio padre, certo! Non appena la sua anima ipocrita scenderà all’Inferno con me!”.

Udriel indica il fuoco ultraterreno che sembra scoppiettare dietro un menhir. Comprendi così che è diventata serva di forze legate all’occulto.

Vai al **63**

32

Il Cristallo nella tua bisaccia emette un fascio di luce che trapassa il cuoio e acceca lo zombie, che si ritira nell’ombra. Sali una scalinata e vai al **27**

33

Giungi così nel regno di Udriel. La Sacerdotessa dal manto carminio è assisa su un alto trono, circondata da oggetti lussuosi legati al culto all'Oltretomba.

“Mi hai tanto cercata, Jed di Ea. Dimmi, che cosa vuoi da me?”. “Lady Udriel, figlia di Diotimo, eccelso padre. Ho affrontato numerosi pericoli per venire al tuo cospetto. Metterò la vita al tuo servizio, se consenti di tornare con me a Modreom”.

“Parole allettanti. Vuoi dire che ti batterai per me, quando cercheranno di lapidarmi? Condividerai con me l'arena dove libereranno orsi affamati?”. “Non lascerò mai che ti facciano del male”, dici con fermezza. “Giuro che ti difenderò oppure morirò nel tentativo”. Queste parole familiari ti fanno abbassare lo sguardo.

Se hai lo *Scrigno* e la Donna è Guerriera **61**
Se hai lo *Scrigno* e la donna è Sottomessa, vai al **63**
Altrimenti, vai al **62**

34

“Specchio specchio che tengo in mano, che devo fare contro il Non Umano ...”.

“La tua intelligenza è lieve se imiti la matrigna di Biancaneve!”. Emulare una strega cattiva non ti ha portato fortuna.

35

Quello che hai in mano è pulviscolo elettrizzante. Va usato solo in condizioni di pura, attiva adrenalina, potenziando la follia e l'audacia. Vai al **36**

36

Ti volti verso il mostro gridando con aggressività e quello si blocca, interdetto; quanto basta perché la sua pietrificazione abbia il tempo di completarsi.

Vai al **30**

37

Udriel viene rigettata indietro.

Scoprire la propria identità. Vedere il futuro scritto nel suo stesso nome, le dà gioia e tormento allo stesso tempo.

Prende il Fatal Dream, che si infiamma fra le sue mani. Invece di ustionarsi, la dama bacia la superficie dello Specchio e tutto, improvvisamente, si spegne. Infine te lo porge.

“Portalo a mio padre: il mio bacio lo guarirà. Dona a Aihera il riposo e l'amore che merita, nella quantità in cui la merita. Ricorda che lei è l'altra parte di me, ciò che io non potrò mai essere.

Non riapparirmi davanti mai più, altrimenti ti abbracerò nel mio moto perpetuo di distruzione!”.

38

Risolvi il rebus in appendice 3: sarà come vincere la sfida di Occhio Cavo.

Il rebus si legge su da sinistra verso destra. Il secondo capoverso inizia alla lettera **R**. La frase nascosta contiene il calcolo da fare per ottenere il paragrafo successivo.

39

Aihcra conosce questo genere di mostri: quando il troll plana su di te con artigli inaspettatamente affilati, ti sospinge via, salvandoti. Scivolate in un vasto cratere e trovate una galleria in cui nascondervi: prima di entrare noti, però, che il mostro vola sbattendo contro gli speroni di roccia, tentando di provocare una frana sopra di voi. Aihcra si è già intrufolata dentro.

“Esci fuori da lì! Sta per crollare tutto”, le gridi.

La senti rispondere, ma tarda l’uscita. Cosa fai?

Entri a cercarla **21**

oppure ti fidi di lei **41**

40

La mattina dopo inviti Aihcra a pescare. Il suo sguardo enigmatico comincia a metterti soggezione. Ti accorgi che non sa più afferrare i pesci a mani nude, come ti aveva mostrato due giorni prima.

Ti scorre un brivido lungo la schiena, al pensiero che anche le sue capacità combattive possano essere compromesse.

“Aihcra, non sei in te. Non ti sei ripresa dalla pietrificazione”.

“Forse l’esperienza mi ha lasciato un po’ intontita, ma ho altri poteri, adesso. Ad esempio, sono diventata immune allo Specchio, che non è poco. Poi vedo molte più cose. So tanto di te, del tuo passato e del tuo futuro”.

“Non capisco come possa servire adesso”.

“Però sei curioso di saperlo. Tu vedi un grande futuro di fronte a te, ma è un orizzonte che si ritira sempre indietro, come la risacca del mare. Ho ragione?”.

“Perché parli così? Fino a ieri ti concentravi solo sulla tua missione di sacerdotessa”.

“Io ho attraversato il mio Io interiore. Accettami così come sono. La profezia dello Specchio si è avverata: ti sono di aiuto, adesso, più di quanto immagini. Ora apri il tuo cuore e dimmi: cosa ti aspetti da Udriel?”.

“Prima lo sapevo. Sembra buffo, ma ho la sensazione di averla conosciuta quando eravamo adolescenti. Io allora non sapevo che lei fosse la figlia maggiore del Sacerdote. Era sofisticata, ma anche così semplice, così vera”.

“Amavate un gioco in particolare”.

“È vero! Come lo sai?”.

“Te l’ho detto. So molte cose adesso”.

“La verità, Aihcra, è che mi sono abituato a te. Nel giro di pochi giorni”.

“Cosa hai detto?”.

Non riesci più a trattenerti. Devi liberarti della paura provata.

“Vederti pietrificata. Pensarti morta. Mi ha dilaniato”.

“Cosa? Ma se hai appena detto che Udriel ha un posto speciale nei tuoi pensieri!”.

“Non era Udriel a cui pensavo quando sei caduta!”.

“Allora a cosa stavi pensando?”.

“Che avrei preferito mille volte morire io, al tuo posto!”.

Aihcra ti guarda con odio: non era proprio questa la reazione che speravi. Mentre tenti di giustificarti, lei afferra lo Specchio gridando:

“Occhio Cavo! Vieni e sfidalo al Gioco”.

“Ma sei impazzita?! Cosa hai fatto?”.

Il Fatal Dream scivola via dalle sue mani. Una nuvola di fumo nasconde e poi rivela due donne: una è Aihcra, l'altra ...

“Udriel!”, sussurri.

“Hai scelto la novizia invece che la sacerdotessa”, ti dice con disprezzo per poi sparire risucchiata nello Specchio. Anche di Aihcra non c’è più traccia.

Mentre cerchi risposte nel Fatal Dream, senti una voce stridula riecheggiare nella foresta.

“Bia Ben!”.

Potresti giurare che è lo stesso accento di Occhio Cavo.

Devi agire in fretta, prima che ti colpisca a morte ...

41

Dal tunnel fuoriesce un vortice che spinge il pietrisco della frana imminente dritto negli occhi del mostro, che barcolla accecato. Aihcra ha creato un’esplosione unendo sapientemente alcuni elementi di sua conoscenza.

Non appena il troll riapre gli occhi, il Fatal Dream lo congela in una statua di pietra. Ottieni un . Vai al **45**

42

“Aihcra! Apri lo scrigno! È questo il momento per sapere cosa cela!”.

Lei, prima, lo guarda; poi, solleva gli occhi su di te. Capisci che desidera lo faccia tu. Ne fuoriesce una potenza che si riversa sul mostro: esso ti porge le tempie, mostrando due terribili bulbi oculari. Ottieni una . Vai al **45**

43

Chiedi della drogheria e ci vai per pesare la Cenere magica. Le tue conoscenze circa gli aspetti mistici della materia destà nel venditore molta ammirazione nei tuoi riguardi. Ma quando chiedi se sia passato di lì un tuo collega, il droghiere cambia espressione.

Tira il dado: se è bloccato non puoi tirarlo e devi affidarti alle seguenti indicazioni. Pari: **23**

Dispari: vai al **57**

44

“In quella grotta incontrerai Udriel, l’ultimo dei miei mostri. Decisamente, quello che mi è riuscito meglio!”. Detto questo, si dilegua, inghiottito nell’ombra.

Ricordi i 5 simboli raccolti nel viaggio? Se hai risposto sinceramente alle domande, sappi che esiste un’analogia tra esse e il finale ideale di questa storia.

Recati al paragrafo corrispondente alla maggioranza dei simboli per scoprire quale sia il tuo tipo generico di donna-mostro.

CUORE: vai al **48**

CERCHIO: vai al **49**

PENTAGONO: vai al **53**

STELLA: vai al **55**

LUNA: vai al **56**

Se hai riscontrato un pareggio, scegli il tuo colore preferito, ma solo tra i simboli che hanno ottenuto la parità:

Turchese o rosa, vai al **48**

Nero o marrone, vai al **56**

Vinaccia oppure celeste, vai al **49**

Giallo fosforescente o verde, vai al **55**

Rosso corallo o azzurro, vai al **53**

45

Se sei un viandante o un mercenario, vai al **25**

Altrimenti, completata la pietrificazione, riprendete il cammino andando al **30**

46

“Jed! Ciò che contiene l’identità di Udriel è il suo vero nome”. Nello Specchio vedi parlare il riflesso della tua pura e coraggiosa Aihcra: “Naèiel!”.

Le Dilette rappresentano le quattro virtù cardinali. La loro sorella Naèiel è la quinta, la più recente e la più misteriosa. Immagina di guardare i nomi delle due donne uno dietro l’altro, ma visti al contrario, quasi come in uno Specchio.

Rispondi adesso a questa domanda:

Porterai Udriel a casa, dove il padre la attende **51**

Modreom non richiede la sua presenza **37**

48

La Mistress

Nel cuore della grotta trovi ad attenderti un lussuoso banchetto. Udriel ti accoglie con gentilezza e il suo tocco è inebriante.

“Prima tenti in tutti i modi di distruggermi e poi mi inviti a mangiare con te?”.

“Non è colpa mia, Jed, ma di mio padre. Se rimani, diventerai potente come lui. Fonderemo un regno. Chiunque passerà di qui,

diventerà nostro vassallo. I nostri prigionieri saranno i nostri amati sudditi”.

“Forse tuo, vassallo. Tuo, prigioniero. Come la bella dama senza pietà delle leggende. Io sarei solo il primo di una lunga serie di schiavi”.

“È lo schiavo ad avere il potere sul suo dominatore”, dice lei. “Come una droga di cui non si può fare a meno!”.

Pensi che stare al suo gioco possa essere l'unica soluzione per fuggire, un giorno.

“Fatti da parte, Udriel!”.

Aihcra ha tagliato le corde che la tenevano legata e si erge in piedi davanti a voi. Vai al **64**

49

La donna vortice

La caverna è sigillata da molti strati di roccia. Dopo aver scavato a mani nude una galleria, torni in superficie e il Fatal Dream non c'è più.

È sera quando lo stai ancora cercando, finché una voce non ti riempie il cuore di speranza.

Aihcra è davanti a te: libera dai vincoli di Udriel e dotata della Spilla della Dea Immortale.

“Sei diventata Sacerdotessa! Io, invece, ho perso il Fatal Dream. Potresti aiutarmi?”.

“Non hai perso il Fatal Dream”, ti dice. “Io te l'ho rubato e l'ho portato a Udriel”.

“Che cosa?”, dici. Una frana addosso ti avrebbe recato meno dolore di questa rivelazione.

“Cerca di capire, Jed. Solo la legittima proprietaria del Fatal Dream aveva il potere di farmi diventare Sacerdotessa. Tu hai avuto il compito di condurmi fino a lei. Non odiarmi solo perché le cose non sono andate secondo i tuoi piani!”.

Scavi con più foga nella pietra.

“Abbandona Udriel al suo destino”, ti dice dolcemente.

“Io non abbandono nessuno, al contrario di te. Vattene!”.

Vai al **33**

50

“Lo Specchio ti obbedisce, devo ammetterlo. Tuttavia non hai potuto riconoscere Udriel quando ce l’avevi davanti”.

“Credi di avere potere su di lei, non è così?”.

“No, è proprio il contrario. Tu e la sua patetica comunità, forse, pensate di conoscerla, di controllarla. Io, invece, l’ho lasciata andare, libera come una Furia, lontano dalla mia ombra protettiva, quasi paterna. A vedere quello che è successo al suo vero padre, non volevo correre rischi!”.

“Dimmi dove si trova o combatterai contro di me”.

“No, qui non si tratta di combattere, ma di conversare. Tu e Udriel amavate un gioco da piccoli, se non sbaglio. Ora dimmi: quale ti piace di più tra i seguenti giochi?

blocco 1

Nascondino o Gioco di ruolo 
Parco giochi o Caccia al Tesoro 
Shangai o gioco d'Azzardo 

blocco 2

Monopoli o Scacchi 
Lupo Mangia Frutta o Guardie e Ladri 

Memorizza il simbolo e vai al **38**

51

Lo Specchio esaudisce il desiderio di tornare a Modreom. Tu e Naèiel vi trovate di fronte al tempio: a sapere che la figlia è tornata, il Grande Sacerdote Diotimo esce con lentezza, con la benda allo sterno, alzando il sacro bastone verso di voi.

Naèiel allunga le braccia creando un vortice sempre più grande: comprendi che il vecchio non ha alzato il bastone in segno di benevolenza, ma per difendere la città.

Il Fatal Dream si perde nella tormenta generata dalla forza centripeta creata dalla furia di Naèiel di Modreom, la donna che pose fine alla dinastia di Ea in un solo colpo fatale.

52

Mentre la tua compagna aspetta indicazioni, allunghi lo Specchio per pietrificare la creatura, cercando di prendere le misure della sua incredibile altezza.

Fai salire sulle tue spalle Aihcra, che è agile e leggera, dandole il Fatal Dream per pietrificare la bestia **17**

La inciti a reggere lo scontro, date le sue maggiori abilità in combattimento, mentre tu attendi il momento opportuno per intervenire col Fatal Dream **10**

53

La donna Sfinge

Trovi Udriel in una radura a intrecciare una corona di fiori. La caverna di cui parlava Occhio Cavo, ti spiega, non esiste: è solo una metafora della tua mente ottenebrata. Per darti prova di quello che dice, estrae alcuni oggetti appartenenti ad Aihcra, ma tu ancora non comprendi. Udriel scoppia a ridere dicendo:

“Così sono io la più intelligente, dopotutto. Eppure eri tu che, da piccolo, vincevi sempre nella gara di indovinelli”.

“Smettila di parlare per enigmi. Dov’è Aihcra?”.

“Sono io, Aihcra. Aihcra, è me”.

Come un lampo, tutto ti appare nitido. Lo Specchio ti aveva detto che Aihcra sarebbe stata un aiuto prezioso nella tua ricerca: questo perché lei stessa era colei che cercavi. Il dialogo tra Udriel e Occhio Cavo era stato frutto della tua immaginazione. Quando l’hai pietrificata col Fatal Dream, l’avevi chiamata tu affinché si voltasse! Tutto perché non riuscivi a giustificare il fatto di esserti innamorato di lei.

Se hai incontrato la Donna Sfinge, vuol dire che in amore non fai accedere facilmente alle tue emozioni. Ma un sogno può ancora salvarti, recandoti una speranza che ti smuova, che corroda il tuo spirito razionale e disilluso. Lo Specchio ti mostrerà Aihcra per come la vuoi ricordare.

Vai al **46**

54

Aihcra è rigida come una bestia sacrificale. Tu stesso non riesci a usare il Fatal Dream: il mostro non possiede occhi e brancola seguendo il vostro odore!

Ti viene in mente lo Scrigno che la novizia porta alla cinta. Secondo le parole della tua amica, esso contiene un potere immacolato, da rivelare, per la prima volta, solo in caso di estremo pericolo.

Non vedi via di fuga se non quella **42**

Oppure vi nasconde nelle grotte (leggi di seguito): Osservandolo, comprendi che i suoi occhi sono un tutt'uno con le sue orecchie. Lo prendi alla sprovvista uscendo fuori e riesci a bloccarlo in una forma di pietra. Vai al **45**

55

La Donna Sottomessa.

Tutti gli ingressi della grotta sono sigillati da pietre, grandi e piccole, sovrapposte le une alle altre. Alcune rocce sono costituite dai frammenti delle teste dei mostri da te sconfitti. Il sangue ti si raggela nelle vene quando riconosci, tra le forme sinuose della pietra nera, la statua di Aihcra. Una voce magica fuoriesce dicendo:

“Non provare pietà per me. Lungo un tratto di strada ho potuto vivere della tua luce riflessa e ciò ha dato senso alla mia intera esistenza. Lo *Scrigno* che ho sempre portato alla cintola ha più potere di quello che immagini: adesso è tuo!”.

Lo *Scrigno* torna di legno e zaffiro. Non fai in tempo a ringraziarla, che il busto della tua amica si sgretola, mostrando una cavità in cui entrare. Vai al **33**

56

La Donna Guerriera.

“Ti servirà un aiuto, ora più che mai”.

Ad averti parlato è Aihcra, circonfusa di luce. È diventata una Sacerdotessa: nemmeno Udriel ha potuto trattenerla, per non sfidare le Magistre della Dea Immortale.

“Hai realizzato il tuo sogno”, le dici. State per inoltrarvi insieme nella caverna, quando Aihcra aggiunge:

“Sai, cominciai a essere preoccupata a vederti affrontare Udriel con quel ridicolo specchio”.

Provi un vago senso di umiliazione.

“Mi stai dicendo che vuoi accompagnarmi perché mi vedi debole? Non sei tenuta a venire laggiù!”.

“Io ho giurato che sarei morta nel tentativo di ...”.

“Di diventare Sacerdotessa. Lo sei diventata: non mi devi niente!”.

“Tieni almeno lo *Scrigno* da cui non mi sono mai separata. Prendilo e io non interverrò, lo prometto”.

La donna ti segue tenendosi a distanza. Glielo permetti, anche se un velo di rancore ti annebbia l'anima. Vai al **33**

57

Se avevi trovato un Cristallo, saprai anche i numeri che si nascondevano nel suo nome. Una volta sommati, aggiungi + 48. Se non lo possiedi o non ricordi il suo nome, vai al **7**

58

Il cadavere si pietrifica lì dov'è, ricordando troppo tardi che mostri come Medusa hanno fatto la stessa fine tra le tombe. Riesci a trovare una scalinata che ti porta all'uscita. Vai al **27**

59

Confessi ad Aihcra che il Fatal Dream ha pronunciato il suo nome quella mattina stessa.

“Gli hai chiesto spiegazioni?”, ti domanda.

“Non è servito. Tu non lo hai toccato, vero?”.

“Certo che no! Dubiti di me?”.

“Allora temo che lo Specchio sia stato sabotato”.

“Da chi?”.

“Da Occhio Cavo sicuramente. Ho sentito un dialogo, stanotte. Forse sei in pericolo. Potrebbero ipnotizzarti e costringerti a toccare il Fatal Dream”.

“Ci hanno allenate fin da bambine a resistere ai poteri psichici. Quindi no, non mi ipnotizzeranno”.

Alcuni scricchiolii nella boscaglia vi mettono in allerta. Un gigantesco anfibio strisciante si avvicina, attratto dall'odore del vostro sangue caldo. Deve essere uno dei mostri uscito dal portale prima del vostro arrivo.

Aihcra si pone in prima linea e tu brandisci, alle sue spalle, il Fatal Dream. Ma esso rappresenta anche il canale della voce di

Udriel che, da un altro spazio e dimensione, prende a chiamare: “Aihcra!”.

Lei si volta verso di te, con fiducia, nell’attimo esatto in cui avevi alzato lo Specchio contro gli occhi del mostro.

Pietrificata sul colpo, le labbra semichiuse di chi non prova dolore ma pone un quesito, Aihcra cade a terra, immobile, di fianco alla statua pietrificata del rettile.

Ti chini su di lei. Una morsa irrazionale ti afferra le viscere, quando, poco a poco, il marmo che la imprigiona diventa polvere dorata che scivola via dalla sua pelle.

Riprende i sensi e riconosci in lei lo stesso profumo.

Non ti accorgi che il suo sguardo non è più lo stesso.

Vai al **40**

60

Il Cristallo dentro la tua bisaccia potenzia il tuo carisma: l'uomo ti dà facilmente le informazioni che ti servono. Vai al **23**

61

Dal Fatal Dream riecheggia un coro di quattro voci che solo tu puoi udire. Esso ti ordina di cedere lo Specchio a Udriel. Obbedisci, dicendo:

“Prima, mia Signora, ti consegno il tuo Specchio in segno di fedeltà”.

Vai al **64**

62

“Verrò con te a Modream”, dice Udriel “solo se sacrificherai la vita di Aihcra”.

Ti volti: la tua amica è al tuo fianco, come sempre, da quando la conosci.

Se come risultato è uscito la Donna Vortice, nelle relazioni d'amore decidi spesso tu le regole: le condizioni che poni fanno spesso scappare chi potrebbe amarti.

Ma c'è ancora speranza: lo Specchio si infiamma e si alza su Aihcra, inondandola di una conoscenza divina che ti farà riuscire, una volta per tutte, nella tua impresa. Vai al **46**

63

Dal Fatal Dream fuoriesce il coro delle Dilette: "Dentro lo Scrigno c'è l'anima immacolata di Aihcra! Liberala: solo lei conosce la vera identità di Udriel!".

Se di fronte hai la Donna Sottomessa, le tue relazioni non durano mai troppo a lungo, perché ogni donna che incontri, si annulla in te.

Apri lo Scrigno e lo spettro trasparente della tua compagna fluttua di fronte a voi. Vai al **46**

64

Aihcra attacca Udriel, accusandola di plagiare la tua mente.

Maledici la sua impulsività che rischia di mandare tutto a monte!

Se di fronte hai la Guerriera, tendi ad amare platonicamente non distinguendo i pregi e i limiti che ti renderebbero più consapevole di te stesso. Vai al **65**

Se di fronte hai la Mistress, in amore sei istintivo, emotivo ma talvolta autodistruttivo. Vai al **62**

65

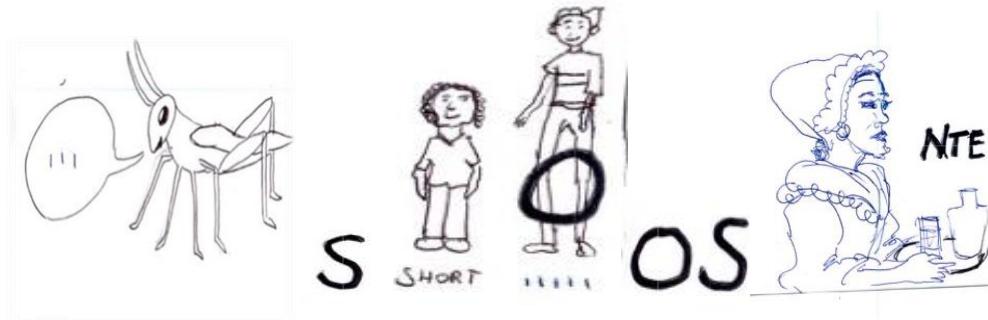
Udriel è ormai padrona anche del Fatal Dream e lo rivolge contro la tua amica, che scompare in una nube di pietrisco dorato.

Vai al **31**

APPENDICE 1:

Risolvi il rebus e torna al **16**

Chiave: 9; 10.



APPENDICE 2:



APPENDICE 3:

Chiave 6; 2; 7; 2; 8; 3; 5.

