

4

# IL SEGRETO DELLA PRINCIPESSA FLOREALIA

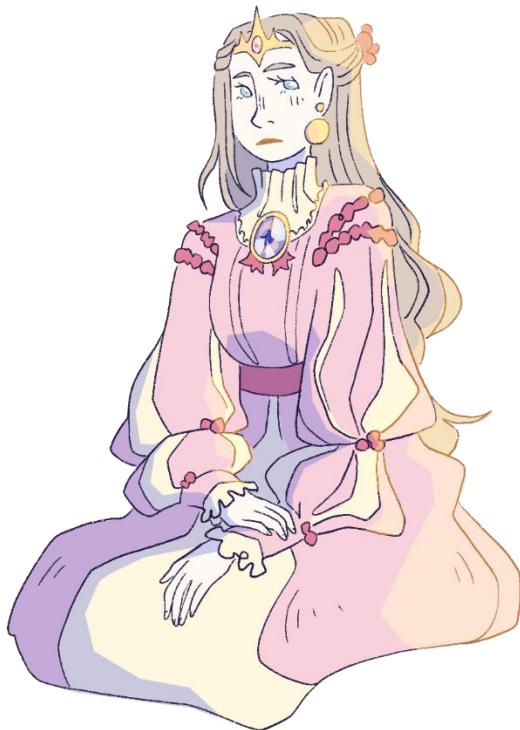
Concorso 2025



I corti di Librogame's Land

# IL SEGRETO DELLA PRINCIPESSA FLOREALIA

La principessa Florealia, impettita e con le mani raccolte in grembo, si schiarisce la voce. «Ehm ehm, nobili avventurieri...»



Nobili, non esageriamo. Dai uno sguardo ai tuoi compagni disposti in fila accanto a te. In fondo c'è Furio, il mezzorco guerriero, con

l'ascia poggiata sulla spalla e fin troppi volumi di commedie romantiche nello zaino.

Dopo di lui c'è Perfettina, l'elfa maga. Non si chiama davvero così, ha un nome lunghissimo, serissimo e misticissimo, ma Perfettina le calza a pennello. A volte ti chiedi se la sua bacchetta non sia quella di una maestrina... o di una dominatrice.

Poi c'è Manolo, l'halfling ladro, che ruba tutto quello che gli capita a tiro, e le cui uniche qualità sono le continue crisi di coscienza dove dà via tutto in beneficenza.

E infine ci sei tu.

«Ehm ehm...» la principessa Florealia attira la tua attenzione.  
«Lady... Beatrice?»

Sospiri. Perché tutti sono sorpresi che una chierica umana della Sublime, Eccellentissima, Circonfusa di Gloria e Mai Toccata dall'Alitosi Dea della Luce si chiami Beatrice?

«Sua maestà» anticipi lo sguardo interrogativo della principessa «I miei genitori hanno pregato la dea della luce di riuscire a trovare una casa, che sa, tra caro affitto e tutto il resto, e quando la dea glielo ha concesso, loro in cambio hanno dedicato la loro primogenita al suo servizio.»

«Molto interessante» mente la principessa Florealia. «Ora, tornando al motivo per cui siete qui... stavano per celebrarsi le nozze tra me e il principe Justus, quando il principe è stato rapito dalla crudele strega Goetia. Ora quella strega, mai termine fu più appropriato, vuole sposare il principe e io non dormo al pensiero delle cose innominabili che farà al corpo del mio amato...» Florealia si mette una mano sulla fronte, come se fosse sul punto di svenire.

Manolo ti si avvicina e ti sussurra: «Può dirlo forte. Da quel che so la strega Goetia è uno schianto.»

Furio solleva un sopracciglio. «Perché, la principessa Florealia non è un bocciolo?»

Manolo scrolla le spalle. «Certi uomini hanno tutte le fortune...»

«Ora basta» sibili. «Il matrimonio è una cosa seria. È l'amore di due persone che unisce le loro anime per l'eternità... è un sublime sacramento, è una celebrazione quotidiana...»

«Se il matrimonio è una cosa seria» t'interrompe Manolo, «Figuriamoci il divorzio! E comunque anch'io sono sposato, ma il sublime sacramento non mi ha mai impedito di farmi anche Perfettina.»

Gli dai una gomitata. «Questo perché sei un sottone nato e il peggior halfling sulla faccia della terra. Nemmeno io sono sicura che tutte le tue donazioni ti potranno salvare. Ma quanto a me, non permetterò che si celebrino delle nozze blasfeme e sotto costrizione!»

Infervorata, hai parlato a voce un po' troppo alta. Alzi lo sguardo e la principessa Florealia ti guarda interrogativa. Ha sentito tutto. Beh, poco male, hai risparmiato di doverlo annunciare!

Dopo le indicazioni e gli auguri reali, venite scortati fuori dalla sala.

Perfettina tossicchia per richiamare la tua attenzione. «È tutto molto bello, Beatrice, ma ci sarebbe ancora la questione del crudele negromante Haumma Haumma per cui siamo venuti qui in città...»

«E che ci vuole?» dici con una vampata di ottimismo. «Uno di noi catturerà Haumma Haumma, gli altri tre libereranno il principe Justus. Forza compagni, abbiamo un matrimonio da salvare!»

## REGOLAMENTO

Tu sei Beatrice, chierica umana a capo del gruppo di avventurieri composto anche da Furio il mezzorco guerriero, Manolo l'halfling ladro e Perfettina l'elfa maga.

Uno di voi a tua scelta, a parte te, andrà a catturare il crudele negromante Haumma Haumma, mentre gli altri tre andranno a salvare il principe Justus rapito.

Tutti gli avventurieri hanno abilità speciali che li rendono utili, basate sulla loro classe, e tutti quelli che porti con te partono da illesi. Durante la vostra avventura potrete subire del danno.

Quando succede, assegna a un avventuriero che non l'ha ancora subito. Quell'avventuriero adesso non è più illeso: vi seguirà tutto acciaccato e non potrà più usare le sue abilità a beneficio del gruppo.

Se subisci danno quando sono già tutti danneggiati... beh, ho delle brutte notizie per te. Segui quello che ti dirà il testo.

Durante il gioco potresti ottenere anche dei punti. Tienine a mente, potrebbero essere importanti!

Ora scegli i due oltre a te, Beatrice, che ti seguiranno per salvare Justus... e inizia la tua avventura al paragrafo 1!

# 1

Finalmente ci siete. Seguendo le indicazioni della principessa, avete raggiunto il covo della strega Goetia: una grande torre di mattoni grigi in mezzo a una fitta foresta. Avete già perso diverse ore per arrivare fin qui e il tempo stringe: il matrimonio potrebbe venire celebrato a momenti. Non sapete nemmeno se Goetia è nella torre oppure no. L'unica certezza è che dovete stare all'erta. L'unico ingresso sembra essere un grande portone, sorvegliato da un massiccio orco armato di mazza.

Affronti l'orco (vai al **7**) o cerchi un altro ingresso (vai al **28**)?

# 2

I documenti sono una lista della spesa.

- *Latte*
- *Uova*
- *Carne di manzo (q.b.)*
- *Erba cipollina per il brodo*
- *Lucidare lo specchio con la cornice d'oro, ma non toccare ASSOLUTAMENTE lo specchio con la cornice d'argento*

Chissà se queste informazioni potranno esserti utili, a parte per scoprire le abitudini alimentari di Goetia... che di certo non è vegana, il che contribuisce alla sua fama di malvagità.

Torna al **23**.

### 3

Il libro sembra proprio il quaderno di appunti magici di Goetia. Una singola frase, sottolineata più volte, attira la tua attenzione:

*... per annullare gli effetti dello Specchio dell'Opposizione, è necessario riunire le due entità che da esso sono nate...*

Qualunque cosa voglia dire. Se non l'hai già ottenuto per questo, ottieni un punto.

Torna al **4**.

### 4

Sì, questo è proprio lo studio di Goetia. Sul tavolo c'è un libro aperto, pieno di fitti appunti, mentre in un angolo c'è un grande specchio.

Esami il libro aperto (**3**) lo specchio (**27**) o torni nell'atrio (**10**)?

### 5

Ma soprattutto, volete fare qualcosa? È vero, siete stati ingaggiati per riportare Justus da Florealia, ma *tecnicamente* il vostro compito si sarebbe concluso. E forse il principe sta meglio con Goetia. Forse. O forse conviene ancora una volta comportarsi da avventurieri onorevoli.

Intervieni per fermare Goetia (**38**) o lasci che Goetia si porti via Justus (**41**)?

Scopri lo specchio dalla cornice d'oro e, curiosamente, non ti trovi davanti il tuo riflesso, solo la superficie dello specchio. Con la mano la tocchi e quella rimane per un attimo appiccicata alle dita, prima di tornare al suo posto. Mmm. Probabilmente questo specchio è in realtà un portale per la versione parallela, la versione specchio appunto, della torre, dove si riflettono i doppi psichici di oggetti, persone, situazioni. Entrandoci, potresti scoprire qualcosa di utile... oppure metterti nei guai.

Ti tuffi nella dimensione specchio (**32**), scopri lo specchio con la cornice d'argento (**12**) o torni al secondo piano (**10**)?

Vi avvicinate al possente orco. «Ehi tu» dici, «Potresti farci passare?» Nella tua testa suonava molto meno stupido, quando hai deciso di provare prima con le buone.

«No» risponde l'orco.

Beh, ormai sei in ballo, vale la pena provare con un po' di psicologia. «Perché sorvegli questa porta?» chiedi.

«Amore.»

«Amore?»

«Amo la strega Goetia, nero fiore della foresta. Questo sentimento mi dà forza.»

«Forse non lo sai, ma la strega sta facendo di tutto per sposare un principe.»

«Lo so e non mi interessa. L'amore nobilita l'animo di chi lo prova anche quando non è corrisposto. Anzi, si potrebbe dire che è la più pura forma d'amore, quella che non chiede e non riceve niente in cambio.»

«Ma...»

«Volete passare? Allora non ci resta che fare a botte!»

E iniziate a darvele di santa ragione. Se Furio è con te, se ne occupa lui. Altrimenti, subite danno per sconfiggere l'orco innamorato. Vai al **23**.

## 8

Florealia e Justus attraversano a braccetto la navata centrale della chiesa sulle note della marcia nuziale. È il gran giorno. Ora siete di nuovo tutti e quattro assieme e risistemati per il matrimonio. Il negromante Haumma Haumma è nelle mani della giustizia e il principe Justus a braccetto della sua legittima fidanzata, presto sposa.

I due raggiungono l'altare e il sacerdote inizia la cerimonia. Attraversa tutte le frasi di rito, tutti gli obblighi reciproci e poi, prima dello scambio delle promesse, arriva alla fatidica frase: «Chi è contrario a questo matrimonio, parli ora o taccia per sempre!»

Qualcosa di oscuro spacca la vetrata della chiesa e atterra tra i due sposi e il pubblico. È la strega Goetia, volata qui su magiche ali di corvo.

«Io» punta il dito contro gli sposi e il sacerdote, «Io sono contraria a questo matrimonio. Tu, Florealia, non lo ami. La capacità di amarlo è rimasta in me! E adesso me lo riprenderò. Stavolta ho

anche il sacerdote a portata di mano, non ci saranno possibilità di fuga!»



Manolo rotea gli occhi. «C'è qualcosa di più cliché che venire interrotti durante quella frase? Ma perché non la saltano per una buona volta?»

«Veramente, quella frase serve per...» inizia Perfettina, ma tu la interrompi. Non avete tempo di discutere, Goetia minaccia di

mandare all'aria il matrimonio! Le guardie non faranno mai in tempo a fermarla, ammesso che possano riuscirci. Dovete fare qualcosa voi. Ma cosa?

Se hai tre o più punti, vai al **40**.

Altrimenti, vai al **5**.

## 9

Poggi il tuo raffinato drink sul tavolino e ti stiracchi sullo sdraio. Questo resort superlusso per maghi che hanno creato la pietra filosofale è proprio il massimo! E poi una bella vacanza ci voleva. Soprattutto se è destinata a durare a lungo. Grazie a Perfettina, che ha investito gemme e oro in questa nuova valuta eterica da maghi chiamata Gpettöne, il vostro tesoro ha pure ricevuto un grosso aumento.

Eccola là, Perfettina, anche lei su uno sdraio a bordo piscina, con due nerboruti ma delicati orchi, che indossano solo asciugamani intorno alla vita, mentre le massaggianno i piedi. Dopo passerà un po' di tempo in privato con loro, a giudicare dalla sua faccia sognante.

Manolo invece può donare ingenti somme ai poveri in continuazione, ancor più di te, ed è perciò diventato uno dei benefattori più rispettati della nazione. Furio ha aperto la sua scuola di addestramento ed è diventato un maestro formatore di nuovi avventurieri. Promette di generare grandi eroi, e poi il ruolo di maestro gli dona. Ah, e pare si stia per sposare con una principessa di un piccolo regno locale, coronando così il suo sogno di lieto fine.

Quanto a Goetia, hai sentito che anche lei ha sposato il suo principe. Certo, senza tutto quel tesoro, ma chissà che una vita più frugale non possa rafforzare il loro amore, lontano dalle mire deluse di Florealia.

E tu? Tu hai tutto quello che desideri. Qui nel resort superlusso hai una cappella personale dove puoi pregare la Dea della Luce quando vuoi e mangi i migliori pane e acqua in circolazione, anche se, come oggi, un drink a bordo piscina con i tuoi amici te lo concedi volentieri. Durante un tuo “pasto” in sala grande ti si è avvicinato un giovane mago mezzelfo e ha attaccato bottone. Tu lo hai trovato molto interessante. Vi vedete spesso. Stai pensando se revocare il tuo voto di castità per lui.

Non è proprio quello che immaginavi, ma chi può dire che questo non sia un lieto fine?

## 10

Il secondo piano si apre su tre stanze. Dalla prima proviene un grande luccichio. La seconda sembra lo studio di Goetia. Nella terza intravedi l’angolo di un letto.

Entri nella stanza con il luccichio (24), nello studio (4) o nella camera da letto (22)? Sennò, sali al terzo piano (13) o scendi al primo (16)?

## 11

Sei al primo piano della torre riflessa. Anche qui delle immagini residue, riflesse dalla torre principale, recitano di nuovo la loro scena.

Florealia, un po' più giovane di quella di adesso, è seduta a un tavolo a leggere con grande attenzione un libro. Entra un uomo coronato che può essere solo suo padre.

«Figlia mia» dice il padre in tono inquisitorio, «Cosa stai leggendo?»

Lei chiude il libro e si ritrae imbarazzata. «Niente, ehm... etichetta.»

«Dammi qual» le prende il libro dalle mani. «Magia! Stregoneria! Ma cosa ti salta in mente? Sei una principessa o una maga?»

«Sì, io *sono* una maga... oltre che una principessa.»

«Non ripeterlo mai più. Già dovrà spendere tanto tempo e fatica per diventare una principessa come si deve. Non puoi permetterti di coltivare anche la magia. Tu hai tutt'altri doveri...»

Florealia distoglie lo sguardo. «Mi ricordo bene quali sono i miei doveri...»

«Ecco, brava. Quale principe vuole avere una strega al suo fianco?»

La scena scompare.

Se non l'hai già ottenuto per questo, ottieni un punto.

Torni indietro, abbandoni il terzo piano e torni al secondo (10) o scendi ancora più in profondità nella torre riflessa (34)?

## 12

Scopri lo specchio dalla cornice d'argento e ti trovi davanti, nella sua interezza, un'immagine ben diversa dal tuo riflesso ordinario. C'è un solo modo per descriverla: è come se fosse te, ma nella tua versione malvagia, come una papessa del male. Di colpo capisci: devi essere incappata in un famigerato Specchio dell'Opposizione, uno specchio che crea un doppio di chi ci si riflette, dotato di vita

propria, con tutte le caratteristiche che a quella persona non piacciono. Ora, visto che tu getti una grande luce, il tuo doppio opposto non può che gettare una grande tenebra.

Il doppio esce dalla superficie traballante dello specchio, solleva la mano e vi investe con un'onda di oscurità che vi scaglia contro le pareti, impotenti.



Con un sorriso diabolico, ma molto soddisfatto, dice: «Grazie per avermi dato vita, pastina. Mi assicurerò di far piombare il mondo nelle tenebre anche in nome tuol» E giù una risata, mentre vola via dalla finestra della torre su ali nere.

Ti gratti la testa: l'hai fatta grossa! Adesso il principe Justus e la strega Goetia sono l'ultimo dei tuoi problemi. Ora devi correre a fermare il tuo doppio... o saranno caZZI amari per tutti!

## 13

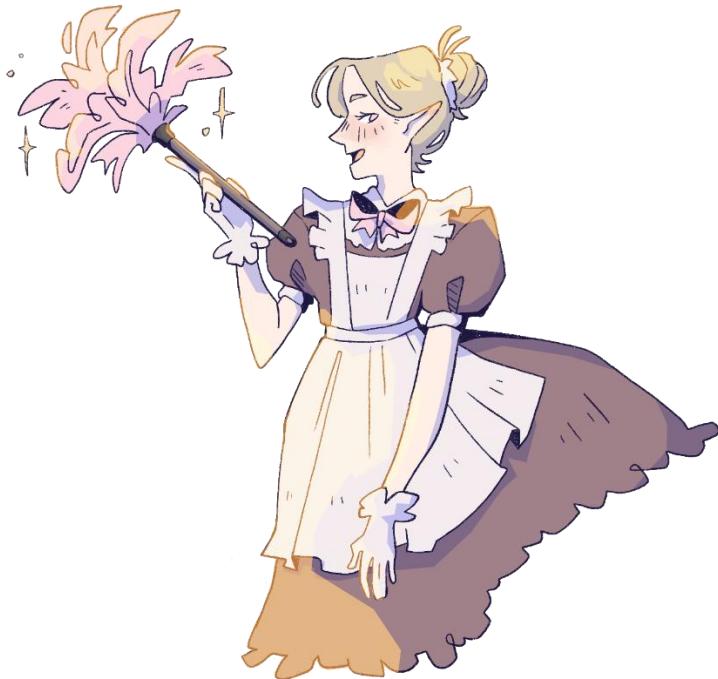
Il terzo piano è una stanza circolare, spoglia di tutto tranne che di due specchi alti quanto una persona.

Se hai già scoperto uno degli specchi, vai al **15**.

Altrimenti, vai al **26**.

## 14

L'elfa solleva lo sguardo dalle sue incombenze e vi fa un largo sorriso imbarazzato. «Oh, che sbadata, non mi ero accorta che ci fossero ospiti qui nella torre. Per ogni esigenza potete chiedere a me, sapete, io qui mi occupo di tutto: pulizia, cucina, spesa, sono la serva fedele della strega Goetia, affinché si possa occupare delle sue cose magiche. Adoro servire! Servire è la mia ragione di vita. Un tempo ero una maga, ma non ho mai trovato la stessa soddisfazione, lo stesso senso di scopo, che facendo la domestica...»



L'elfa continua e continuerebbe per ore, perciò vi allontanate lasciandola ai suoi servizi, contenti per lei che qualcuno abbia trovato la felicità anche senza fare l'avventuriero. Ma se Perfettina è con te, subisce danno (psichico) sentendo come una razza ancestrale e nobile come quella degli elfi abbia trovato nel servizio domestico lo scopo della sua vita.

Se Perfettina è già danneggiata, un altro deve subire danno per cercare di calmare il suo colpo apoplettico. Se prima di questo eravate già tutti danneggiati, vai al **36**.

Altrimenti, torna al **23**.

## 15

Lo specchio dalla cornice d'oro, scoperto, sta in piedi davanti a te. Ti tuffi di nuovo nella dimensione specchio (32), scopri lo specchio con la cornice d'argento (12) o torni al secondo piano (10)?

## 16

Il primo piano si apre su tre stanze. La prima ha una figura di aspetto umano che vi sta in piedi al centro. La seconda è una vasta biblioteca. La terza è una sala con un piedistallo con sopra una sfera di cristallo.

Esami la stanza con la figura umana (18), la biblioteca (17) o la stanza con la sfera di cristallo (33)? Altrimenti, sali al secondo piano (10) o scendi al piano terra (23)?

## 17

La biblioteca è piena di scaffali colmi di antichi libri di magia, più di altri libri che non riesci a identificare dalle costole. Ma quello che più ti colpisce è il libro aperto sul leggio, un libro pieno di annotazioni a margine e segnalibri. Ti avvicini e lo leggi:

*Lo Specchio dell'Opposizione è un raro e pericoloso artefatto magico che permette di espellere da sé, sottoforma di un'altra entità indipendente, tutto ciò che all'incantatore non piace di sé stesso. È pericoloso, perché nel processo potrebbe espellere, così come potrebbe far rimanere in sé, qualcosa di indesiderato.*

Curioso. Se non l'hai già ottenuto per questo, ottieni un punto.

Esamini più a fondo la biblioteca (21) oppure torni all'atrio (16)?

## 18

Al centro della stanza c'è nientemeno che una succube, in tutta la sua piccante gloria tentatrice, armata di frusta, all'interno di un cerchio di evocazione. È la temibile e leggendaria Dungeon Mistress!



Sciocca la frusta e fa l'occhiolino al gruppo. Goetia può averla evocata per un solo motivo: consulenza matrimoniale!

Purtroppo per te, se Manolo è nel gruppo, le sue tendenze da sottone riemergono prepotenti e si tuffa nel cerchio per baciare i piedi alla succube. Solo con grande fatica riuscite a tirarlo fuori, ma intanto lui ha subito danno dalla frusta. Se Manolo è già danneggiato, un altro di voi cade vittima della succube e subisce danno. Se prima di questo eravate già tutti danneggiati, vai al **36**.

Altrimenti, torni di corsa al **16**.

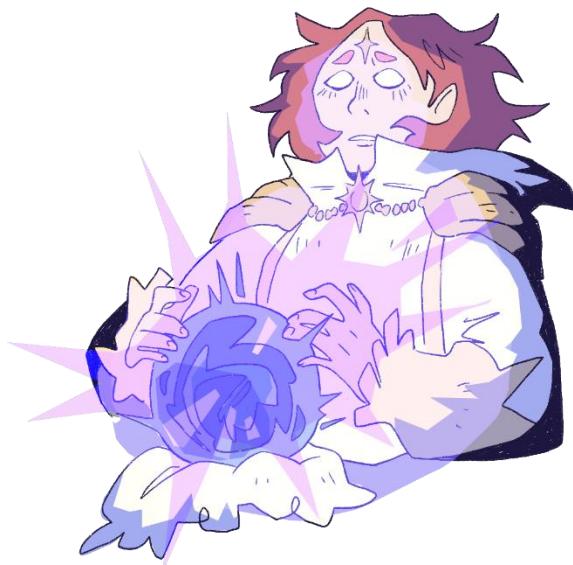
## 19

Il principe è ancora seduto sul letto.

Fuggi con il principe (**8**) o continui l'esplorazione (**10**)?

## 20

Metti una mano sulla superficie della sfera di cristallo e subito un turbinio di immagini ti bombarda i sensi, le immagini che i maghi di tutto il mondo hanno deciso di condividere e postare nella noosfera: le vacanze al mare del mago Theodosius con la sua nuova giovanissima fidanzata, il pensiero che accusa i mind-flayer di essere dietro tutti i problemi del mondo, le poesie deppresse dell'apprendista Romildo, le immagini dei piedi dell'incantatrice Samualda, lo scandalo che riguarda la chierica Isilda... più continui a scorrere le immagini, più ti senti catturata, e anche se stai male, sempre più male, o per invidia, o per ansia, o per disgusto, non puoi fare a meno di continuare a scorrere, in continua brama di un'ulteriore novità. Tale è il potere di una sfera di cristallo.



Se tu, Beatrice, sei ancora illesa, hai forza d'animo necessaria per staccarti dal diabolico aggeggio senza danno. Altrimenti, se sei danneggiata, uno dei tuoi compagni subisce danno nella lotta improba di staccarti da lì. Se prima di questo eravate già tutti danneggiati, vai al **36**.

Altrimenti, rabbrividendo al pensiero di cosa capiterebbe se tutti avessero una sfera di cristallo a propria disposizione, torni al **16**.

## 21

Iniziate a leggere i libri negli scaffali. Oltre ai libri di magia, scoprite che Goetia apprezza a dismisura le commedie romantiche, di quelle con lieto fine e principe azzurro. Questo potrebbe essere molto pericoloso... per voi. Se Furio è con voi, rimane assorbito così tanto

nella lettura che staccarlo da lì per far proseguire la missione gli provoca danno (psichico). Se è già danneggiato, è un altro a subire danno dalla sua reazione violenta all'interdizione. Se prima di questo eravate già tutti danneggiati, vai al **36**.

Altrimenti, tornate al **16**.

## 22

Se sei già stata qui, vai al **19**.

Altrimenti, vai al **37**.

## 23

Sei al piano terra della torre. Qui c'è una cucina con camino e pentolone e una dispensa, con un'elfa in divisa da domestica bianca e nera che pulisce tutt'intorno e dei documenti impilati alla rinfusa su un tavolo lì vicino. C'è anche un grande dipinto alla parete che rappresenta una scena non chiara e un grosso forziere in un angolo.

Parli con l'elfa (**14**), esamini i documenti (**2**), esamini il dipinto (**35**), apri il forziere (**25**) o sali al primo piano (**16**)?

## 24

Nella stanza ci sono forzieri pieni di monete d'oro e gemme preziose. Beh, puoi immaginare che organizzare un matrimonio e vivere da sposati possa essere costoso.

Ti sembra di sentire la voce di Manolo: con un simile tesoro potreste sistemarvi per il resto delle vostre vite. Altro che fare gli avventurieri finché le ossa non vi reggeranno più, oppure salvare il

principe Justus solo per la gloria di aver fatto una buona azione! Le gemme sono così invitanti...

Infili tutto il tesoro in una borsa conservante e ve ne andate a fare la bella vita (**9**) o tornate nell'atrio (**10**)?

## 25

Per la sorpresa di nessuno, tranne forse la tua, il forziere si rivela un mimic dalle grandi fauci dentate e dall'interno senza fondo, probabilmente usato da Goetia come bidone della spazzatura. Ma ormai è stato scatenato e a farne le spese siete voi.

Se Furio è con voi ed è illeso, se ne occupa lui. Altrimenti, subite danno per sottomettere e richiudere il mimic. Se eravate già tutti danneggiati, vai al **36**.

Altrimenti, torna al **23**.

## 26

Gli specchi sono coperti entrambi da lunghi drappi. Hanno delle cornici eleganti, una d'oro e una d'argento.

Scopri lo specchio dalla cornice d'argento (**12**) quello dalla cornice d'oro (**6**) o torni al secondo piano (**10**)?

## 27

Vi avvicinate allo specchio. La tua immagine vi si riflette esattamente com'è, ma in un angolo la superficie si increpa a rivelare una bocca di vetro. «Non male. La tipica bellezza naturale, non grandiosa come quella della principessa Florealia, ma ci

possiamo lavorare. Sono pronto a darle tutti i miei consigli, mia signora.»

«No grazie!» dici prontamente.

Ti trovi di fronte a uno specchio del giudizio, un artefatto magico che può essere molto pericoloso. Per il possessore. Goetia non sembra la tipa da preoccuparsi così tanto del suo aspetto, ma allora cosa ci fa questo specchio qui?

Torna al **4**.

## 28

Sul retro della torre trovate una porticina con accanto una targhetta: “Lasciare qui pacchi e pizze”.

Entrate e vi trovate in un piccolo corridoio di disimpegno con in fondo una porta. La provate, è chiusa a chiave. D’improvviso il soffitto inizia a scendere. È tappezzato di spuntoni acuminati. Siete caduti nella più classica delle trappole!

Se Manolo è con voi, riesce a forzare la porta senza danno. Altrimenti, gli spuntoni riescono a raggiungervi prima che possiate forzarla, chinati in posizioni da contorsionisti, e uno di voi subisce danno. Vai al **23**.

## 29

Perfettina lancia Rivela Forma su Goetia e ciò che svela di fronte agli occhi dell’assemblea lascia tutti di stucco: una creatura angelica, dalle forme delicate e dalla bellezza eterea, emanante luce. Anche solo guardandola, ti senti amata, come per i più nobili messaggeri

della tua dea. Justus sgrana gli occhi e abbandona il fianco di Florealia per andare a stringere le mani di Goetia.

«Goetia, amore mio» dice, «Perdonami! Ho dubitato nel mio amore, ma solo perché non avevo visto la tua vera forma. Ora sono pronto a seguirti.»

Goetia lo mira con sguardo indulgente, che ha già perdonato tutto, e poi lo bacia sulla bocca. Quando si stacca, Goetia guarda Florealia e le dice: «Te l'ho detto che la capacità di amarlo è rimasta in me!»

L'assemblea nella chiesa scoppia in grida di esultanza come a un incontro gladiatorio. Tutti tranne Florealia, che fuma di rabbia. «Guardie! Guardie!» grida. Ma le guardie fuori dalla chiesa non la ascoltano. La bellezza di Goetia è troppo abbagliante. Ti chiedi perché non l'abbia rivelata da sola, se era questa. Ma forse aveva bisogno di un aiuto esterno per questo.

Così la cerimonia si interrompe e Goetia vola via su ali piumate con Justus, per sposarlo con il suo sacerdote e dare inizio a una luna di miele che, non avete dubbi, sarà molto piacevole.

Il vostro sesto senso da avventurieri vi dice di lasciare subito la chiesa. Correte alla tesoreria reale e vi fate dare ciò che vi spetta. Poi ve ne andate alla cheticella dalla città prima che la notizia si diffonda.

Le monete che avete racimolato non sono un tesoro da sistemarvi a vita, ma nemmeno pochi piccioli. Vi basteranno fino alla prossima pazza avventura. Oppure potreste investirli: hai sentito Perfettina parlare di questa nuova valuta eterica da maghi che sta andando fortissimo, il Gpettöne...

Quanto a Justus e Goetia... non potete che fare loro tanti auguri di felice matrimonio!

Sei al secondo piano della torre riflessa. Qui si dipana davanti ai tuoi occhi una scena che non è davvero qui: sono come fantasmi, residui di memorie significative riflesse in questa dimensione, che ripetono continuamente la loro scena. C'è una giovanissima Florealia, sì, Florealia, non Goetia, quasi bambina, seduta a un banco, con davanti in piedi un'elfa maestrina, probabile parente di Perfettina, con una bacchetta in mano.

«Allora» dice l'elfa, «Qual è lo scopo della vita di una principessa?» Florealia alza un sopracciglio interrogativa. «Realizzare la migliore versione di sé stessa? Fare il bene del proprio regno?»

«No, sbagliatoli!» la precetrice inizia a bacchettarla furiosamente sulle mani. «Il primo scopo di una principessa è quello di essere desiderabile, politicamente, mentalmente e fisicamente, per sposare il principe migliore per il regno!»

L'immagine svanisce.

Questo spiega un po' di cose.

Torni indietro, abbandoni il terzo piano e torni al secondo (10) o scendi ancora più in profondità nella torre riflessa (11)?

Appena vi avvicinate al quadro per studiarlo meglio, la maestrina si anima, le sue mani escono dal quadro e afferrano l'avventuriero più vicino, per trascinarlo all'interno. «Vieni, vieni a farti disciplinare anche tu! Anche tu sei stato cattivo, non è così?»

L'avventuriero grida di dolore di fronte a questa prospettiva più terrificante di affrontare un drago rosso anziano!

Se Perfettina è con te ed è illesa, è in grado di far ragionare la sua probabile parente. Altrimenti, uno di voi subisce danno per liberarsi dalla presa. Se prima di questo eravate già tutti danneggiati, vai al **36**.

Altrimenti, torna al **23**.

## 32

Attraversate lo specchio e vi ritrovate nella versione riflessa del terzo piano. All'apparenza sembra identica, se non che qui c'è solo lo specchio da cui siete venuti.

Torni indietro, abbandoni il terzo piano e torni al secondo (**10**) o scendi più in profondità nella torre riflessa (**30**)?

## 33

Una nebbia fitta vortica all'interno della sfera di cristallo. È una nebbia di possibilità. Usandola, potreste scoprire come salvare il principe Justus, oppure i pericoli che vi attendono, o molto altro... ma hai sentito dire che una sfera di cristallo è anche un attrezzo pericoloso, che solo i maghi più depravati o, al contrario, più puri di cuore, sono in grado di brandire senza danno.

Usi la sfera di cristallo (**20**) o torni all'atrio (**16**)?

## 34

Ormai sei al piano terra della torre specchio. Anche qui un vecchio ricordo rivive la sua scena.

È Florealia, la stessa Florealia che avete visto anche voi, di fronte a uno specchio alto quanto una persona, dalla cornice d'argento e coperto da un drappo. Lei si tormenta, camminando in cerchio come un animale in trappola.

«Non dovrei...» dice, «Ma il principe Justus non mi accetterà mai così come sono, con tutti i miei difetti. Devo fare qualcosa, devo espellerli...» E poi, con una mossa netta, disperata, getta giù il drappo dallo specchio.

Hai la sensazione di aver assistito a qualcosa di davvero importante.

Se non l'hai già ottenuto per questo, ottieni un punto.

Ormai hai esplorato tutta la torre riflessa. Non ti resta che varcare di nuovo lo specchio e tornare al secondo piano. Vai al **10**.

## 35

Il dipinto rappresenta una maestrina elfica, sicuramente parente di Perfettina, che bacchetta le mani di una principessa Florealia adolescente seduta a un banco di studio. Il pittore si è premurato di catturare con precisione l'espressione di atroce dolore nello sguardo di Florealia. Il titolo recita *“La Buona Educazione di una Fanciulla Dabbene”*. Questo spiega molte cose. Ma non perché un quadro del genere si trovi nella torre di Goetia!

Esami il quadro più da vicino (31) o torni a esaminare il piano terra (23)?

Tutti quanti pesti e bastonati, non riuscite a restare nella torre della strega un minuto di più: il rischio di lasciarci la pelle è troppo alto! Fuggite in gran carriera, come goblin di fronte a un tarrasque, e passate i giorni seguenti nascosti nella foresta intorno alla torre per ripararvi dall'inevitabile ira della principessa Florealia. Il quarto compagno vi raggiunge lì, con delle ferite da alabarda nel didietro.

Quando le acque si calmano, e la dieta a base di bacche selvatiche vi viene a noia, venite a scoprire che Justus e Goetia si sono sposati. Contro il vincolo del matrimonio nemmeno Florealia può far nulla, e sembrano anche esserlo felicemente, due cuori e una capanna, o meglio una torre-dungeon in mezzo alla foresta. Potete dire di aver fallito la vostra missione?

Vivrete ancora molte avventure come gruppo, ma questa termina qui.

Seduto ai bordi di un letto matrimoniale sta il principe Justus. Proprio lui, quello per cui siete venuti qui, e non è neppure legato. Conoscendo la fama di Goetia, ti saresti aspettata fosse ammanettato ai quattro angoli del letto e con una gag ball a tappargli la bocca. E invece anche lei deve essere convinta per qualche motivo che il principe non cercherà nemmeno di fuggire.

In effetti non mostra alcuna reazione alla vostra vista. È come se per lui restare qui o tornare da Florealia non facesse poi questa differenza. «Goetia è andata a cercare un sacerdote per celebrare il matrimonio» dice. «Ma potrebbe tornare da un momento all'altro.

Ora, se volete portarmi con voi...» allarga le braccia senza troppa convinzione. Eppure siete venuti proprio per questo.

Fuggi con il principe (8) o continui l'esplorazione (10)?

## 38

Sollevi il tuo simbolo sacro, che tieni sempre a portata di mano neanche fosse la borsetta dei trucchi, ed esso si accende di una luce che investe Goetia. «Io ti abiuro, creatura delle tenebre!» gridi.

Goetia si ripara gli occhi con le mani, ma soprattutto aggrotta le sopracciglia indignata. «Oh, mi stai scacciando come un non morto? Mi hai preso per un lich? A chi stai dando del cadavere vivente, chierica dei miei stivali, non lo vedi che bella cera che ho?!»

Nel frattempo Furio è scivolato alle sue spalle e la colpisce in testa con un poderoso cazzotto. Goetia si affloscia a terra priva di sensi. Ah! La tua distrazione ha funzionato alla grande.

Le guardie accorrono, ammanettano Goetia e la portano via. Manolo ridacchia. «Non mi sembra la tipa a cui piace stare in manette!»

«Già, a differenza tua!» commenta Perfettina. Non hai nulla da ridire.

La cerimonia prosegue e si conclude come previsto. Al pranzo nuziale mangiate come rugginofaghi e poi vi viene dato un tesoro considerevole. Lasciate la città con passo leggero, nonostante il pranzo. Hai l'impressione che non sarà l'ultima volta con cui la principessa avrà a che fare con Goetia: le due sembrano piuttosto legate. Ma il vostro l'avete fatto. Ora non vi resta che dare fondo

al tesoro fino alla prossima avventura. Hai giusto sentito parlare di un resort superlusso per maghi che hanno creato la pietra filosofale.

Oppure quei soldi potreste investirli: Perfettina ti ha ammorbato con questa nuova valuta eterica da maghi che sta andando fortissimo, il Gpettöne...

Quanto a Justus e Florealia... non potete che fare loro tanti auguri per un felice matrimonio!

## 39

Furio spintonà Goetia contro Florealia. Le due si toccano e accade qualcosa di incredibile! Una grande luce le avvolge e quando scompare, è rimasta solo Florealia, ma è una Florealia diversa, un pizzico più oscura, più vissuta, più... completa. Tutta l'assemblea la guarda esterrefatta, in attesa di una spiegazione. Lei si volta in lacrime verso Justus, che la guarda con occhi sbarrati.

«Perdonami, caro» dice lei, «Pensavo... pensavo di non essere abbastanza per te e allora ho usato lo Specchio dell'Opposizione per bandire dentro Goetia tutto quello che non mi piaceva di me, quello che pensavo non sarebbe stato utile per tenerti... ma ora capisco il mio errore a separarmi!»

Justus la guarda. «Allora che facciamo?»

«Credo di amarti. Una parte di me di certo ti ama. Ma ho passato tutta la mia vita cercando di ottenere un principe come te, come se le persone si potessero ottenere, e ora che sono di nuovo completa, penso che sia più giusto capire quanto il nostro amore sia sincero... e quanto siamo compatibili.»

«Dunque il matrimonio è rimandato?»

«Solo rimandato.»

Il vostro sesto senso di avventurieri vi dice che è il momento di lasciare la chiesa e reclamare la vostra ricompensa prima che sorgano beghe tecniche. Ma Florealia vi intercetta.

«Eccovi! Non penserete di andarvene prima di aver ricevuto quanto vi meritate?»

E incredibilmente vi ricompensa anche più del previsto!

Lasciate la città con passo leggero. Ora non vi resta che dare fondo al tesoro fino alla prossima, pazza avventura. Hai giusto sentito parlare di un resort superlusso per maghi che hanno creato la pietra filosofale.

Oppure quei soldi potreste investirli: Perfettina ti ha ammorbato con questa nuova valuta eterica da maghi che sta andando fortissimo, il Gpettöne...

Quanto a Justus e Florealia... non potete che fare loro tanti auguri!

## 40

C'è qualcosa sotto, questa faccenda tra Goetia e Florealia è troppo strana. Serve un intervento per vederci più chiaro...

Chiedi a Perfettina di lanciare Rivela Forma su Goetia (29), lanciarlo su Florealia (42) o chiedi a Furio di spintonare Goetia contro Florealia (39)?

Altrimenti, intervieni per fermare Goetia (38) o lasci che Goetia si porti via Justus (41)?

Fischiettando, osservate Goetia afferrare Justus e volare di nuovo via sulle sue ali di corvo attraverso la grande vetrata rotta. Florealia rimane dapprima esterrefatta, poi paonazza, poi furiosa, poi disperata. Alla fine si accascia al suolo. Nel pubblico scoppia il caos e voi ne approfittate per uscire dalla chiesa.

Correte alla tesoreria reale e vi fate dare ciò che vi spetta. Poi ve ne andate alla cheticella dalla città prima che la notizia si diffonda.

Le monete che avete racimolato non sono un tesoro da sistemarvi a vita, ma nemmeno pochi piccioli. Vi basteranno fino alla prossima pazza avventura. Oppure potreste investirli: hai sentito Perfettina parlare di questa nuova valuta eterica da maghi che sta andando fortissimo, il Gpettöne...

Quanto a Justus e Goetia... non potete che fare loro tanti auguri di felice matrimonio!

Perfettina lancia Rivela Forma su Florealia e ciò che svela di fronte agli occhi dell'assemblea lascia tutti di stucco: una creatura demoniaca, dalle forme prorompenti e dalla bellezza piccante. Anche solo guardandola, ti senti anche tu le farfalle nello stomaco, per non dire altro! Come dovresti chiamarla adesso, Deflorealia?

Ma la principessa si ritrae imbarazzata. «No, non dovevate vedermi così! Ho tenuto questo dentro di me solo perché... perché pensavo che avrei dovuto soddisfarlo, per tenerlo con me!»

Ma Justus non sembra dello stesso parere. Si mette le mani nei capelli. «Sapevo che c'era la fregatura! E adesso, come posso amare

una o l'altra? Entrambe nascondono qualcosa, nascondono troppo!»

E corre via dalla chiesa in lacrime. Entrambe le donne rimangono di stucco e anche le guardie, che si dimenticano di inseguirlo.

Il vostro sesto senso da avventurieri vi dice di lasciare subito la chiesa. Correte alla tesoreria reale e vi fate dare ciò che vi spetta. Poi ve ne andate alla chetichella dalla città prima che la notizia si diffonda.

Quanto al principe Justus, nei giorni seguenti ricevete notizie frammentarie. C'è chi dice di averlo visto nei boschi circostanti, vestito di sacco, a vivere una nuova vita da eremita... certo è che le due donne, Goetia e Florealia, ora unite nel proposito, hanno incaricato dei nuovi avventurieri di trovarlo e di riportarlo da loro.

Ma tutto questo non vi riguarda. Le monete che avete racimolato non sono un tesoro da sistemarvi a vita, ma nemmeno pochi piccioli. Vi basteranno fino alla prossima pazza avventura. Oppure potreste investirli: hai sentito Perfettina parlare di questa nuova valuta eterica da maghi che sta andando fortissimo, il Gpettöne... potrebbe essere niente male!