

9

# IL MANIERO DEL DOTTOR ZARDOV

Concorso 2025



*I corti di Librogame's Land*

# **IL MANIERO DEL DOTTOR ZAROV**

## **Istruzioni**

Nel testo alcune volte ti verrà chiesto di lanciare un dado a sei facce (di seguito denominato semplicemente "dado").

Nel corso della tua partita dovrai tenere conto mentalmente del **livello di paura** del tuo personaggio. All'inizio esso sarà a 0 ma durante la lettura alcuni eventi potranno aumentarlo o (più raramente) diminuirlo, senza mai scendere sotto il valore iniziale 0. In qualsiasi momento dovesse salire a 5, il tuo personaggio impazzirà e avrai quindi perso la partita.

Durante la lettura potrai anche trovare alcune parole rilevanti da memorizzare in quanto potranno comportare delle conseguenze nel proseguo. Tali parole sono sottolineate.

Inizia la lettura dal paragrafo 1.

\*\*\*

## 1

Apri gli occhi, sei in una stanza buia. Senti un forte dolore alla testa e il tuo corpo è freddo, sei sdraiato su un pavimento gelido.

Provi ad alzarti e a guardarti intorno: un lato della stanza è chiuso da delle sbarre di ferro dalle quali penetra della luce. "*Una cella? Dove sono finito?*". L'ultimo tuo ricordo è che stavi bevendo tranquillamente in una taverna del porto.

Ti accorgi che c'è un uomo sdraiato in un angolo della stanza, ha una corporatura massiccia, il vestito logoro e il corpo ricoperto da tagli. Non riesci a vedere il volto. Dal respiro sembra stia dormendo.

Forse il tuo compagno di cella può aiutarti a capire dove ti trovi e cosa ti è successo. Se vuoi provare a sveglierlo vai al **24**, altrimenti vai al **38**.

## 2

Ti trovi su di un ballatoio interno delimitato da un lato da una balaustra di legno e dall'altro da un muro decorato con un alcuni quadri che raffigurano scene di caccia. Sul lato della balaustra una scalinata di pietra scende verso il piano inferiore. Di fronte alla scalinata il muro presenta un'apertura nella quale si trova una ripida scala a chiocciola di pietra che sale verso l'alto. L'apertura è fiancheggiata da due statue alate. Il ballatoio termina sia a destra che a sinistra con l'ingresso di un corridoio. In quello di sinistra noti una scia di sangue sul pavimento.

Se vuoi scendere la scalinata vai al **20**;

se vuoi salire sulla scala a chiocciola vai al **33**;  
se vuoi entrare nel corridoio di destra vai al **23**;  
se vuoi entrare nel corridoio di sinistra vai al **37**.

### 3

Il portone è molto robusto, hai bisogno di una chiave per aprirlo.

Se hai la chiave a forma di stella vai al **28**, altrimenti torna al **20**.

### 4

Mentre Ronan lega e imbavaglia Zardov, perlustri velocemente le sue stanze private e in un cassetto trovi un mazzo di chiavi che comprende anche una chiave a forma di stella. Ricorda che da adesso possiedi la chiave a forma di stella.

Dopodiché Ronan si carica il corpo di Zardov sulle spalle ed entra nello specchio ovale. Tu lo segui subito dopo e ricompari nella stanza del laboratorio.

Ronan ti guarda. "Dobbiamo trovare il modo di uscire da questo maniero il più in fretta possibile!"

Vai al **50**.

### 5

Abbassi la leva e la grata si alza ma un piccolo dardo esce da un foro nel muro e ti colpisce il braccio. Stringendo i denti riesci a rimuovere il dardo e a fasciare alla meglio il braccio usando un lembo del tuo vestito. D'ora in avanti il tuo braccio è ferito.

Vai al **45**.

## 6

Ti avvicini alla parete. Sono raffigurati numerosi simboli runici a te sconosciuti. Noti una fessura nel muro in mezzo ai simboli.

Se possiede una pietra runica vai al **9**, altrimenti torna al **60**.

## 7

Porgi la pietra verde magica a Ronan. Lui la prende e dopo averla scrutata attentamente se la mette in tasca, quindi ti chiede di seguirlo mentre entra nello specchio.

Attraversi lo specchio e ti ritrovi in un stanza illuminata da diversi candelabri. Al centro è situato un tavolo basso sopra un tappeto circondato da alcune grandi poltrone. Le pareti sono decorate con alcuni arazzi affiancati da scaffali contenenti libri. Ronan è in piedi di fianco a te.

Una voce profonda rimbomba nella stanza: "Chi osa entrare nelle mie stanze private senza permesso?". Da una porta in fondo alla stanza vedi entrare un uomo alto di mezza età, ha i capelli e dei lunghi baffi neri e indossa un lungo mantello. Appena vi nota si ferma. "Dei prigionieri qua?"

Ronan estrae immediatamente la pietra verde dalla tasca e la rivolge in direzione dell'uomo. Questi si copre il volto con le mani "Non è possibile, come potete avere quella pietra!".

Subito dopo Ronan ti porge la pietra. "Prendila e tienila sempre rivolta verso di lui". Mentre obbedisci, Ronan si fionda sull'uomo che nel frattempo sta cercando di rientrare nella porta e lo colpisce in testa con l'impugnatura della spada. L'uomo cade a terra svenuto. Ronan quindi strappa dei lembi del mantello e li usa per legargli le mani. "C'è l'abbiamo fatta! Abbiamo catturato il famigerato dottor Zardov". Ricorda che da adesso hai un prigioniero.

Vai al **4**.

## 8

Ronan ti grida di non toccare lo specchio a meno che tu non abbia trovato la pietra verde magica.

Se l'hai trovata vai al **7**. Se non l'hai trovata, puoi scegliere se toccare comunque lo specchio (in tal caso vai al **18**) o ascoltare il consiglio di Ronan e non farlo (in tal caso torna al **50**).

## 9

Inserisci la pietra runica nella fessura. All'improvviso il pavimento si apre sotto i tuoi piedi e cadi nell'oscurità. Cerchi disperatamente qualche appiglio mentre stai cadendo ma la parete intorno a te è completamente liscia. Ti sei rassegnato al

peggio quando termini la tua caduta su di un grande telo che attutisce il colpo.

Con tuo stupore scendi dal telo e scopri che ti trovi in una stanza spoglia leggermente illuminata da delle piccole feritoie sotto il soffitto. In mezzo alla stanza è situata la statua di un centauro. Con la mano destra impugna una lancia mentre con la mano sinistra stringe una pietra verde lucente.

Pensi subito alla pietra verde magica e ti fiondi a prenderla. Non appena tocchi la pietra senti una forte vibrazione e la statua inizia a muoversi. Fai un balzo all'indietro dallo stupore mentre il centauro inizia ad attaccarti. Il tuo **livello di paura** sale di **+1**.

Lancia il dado, al risultato così ottenuto somma uno dei seguenti numeri se possiedi la relativa arma:

bastone +1

lancia +2

spada + 2

Se il tuo braccio è ferito, sottrai -1

Se il risultato finale è uguale o maggiore a 4 vai al **36**, altrimenti vai al **41**.

**10**

Ti trovi nelle PRIGIONI.

Sei in una grande stanza illuminata da delle torce appese alla pareti. Su tre lati sono presenti delle celle, inclusa quella in cui eri rinchiuso, sul quarto lato noti una porta di ferro chiusa. Al centro della stanza è situato il grande specchio rettangolare.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo vai subito al **46**, altrimenti puoi effettuare le seguenti azioni:

se vuoi esaminare le celle vai al **15**;

se vuoi provare ad aprire la porta di ferro, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **56**;

se invece vuoi toccare lo specchio, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **51**.

## 11

Ti trovi su una scala di pietra buia.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo, memorizzane il numero e vai subito al **26**.

Altrimenti puoi scegliere se vuoi scendere le scale vai al **14**, se invece vuoi salire le scale vai al **61**.

## 12

Rispondi a Ronan che sei disposto ad aiutarlo.

Lui sorride. "Grazie! Non sarà facile affrontare Zardov. Tuttavia ho scoperto che esiste una pietra verde magica nascosta in questo maniero che ci renderebbe immuni ai suoi attacchi magici. Non so con esattezza in quale stanza si trovi,

però dai documenti che ho letto sembra che l'unico mezzo per accedervi sia usare questa pietra runica." Senza distogliere lo sguardo dallo specchio ovale, estrae una pietra scura da una tasca e te la porge. La impugni guardando affascinato le raffigurazioni runiche che la ricoprono. Ricorda che da adesso possiedi la pietra runica.

Ronan continua: "Tu dovresti trovare la pietra verde magica e portarla qua il più in fretta possibile. Nel frattempo io rimango a guardia dello specchio e, nel caso Zardov dovesse uscire, farò del mio meglio per trattenerlo".

Infine ti suggerisce di raccogliere una spada appoggiata a terra vicino al corpo di una guardia, in quanto ti potrebbe essere utile durante la ricerca. Se decidi di raccoglierla ricorda che da adesso sei armato con una spada, se disponi già di una lancia o di un bastone dovrai abbandonarli in quanto non sei in grado di portare più di un'arma alla volta.

Le parole di Ronan ti danno una forte motivazione, il tuo **livello di paura** scende di -2. Torna al **50**.

## 13

Il tuo compagno di cella prova a fermarti ma non fa in tempo, sei già stato inghiottito dallo specchio. Vai al **18**.

## 14

Ti trovi in una piccola stanza sotterranea con le mura in pietra e illuminata da una torcia. Su un lato è presente una porta di

ferro chiusa, sul lato opposto si trovano delle scale di pietra che salgono nell'oscurità.

Se vuoi provare ad aprire la porta di ferro, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **56**;  
se invece vuoi salire le scale vai al **11**.

## 15

Dai un'occhiata rapida alle celle e noti che sono tutte vuote.

Torna al **10**.

## 16

Nonostante tutti i tuoi sforzi alla fine la guardia riesce a sopraffarti.

Ricomincia la lettura dal paragrafo **1**.

## 17

Ci saranno decine, forse centinaia di libri sugli scaffali, molti dei quali hanno titoli scritti in lingue che non conosci. Ci vorrebbe troppo tempo per sfogliarli tutti.

Decidi quindi di concentrarti sui fogli in cima al tavolo. In mezzo a numerosi documenti, trovi in particolare quattro fogli che attirano la tua attenzione:

- un disegno stilizzato di uno specchio rettangolare simile a quello presente nella stanza con vicino una nota che avverte di non usare troppe volte la magia dei portali in un breve lasso di tempo;
- un disegno che raffigura da un lato le sette stelle della costellazione dell'Orsa Maggiore e dall'altro il sole con sei pianeti che gli girano intorno;
- un disegno di una grata di ferro e due leve di legno con un teschio segnato sotto la leva di sinistra;
- un disegno stilizzato di un centauro, con vicino una pietra di colore verde e alcuni simboli runici.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo vai al **57**, altrimenti torna al **40**.

## 18

Attraversi lo specchio e ti ritrovi in un stanza illuminata da diversi candelabri. Al centro è situato un tavolo basso sopra un tappeto circondato da alcune grandi poltrone. Le pareti sono decorate con alcuni arazzi affiancati da scaffali contenenti libri.

Una voce profonda rimbomba nella stanza: "Chi osa entrare nelle mie stanze private senza permesso?". Da una porta in fondo alla stanza vedi entrare un uomo alto di mezza età, ha i capelli e dei lunghi baffi neri e indossa un lungo mantello. Appena ti nota si ferma. "Un prigioniero qua? Non è possibile."

Non fai in tempo a reagire che l'uomo alza un braccio con la mano aperta nella tua direzione e ti senti soffocare, come se una mano invisibile stesse stringendo il tuo collo. Mentre cadi a terra lo senti gridare: "Guardie!"

Prima di svenire dal dolore fai in tempo a vedere due guardie con il cappuccio di cuoio avvicinarsi e senti di nuovo la voce dell'uomo: "Portatelo via."

Ricomincia la lettura dal paragrafo **1**.

## 19

Se in precedenza hai ricevuto la pietra runica (anche qualora tu non la disponga al momento) vai al **8**, altrimenti vai al **13**.

## 20

Ti trovi nel VESTIBOLO.

Sei in una grande stanza arredata con dei tappeti dal colore rossastro e illuminata da un grande candelabro che pende dal soffitto. In un lato della stanza è presente un portone di legno massiccio chiuso e delle finestre sbarrate, sul lato opposto una scalinata di pietra sale verso il piano superiore. Sia a destra che a sinistra della scalinata noti una porta chiusa. Infine, un grande specchio rettangolare è situato in un angolo della stanza.

Se vuoi provare ad aprire il portone vai al **3**;  
se vuoi salire la scalinata vai al **2**;  
se vuoi provare ad aprire la porta di destra vai al **30**;  
se vuoi provare ad aprire la porta di sinistra vai al **61**;

se invece vuoi toccare lo specchio, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **51**.

## 21

Il baule è chiuso da un lucchetto, sul quale sono presenti tre simboli:

- una stella;
- il sole;
- un pianeta.

Sotto ciascuno dei tre simboli hai la possibilità di ruotare una rotella di ferro con inciso i numeri da 1 a 9.

Se vuoi provare a sbloccare il lucchetto, inserisci il numero che ritieni corretto sotto ciascuno dei tre simboli. Somma i tre numeri inseriti e aggiungili al numero di questo paragrafo, vai quindi al paragrafo corrispondente. Se la storia prosegue con un senso allora hai trovato la soluzione giusta.

Se non disponi di informazioni sufficienti per sbloccare il lucchetto torna al **60**.

## 22

Rivisti tra i bauli e le dispense e trovi una chiave a forma di teschio. Se vuoi, puoi prenderla.

Se invece possiedi già questa chiave, non trovi altro che attiri la tua attenzione.

Torna al **30**.

## 23

Ti trovi in un corridoio coperto da una volta ornata con degli affreschi.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo vai subito al **55**, altrimenti vai al **45**.

## 24

Ti avvicini al tuo compagno di cella e gli scuoti una spalla. Lui si gira e con una mossa fulminea ti afferra il collo con le sue grosse mani e comincia a stringere. Non riesci ad allentare la sua presa, ha una grande forza. Sta per mancarti il fiato quando all'improvviso molla la presa. Si mette sedere, ha i capelli e la barba scuri, il volto segnato da delle cicatrici. "Scusami... ti avevo scambiato per una guardia".

"Una guardia? Dove ci troviamo?"

"Non sai perché sei finito qui?"

"Sono un marinaio, l'ultima cosa che ricordo è che stavo bevendo in una taverna del porto di Rastok."

"Molto probabilmente hanno drogato la tua bevanda, Zardov è solito usare questi stratagemmi per procurarsi cavie umane per i suoi esperimenti."

"Zardov?"

"È il signore del maniero in cui ci troviamo. Un tempo era un famoso alchimista, poi ha iniziato a fare uso di strani poteri magici e fare strani esperimenti su uomini e animali; anche alcune persone del mio villaggio sono state rapite dai suoi aiutanti e condotte in questo maniero. Io ero riuscito ad entrare di nascosto per provare a liberarle ma sono stato sopraffatto dai suoi aiutanti che mi hanno rinchiuso in questa cella. Però..."

Interrompe bruscamente la frase e guarda fuori dalla cella. Vai al **38**.

## 25

Ti avvicini al tuo compagno di cella e gli chiedi cosa sia successo in questa stanza.

Senza mai togliere lo sguardo dallo specchio ovale, lui ti risponde in maniera sbrigativa: "Allontanati subito da questa stanza, è pericoloso rimanere qua, e non toccare lo specchio ovale per nessun motivo".

Torna al **50**.

## 26

All'improvviso una guardia con in testa il cappuccio di cuoio ti sorprende e ti attacca con la sua lancia. Il tuo **livello di paura** sale di **+1**.

Lancia il dado, al risultato così ottenuto somma uno dei seguenti numeri se possiedi la relativa arma:

bastone +1

lancia +2

spada + 2

Se il tuo braccio è ferito, sotrai -1

Se il risultato finale è uguale o maggiore a 3, vai al **48**, altrimenti vai al **16**.

## 27

Entri in una stanza adibita alle cucine. Vi sono molte credenze, bauli e tavoli da lavoro.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo, memorizzane il numero e vai subito al **26**.

Altrimenti, vai al **22**.

## 28

Se hai un prigioniero vai subito al **65**.

Altrimenti, se in precedenza hai ricevuto la pietra runica (anche qualora tu non la disponga al momento) vai al **47**, se no vai al **64**.

## 29

Dopo un duro scontro riesci ad avere la meglio sui tuoi avversari che rimangono a terra.

Se vuoi e non la possiedi già, puoi prendere la lancia di una delle due guardie. In tal caso, qualora tu possieda già una spada o un bastone dovrai abbandonarli in quanto non sei in grado di portare più di un'arma alla volta.

Se vuoi provare a rimuovere il cappuccio di cuoio per scoprire il volto delle guardie, vai al **54**.

Quando hai terminato le tue azioni, torna al **40**.

## 30

Ti trovi nella SALA DA PRANZO.

Sei in una grande stanza decorata con degli araldi sulle pareti e illuminata da alcuni candelieri. Una lunga tavolata si estende al centro. Su un lato è situato un caminetto spento, sul lato opposto è presente una porta chiusa. Vicino al caminetto noti un'apertura che conduce in un'altra stanza. Infine, un grande specchio rettangolare è appeso ad una parete.

Se vuoi aprire la porta vai al **20**;  
se vuoi entrare nell'apertura vai al **27**;  
se invece vuoi toccare lo specchio, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **51**.

## 31

Ti avvicini ad Ronan e gli chiedi cosa sia successo in questa stanza.

Lui inizia a parlare senza mai distogliere lo sguardo dallo specchio ovale. "Sono riuscito a recuperare la mia spada e ad eliminare le guardie che hanno provato a fermarmi. Purtroppo però non sono arrivato in tempo per salvare le persone rapite dal mio villaggio". Sospira e il suo volto si fa cupo. "Non mi resta che vendicarle! Vedi questo specchio ovale?

È l'unica maniera per accedere alle stanze segrete di Zardov. Però non sono in grado di affrontarlo da solo, avrei bisogno del tuo aiuto. Se riusciamo a fermarlo potremmo mettere fine ai suoi folli esperimenti e andarcene da questo maniero".

Se accetti di aiutare Ronan vai al **12**.

Se invece ritieni che ciò sia troppo pericolo e che la tua priorità sia trovare il modo di fuggire dal maniero il prima possibile, vai al **42**.

### 32

Se hai già parlato in precedenza con il tuo compagno di cella vai al **31**, altrimenti vai al **25**.

### 33

Ti trovi su una ripida scala a chiocciola di pietra fievolmente illuminata da delle piccole feritoie.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo, memorizzane il numero e vai subito al **26**.

Altrimenti puoi scegliere se vuoi scendere le scale vai al **2**, se invece vuoi salire le scale vai al **60**.

### 34

Inserisci la chiave a forma di teschio nella serratura e giri. La porta si apre con un leggero cigolio.

Se vieni dal paragrafo **10** vai al paragrafo **14**.

Se invece vieni dal paragrafo **14** vai al paragrafo **10**.

### 35

Inserisci la giusta combinazione nel lucchetto e il baule si apre. Dentro trovi una chiave a forma di stella. Se vuoi e non l'hai già fatto, puoi prenderla.

Torna al **60**.

## 36

La statua del centauro sembra immune a tutti i tuoi attacchi però ti accorgi di un particolare: combatte solo con il braccio destro mentre tiene la pietra sempre stretta nella mano sinistra. Mentre eviti un colpo della sua lancia scivoli verso la sua sinistra e ti aggrappi alla pietra tirando con tutta la tua forza. Non appena riesci a sfilare la pietra dalla sua mano, la statua si sbriciola in mille frantumi che cadono sul pavimento.

Accora scosso dall'accaduto, metti in tasca la pietra. Ricorda che da adesso possiedi la pietra verde magica.

Inizi quindi a visionare la stanza. Tutte le pareti sono lisce senza porte però noti una leva di legno che sporge dal muro. Provi ad abbassare la leva e subito dopo una parte della parete opposta inizia a ruotare rivelando un'apertura. Entri con cautela nell'apertura. Vai al **10**.

## 37

Ti trovi in un corridoio decorato con una fila di quadri lungo le pareti. Il pavimento è ricoperto da una scia di sangue e da alcuni corpi di guardie con il cappuccio di cuoio. Il corridoio termina da un lato con un'apertura e dall'altro con una porta sfondata.

Se vuoi entrare nell'apertura vai al **2**;  
se invece vuoi passare per la porta sfondata vai al **50**.

## 38

Senti un rumore provenire dall'esterno della cella, ti avvicini alle sbarre e cautamente guardi fuori. Vedi una grande stanza illuminata da alcune torce appese alle pareti, sui lati si intravedono le sbarre di altre celle. Quello che però attira subito la tua attenzione è un grande specchio rettangolare posizionato in verticale in mezzo alla stanza, con un treppiede di ferro a sostenerlo.

Stenti a credere a quello che vedi subito dopo: dalla superficie dello specchio escono due uomini. Entrambi indossano una tunica, impugnano una lancia e hanno la testa coperta da un cappuccio di cuoio, il quale presenta delle cuciture dove dovrebbero essere gli occhi, il naso e la bocca. Parlano tra loro emettendo dei versi animaleschi, quindi si dirigono verso una delle celle. Subito dopo senti delle grida e vedi che stanno trascinando un uomo sul pavimento verso lo specchio. Uno dei due incappucciati tocca la superficie dello specchio e ne viene inghiottito portandosi dietro il prigioniero, dopodiché anche il secondo incappucciato scompare nello specchio.

Se hai già interagito con il tuo compagno di cella vai al **63**, altrimenti vai al **53**.

## 39

Ronan ti risponde di continuare a cercare la pietra verde magica e di portargliela il prima possibile.

Torna al **50**.

## 40

Ti trovi nella BIBLIOTECA.

Sei in una stanza piena di scaffali ricolmi di libri e illuminata da alcuni candelabri. Al centro è situato un tavolo ricoperto da carte. Su un lato della stanza è presente una porta chiusa. Infine, un grande specchio rettangolare è situato in un angolo della stanza.

Potresti esaminare i libri e le carte per vedere se trovi informazioni utili ma allo stesso tempo potrebbe essere rischioso attardarsi troppo a lungo in una stanza.

Se vuoi esaminare i libri e le carte vai al **17**;  
se vuoi aprire la porta vai al **23**;  
se invece vuoi toccare lo specchio, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **51**.

## 41

Nonostante tutti i tuoi sforzi la statua del centauro sembra immune ai tuoi attacchi e alla fine riesce a sopraffarti.

Ricomincia la lettura dal paragrafo **1**.

## 42

Spieghi a Ronan che non sei disposto ad aiutarlo.

Lui abbassa lo sguardo, è visibilmente deluso. "Allora allontanati subito da questa stanza, è pericoloso rimanere qua, e non toccare lo specchio ovale per nessun motivo". Torna al **50**.

## 43

Rimuovi il cappuccio e con tuo grande stupore quello che vedi assomiglia più al muso di un cane che ad un volto umano. Torna al **48**.

## 44

Ronan ti chiede se hai trovato la pietra verde magica. Se l'hai trovata vai al **7**, altrimenti vai al **39**.

## 45

Ora che la grata è alzata puoi percorrere tutto il corridoio, da un lato è delimitato da una porta chiusa e dall'altro da una apertura.

Se vuoi aprire la porta, vai al **40**;  
se invece vuoi entrate nell'apertura vai al **2**.

## 46

Noti un bastone con incastonato un uncino di ferro appoggiato ad una delle pareti. Non è un'arma vera e propria ma potrebbe

tornarti utile in caso di brutti incontri. Se decidi di prenderlo, ricorda che da adesso possiedi il bastone.

Torna al **10**.

## 47

Stai per uscire ma pensi che così facendo Ronan potrebbe trovarsi in seria difficoltà senza il tuo aiuto.

Se preferisci tornare indietro e continuare ad aiutare Ronan vai al **20**.

Se invece preferisci andartene il prima possibile vai al **64**.

## 48

Dopo un duro scontro riesci ad avere la meglio sul tuo avversario che rimane a terra.

Se vuoi e non la possiedi già, puoi prendere la lancia della guardia. In tal caso, qualora tu possieda già una spada o un bastone dovrà abbandonarli in quanto non sei in grado di portare più di un'arma alla volta.

Se vuoi provare a rimuovere il cappuccio di cuoio per scoprire il volto, vai al **43**.

Quando hai terminato le tue azioni, torna al paragrafo nel quale hai incontrato la guardia.

## **49**

Nonostante tutti i tuoi sforzi alla fine le guardie riescono a sopraffarti.

Ricomincia la lettura dal paragrafo **1**.

## **50**

Ti trovi nel LABORATORIO.

Sei in una stanza piena di tavoli coperti da provette e alambicchi. Sulle pareti sono presenti degli scaffali contenenti libri e dell'armamentario scientifico.

Su un lato della stanza noti il tuo compagno di cella, è in piedi immobile, impugna una spada e sta fissando un grande specchio ovale appeso alla parete. Intorno a lui ci sono i corpi di alcune guardie con il cappuccio di cuoio distesi sul pavimento.

Sul lato opposto sono presenti una porta sfondata e un grande specchio rettangolare appeso alla parete.

Se è la prima volta che leggi questo paragrafo vai subito al **32**, altrimenti puoi effettuare le seguenti azioni:

se vuoi parlare di nuovo con il tuo compagno di cella vai al **52**;  
se vuoi toccare lo specchio ovale vai al **19**;  
se vuoi passare per la porta sfondata vai al **37**;  
se invece vuoi toccare lo specchio rettangolare, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **51**.

## 51

Se hai già toccato uno o più specchi più di sei volte vai subito al **59**.

Altrimenti lancia il dado:

- se il risultato è 1 vai al **10**;
- se il risultato è 2 vai al **20**;
- se il risultato è 3 vai al **30**;
- se il risultato è 4 vai al **40**;
- se il risultato è 5 vai al **50**;
- se il risultato è 6 vai al **60**.

Se in base al risultato del dado sei ritornato nella stanza nella quale eri entrato nello specchio, aggiungi +10 al numero del paragrafo e vai al paragrafo corrispondente. Ad esempio, se sei entrato nel paragrafo 10 e il risultato del dado è 1 vai al paragrafo 20 e così via. Se invece sei entrato nel paragrafo 60 e il risultato del dado è 6 vai al paragrafo 10.

## 52

Se in precedenza hai ricevuto la pietra runica (anche qualora tu non la disponga al momento) vai al **44**, altrimenti vai al **62**.

## 53

Ti siedi in un angolo della cella. Ancora non riesci a credere a quello che hai visto e ti chiedi cosa puoi avere fatto di male per trovarti in questa situazione. Invidi il tuo compagno di cella che sembra dormire tranquillamente.

Dopo un lasso tempo difficile da quantificare, senti di nuovo un rumore fuori dalla cella. Ti avvicini alle sbarre e vedi che le due guardie incappucciate di prima sono nuovamente uscite dallo specchio ma questa volta si dirigono verso la vostra cella. Estraggono un mazzo di chiavi e aprono le sbarre. Il tuo **livello di paura** sale di +1.

Una guardia ti punta contro la lancia ed emette degli strani versi, alzi le mani e rimani immobile. L'altra guardia solleva il tuo compagno e lo trascina fuori dalla cella, lui non oppone alcuna resistenza, sembra svenuto. Appena escono, anche la guardia davanti a te indietreggia sempre puntandoti contro la lancia e una volta uscita accosta le sbarre. Sta per chiuderle quando vedi che il tuo compagno di cella, giunto davanti allo specchio, all'improvviso si destà e tira una gomitata nello stomaco della guardia che lo stava tenendo. Mentre la guardia si accascia, lui le sottrae la lancia e poi entra nello specchio. La guardia che stava chiudendo le sbarre immediatamente si precipita a sua volta dentro lo specchio, seguita dalla seconda guardia appena rialzata. Nella stanza torna il silenzio.

Ti rendi conto che nella concitazione la guardia non ha fatto in tempo a chiudere le sbarre con la chiave. Ne approfitti subito, spalanchi le sbarre ed esci dalla cella. Devi trovare il modo di fuggire da questo posto il più in fretta possibile.

Vai al **10**.

Rimuovi i cappucci e con tuo grande stupore quello che vedi assomiglia più al muso di un cane che ad un volto umano.

Torna al **29**.

## 55

Il corridoio è bloccato a metà da una grata di ferro abbassata. Ci sono due leve di legno sulla parete vicino la grata, immagini serviranno per alzarla, ma quale sarà la leva giusta?

Se vuoi abbassare la leva di destra vai al **58**;  
Se vuoi abbassare la leva di sinistra vai al **5**.

## 56

La porta è molto robusta, hai bisogno di una chiave per aprirla.

Se possiedi una chiave a forma di teschio vai al **34**, altrimenti ritorna al paragrafo dal quale sei venuto.

Se hai già aperto questa porta in precedenza, vai direttamente al **34**.

## 57

Due guardie con la testa coperta dal cappuccio di cuoio fanno irruzione nella stanza e ti attaccano con le loro lance. Il tuo **livello di paura** sale di +1.

Lancia il dado, al risultato così ottenuto somma uno dei seguenti numeri se possiedi la relativa arma:

bastone +1

lancia +2

spada + 2

Se il tuo braccio è ferito, sottrai -1

Se il risultato finale è uguale o maggiore a 4, vai al **29**, altrimenti vai al **49**.

## 58

Abbassi la leva e la grata si alza. Vai al **45**.

## 59

Appoggi la tua mano allo specchio ma questa volta non succede nulla, sembra di toccare la superficie di uno specchio normale. Riprovi altre volte ma di nuovo non succede nulla.

Ricorda che d'ora in avanti qualsiasi specchio proverai a toccare non avrà più nessun effetto, salvo che il testo non dica diversamente.

Torna al paragrafo nel quale ti trovavi quando hai toccato lo specchio.

## 60

Ti trovi nella TORRE ASTRONOMICA.

Sei una stanza circolare con una volta affrescata che raffigura il cielo stellato. Il mezzo alla stanza è situato un grande cannocchiale appoggiato ad un treppiede. Su un lato della parete sono raffigurati dei simboli runici. Sul lato opposto è presente un'apertura nel pavimento con una ripida scala a chiocciola di pietra che scende verso il basso. Vicino all'apertura vedi un baule e un grande specchio rettangolare appeso alla parete.

Se vuoi esaminare la parete con i simboli runici vai al **6**;  
se vuoi esaminare il baule vai al **21**;  
se vuoi scendere per la scala a chiocciola vai al **33**;  
se invece vuoi toccare lo specchio, memorizza il numero di questo paragrafo e poi vai al **51**.

## **61**

Ti trovi in un lungo corridoio illuminato da alcune torce. Su un lato è presente una fila di finestre sbarrate, sull'altro sono situate delle armature cavalleresche. Il corridoio termina da un lato con una porta chiusa e dall'altro con delle scale di pietra che scendono nell'oscurità.

Se vuoi aprire la porta vai al **20**, se invece vuoi scendere le scale vai al **11**.

## **62**

Provi ad interagire di nuovo con il tuo compagno di cella ma lui si limita a ripetere di non distrarlo, di lasciare subito la stanza e di non toccare lo specchio ovale. Torna al **50**.

## 63

Il tuo compagno di cella sorride vedendo la tua espressione di stupore. "Anch'io ho avuto la tua stessa reazione la prima volta che ho visto il potere di quelli specchi magici. Essi funzionano come portali per spostarsi velocemente tra le varie stanze del maniero. Ho provato ad usarli, è facile, basta toccare la superficie con la mano e ne vieni inghiottito per poi comparire in un'altra stanza. L'unico problema è che non puoi sapere in anticipo in quale stanza precisa comparirai, almeno nel mio caso. Immagino sia diverso con una migliore conoscenza della magia".

Si alza e beve dell'acqua da una brocca situata nella cella, quindi torna a sdraiarsi sul pavimento. "Non mi sono ancora presentato, il mio nome è Ronan. Ora torno a dormire, devo recuperare le forze."

Vai al **53**.

## 64

Inserisci la chiave nella serratura, giri con forza e spalanchi il portone.

È notte, il chiarore della luna illumina una scalinata che scende dal portone, seguita da un viale costeggiato da alte siepi. "*Finalmente aria fresca!*"

Corri lungo il viale che termina con un cancello di ferro, riesci a scavalcarlo abbastanza agevolmente. Dall'altro lato una strada si addentra in un bosco.

C'è l'hai fatta! Sei riuscito ad uscire vivo.

## 65

Inserisci la chiave nella serratura, giri con forza e spalanchi il portone.

È notte, il chiarore della luna illumina una scalinata che scende dal portone, seguita da un viale costeggiato da alte siepi.  
*"Finalmente aria fresca!"*

Ronan inizia a correre lungo il viale sempre tenendo sulle spalle il corpo di Zardov, tu lo segui. Il viale termina con un cancello di ferro che riuscite a scavalcare abbastanza agevolmente. Dall'altro lato una strada si addentra in un bosco.

Ronan sorride. "C'è l'abbiamo fatta! Io corro al villaggio più vicino per consegnare Zardov alle autorità. Tu sentiti libero di andare dove vuoi."