

CAPPUCETTO ROSSO NEL REGNO DI ANNONOTUIA

Il tuo nome è Cappuccetto, e vivi nel villaggio di Over Fine, ai confini orientali della Foresta Nera.

La società matriarcale a cui appartieni è antica e complessa.

A differenza delle tue sorelle maggiori, non hai mai trovato l'Onore, cioè lo scopo verso cui tende ogni individuo, e che spesso coincide con la scoperta di poteri magici arcani.

La pubertà è arrivata, e ancora, sembri una debole lupacchiotta spaurita, abituata a vivere all'ombra dei tuoi cari.

Se l'Onore non è ancora all'orizzonte, è giunto il momento per te di partire ai confini della Foresta, per smuovere quel che di intorpidito risiede dentro la tua anima.

La Druida del villaggio ti parla apertamente:

“Compirai un viaggio che ti riconnetterà con te stessa. Hai paura? È normale. La tua mantellina è bianca come la neve, perché non hai ancora focalizzato quale sia il tuo Onore, né dove risieda la tua motivazione. Ginwild è una sciamana molto potente, e saprà come aiutarti!”.

Dovrai recarti ai confini occidentali della Foresta, nella regione Più Nera, e portare a tua nonna Ginwild lo Specchio dei tuoi avi, in segno di riconoscenza e umiltà.

Regolamento: pensa a una parola di cinque lettere che non inizi per A, né per O, né per G, né per C, né per M, e tienila a mente nel corso del gioco.

Scegli infine una di queste Caratteristiche per il tuo personaggio:

Velocità: sta per sbrigatività e iperattività.

Intelligenza: cioè creatività e logica.

Carisma: significa empatia e buono spirito di improvvisazione.

A volte, la scelta affine alla tua Caratteristica, può rivelarsi quella giusta.
Ora vai all' [1](#).

1

La sera prima della tua partenza viene dato un banchetto in tuo onore. Tua sorella Esmer ti prende da parte, e ti pettina dolcemente i capelli, dicendo: “Nella foresta ci si perde facilmente. Se metterai questi due pettini uno di fianco all'altro davanti allo specchio, la strada che prima non c'era, magicamente apparirà!”.

Se segui il suo consiglio, vai al paragrafo corrispondente.

Altrimenti, vai al [62](#).



2

Se la tua Caratteristica è la velocità, vai al [64](#).

Altrimenti, vai al [46](#).

3

Se sei qui, vuol dire che qualcosa è andato storto.
Ti ritrovi ai margini orientali della Foresta Nera, molto vicino a Over Fine.
La bicicletta ti ha portato indietro nel tempo e nello spazio!
Riprendi la tua avventura dal paragrafo [67](#).

4

“Una morte malvagia ... non avrei saputo dirlo meglio!”.
Vai al [57](#).

5

Credi veramente di poter tornare indietro e scegliere un'altra strada?
Vai al [73](#).

6

L'eremita ride.
Come viaggiatrice, ti dice, non vali un gran ché!
Il tuo destino è affidato alla sorte.
Conta quante lettere ha il tuo nome.
Se il numero è pari, vai al [73](#)
Altrimenti, vai al [25](#).

7

Mentre lavi i piatti, dallo zaino si leva una voce:
“Cappuccetto! Cappuccetto!”.
Tua nonna Ginwild ti parla dall'altra parte dello Specchio!
“Il tuo viaggio ti ha temprata! La tua forza mi arriva fino a qui.
Hai trovato il tuo Onore, finalmente!”.
Ti invita a osservare la tua ombra. Ha un colore purpureo, simile a quello di un nostalgico tramonto.
“Che cos'è, nonna?”.

“Un potere molto arcano, tesoro. Tu puoi vedere la vera natura delle persone che incontri, semplicemente guardando la loro ombra!”.

Anche la tua mantella, non è più bianca: è diventata rossa, come un frutto giunto finalmente a maturità!

A mezzogiorno concludi le tue faccende, e ti concedi un giro per la città.

Vai al [61](#).

8

Compri una pagnottella farcita, e la offri ad Antro, che allarga le narici per la sorpresa. Poi sussurri al proprietario del chiosco che quel tipo è un molestatore.

Quando il Lupo punta verso di te, il venditore estrae un bastone contro di lui, dandoti il tempo di svignartela per i vicoli.

Vai al [43](#).

9

Le pareti della caverna sono ricoperte da cespugli di fiori, da cui spunta un folletto dall'aria furba.

“Ora che sei qui, mia cara, non ci resta che chiacchierare in attesa che Antro venga a prenderti”.

Era una trappola!

Il tuo destino è affidato al caso. Se nel tuo cognome c'è una G o una M, oppure una consonante doppia (doppia “t”, doppia “n”, ecc...), vai al [42](#).

Se non presenta nessuno di questi casi, vai al [73](#).

10

Intoni le parole corrette della malefica nenia, e Antro indietreggia: teme che tu conosca formule magiche che lui non aveva previsto.

Approfitti del suo stato di confusione per scappare.

Vai al [43](#).

11

Il Lupo per oggi si è saziato abbastanza.
La tua (e la sua) avventura, finisce qui.

12

“Artesia mi protegge. Ti conviene lasciarmi passare!”.
A sentire nominare la potente regina di Iorinno, il Folletto si ritira spaventato nei cespugli.
Torna al [54](#) a scegliere un'altra strada.

13

“Esatto! Tutte le camicie del mondo hanno almeno quattro cavità! Sali su questo battello. È magico. Ti porterà presso Iorinno. E non ti fermare a raccogliere i fiori!”.
La traversata è piacevole.
Approdi nella periferia di Iorinno che ormai è sera, e ti accampi per la notte. Vai al [49](#).

14

Un senso di vergogna ti assale, a sentirti ancora così legata alle gonne di tua mamma.
Rimani nel tuo rifugio.
Vai al [28](#).

15

Corri a perdifiato nella boscaglia, consapevole che qualsiasi consiglio ti abbia dato quel tipo, è insidioso e malevolo!
Ombre di sagge querce secolari ti fagocitano, facendoti riapparire molte miglia più in là, e permettendoti di guadagnare terreno.
Ma c'è una cosa che nessuno ti ha detto.
A difendere la regione Più Nera, vi è una Parete Magica, impenetrabile a chiunque!

Nonna Ginwild vive al di là della parete, e sta cercando di mettersi in contatto con te per dirti che ora che hai trovato l'Onore, la tua missione è compiuta e puoi tornare a casa.

Tu questo però non lo puoi sapere, perché lo Specchio, non ce lo hai più: te lo ha sottratto Antro, durante la serata!

L'ambizione più grande di questo demone è sempre stata quella di divorare la potente Ginwild, e assimilarne così i poteri. Per fare ciò, ha elaborato un piano lungo tutto una vita, che ti ha visto come protagonista: quando eri ancora in fasce, Antro ti ha gettato un piccolo malocchio, che ti ha impedito di trovare il tuo Onore nel corso dell'infanzia.

Camuffato da uomo, il Lupo si è fatto ben volere nel tuo villaggio, fino a consigliare le tue donne di mandarti da nonna Ginwild, nella speranza di pedinarti e trovare un valico attraverso la Parete Magica.

Non sapeva che nessuno ti avrebbe indicato la strada per la regione Più Nera: sarebbe stato il viaggio nel bosco, e non la meta finale, a temprarti, aprendoti la mente sulla ricerca del tuo Onore.

Poiché avevi preso tutt'altra strada, a Iorinno il Lupo ti aveva avvicinata, per capire come agire su di te. In un momento di distrazione, ti aveva sottratto dalla borsa il magico Specchio; ora che ti sei volatilizzata, lo può studiare con più attenzione, scoprendo una dura verità ...

Vai al [20](#).

16

La notte nella locanda ti infonde nuova energia.

All'imbrunire, il sentiero si fa più dissestato, fino a sparire sotto uno spesso strato di neve.

Non hai più i chiodi per montare la tenda, né la pelliccia nel sacco a pelo.

Ti dai per spacciata, quando il tuo diario si spalanca, e vola via come una farfalla iridescente.

Ti guida fino a un albero con una strana incisione.
Se riesci a leggerla, buon per te.
Altrimenti, vai al [41](#).



17

“Cosa vai blaterando? Come conosci questa formula?”.
Ci sei quasi. Fai un’altra scelta al [65](#).

18

La foresta di conifere si estende per tutto il dorso della vallata.
Verso ovest, alcune punte colorate e torri appuntite, fanno
capolino dal verde, insieme a qualche rivolo di fumo, segnale
della presenza di una grande città.
Sai per certo che la cosa migliore per raggiungere incolume la
regione Più Nera, sia cercare aiuto laggiù.
Vai al [44](#).

19

Giungi a Jambolino che ormai è sera. Più che un paese, è una
piazza con quattro o cinque edifici che vi si affacciano.
Se la tua mantellina è bianca, vai al [67](#).
Se la tua mantellina è rossa, vai al [3](#).

20

“Cappuccetto! Cappuccetto!”.
Nello Specchio, appare nonna Ginwild.
Il Lupo non si fa vedere, e finge la stessa vocetta della nipote:
“Sì, nonna, sono qua!”.

“Torna a casa, tesoro. Ora che hai trovato l’Onore, sei diventata una sciamana potentissima. Congratulazioni! Ci vedremo in un altro modo e in un altro tempo!”.

Antro getta lo Specchio a terra, mandandolo in mille pezzi.

Il suo piano di decenni è appena andato in frantumi!

Solo una cosa sa: Cappuccetto Rosso è una potente sciamana, tutta sola nella foresta, con poteri squisitissimi per la sua pancia avida di energia vitale!

Non avrà Ginwild, ma comunque qualcosa di succulento con cui consolarsi.

Riprende la sua forma ferina e, col suo fiuto, ti viene a cercare.

Vai al [54](#).

21

“Attento, folletto ... la maga Arvedia potrebbe punirti!”.

Purtroppo, non esiste una maga con quel nome!

Vai al [73](#).

22

Annoti le parole di un ospite della festa che ti aveva incuriosito, per l'aspetto strambo e il lungo ciuffo sugli occhi: “Nella Foresta, i fiori vanno sempre seguiti, quando si incontrano”.

Vai al [28](#).

23

Un mattone della Torre, all’improvviso, si stacca dal muro, mostrandoti una scritta dentro la cavità vuota.

Sostituisci la parola che hai scelto all’inizio con: “AIUTO”.

Ora vai al [15](#).

24

Una volta attraversata la caverna, giungi a una parete altissima, simile a un intreccio di rami secolari, uniti insieme da un’atavica magia.

Segui il suo perimetro per molte miglia, ma non c'è modo di penetrarvi.

All'improvviso, intravedi una bianca figura accoccolata su un letto di foglie, seminascosta nella scura ombra della parete.

La cuffietta bianca, una mantella orlata di pizzo: tutto ti fa pensare a tua nonna Ginwild!

Eppure, qualcosa non va.

“Nonna! Che naso grande, hai!”.

“È per annusarti meglio”.

“Che occhi grandi hai”.

“È per guardarti meglio”.

“Nonna, verresti più vicino, sotto la luce?”.

“Vengo, vengo ... per abbrancarti meglio!”.

In un attimo, la vestaglia vola via, e l'enorme Lupo Nero spicca un salto verso di te.

Se la tua parola ha quattro vocali, vai al [26](#).

Se ne ha meno, vai all' [11](#).

25

Hai il presentimento che questa sia una trappola, e scappi attraverso un sentiero, senza nemmeno dare la risposta giusta.

Torna a fare la tua scelta al numero [54](#).

26

“Annon, Otuia!”.

Queste parole ti scivolano via dalla bocca, accompagnate dal pesante rintocco della campana di Batuk.

Nella lingua sciamanica del Sacro Specchio, hai appena gridato: “Aiuto, Nonna!”.

Il Lupo è già con gli artigli sul tuo petto, quando si volta verso la Parete, accorgendosi che si sta lentamente aprendo.

Un sorriso lascivo gli attraversa il volto. Scatta immediatamente in quella direzione, quando una luce folgorante, proveniente dal varco del muro, abbaglia tutti voi.

È tua nonna Ginwild, che circondata da un'aurea bianchissima, si avventa sul Lupo col suo bastone sciamanico, rovesciandolo all'indietro, a molti metri di distanza da voi.

Vai al [75](#).

27

Cominci a ridacchiare a qualsiasi battuta di Antro. Quando gli dici di doverti assentare per fare la pipì, lui ti crede, e tu ne approfitti per fuggire tra i vicoli.

Vai al [43](#).

28

Quando ti svegli, non ti trovi più nella tua stanza, ma sotto un cielo plumbeo.

Ti ci hanno portato mentre dormivi, avvolta in un grande sacco a pelo; le enormi conifere davanti a te, segnano l'inizio della Grande Foresta Nera.

“Io lì dentro non ci entro”, sussurri indignata.

Stenti a credere che i tuoi cari ti abbiano abbandonata lì, con appena uno zaino (peraltro, pesantissimo!), e nemmeno un aiutante magico che ti indichi che direzione prendere.

All'improvviso, senti un fruscio fra le foglie.

Aspetti (vai al [59](#))?

Ti arrampichi su un pino (vai al [34](#))?

29

Ora che è stato scoperto, ad Antro non resta che mangiarti in un sol boccone, ponendo fine alla tua giovane vita.

La tua avventura finisce qui.

30

Se hai scelto la velocità, vai al [55](#).

Se hai scelto il carisma, vai al [22](#).

Se hai scelto l'intelligenza, vai al [74](#).

31

La notte passa piuttosto serena, e una magnifica alba ti inonda gli occhi di luce.

Smonti la tenda, e ti levi i pesantissimi calzettoni che ti hanno protetto dal freddo.

Dopo un'abbondante colazione, è ora di rimettersi in cammino. Vai al [71](#).

32

“Cappuccetto!”.

Un individuo allampanato ti sorride. Riconosci uno degli stranieri che, a Over Fine, aveva partecipato alla cena in tuo onore.

Te lo ricordi per via di quello strano ciuffo sugli occhi.

Si chiama Antro, ed è un amico di famiglia di vecchia data.

Si offre di illustrarti la strada per la regione Più Nera, e ti invita a mangiare un boccone con lui. A tavola ti confida con un certo imbarazzo di essere al verde: non ti dispiace offrire tu. Oggi hai guadagnato abbastanza, e per la prima volta da quando sei partita, ti senti finalmente a tuo agio.

Quando uscite, è ormai sera, e i lampioni gettano ampie ombre sul pavimento. Quando ti cade l'occhio su quella di Antro, devi trattenere un urlo di terrore: il nero manto e le lunghe orecchie da lupo proiettate a terra, sono quelle di un temutissimo demone divoratore di sciamane!

Una nenia diabolica, che puoi sentire solo tu, si eleva dall'Ombra di Antro, mentre lui cammina accanto a te senza accorgersi di nulla.

“Voglio mangiare, mangiare, per non morire a contatto col sole”.

Devi fuggire immediatamente!

“Sono una neve malvagia, ho bisogno di gioie profonde, che mi sono estranee ...”.

Scappi via (vai al [2](#))?

Tenti di abbindolarlo (vai al [36](#))?

Lo distrai con un diversivo (vai al [63](#))?



*(PAR. 32) QUANDO USCITE, ORMAI
È SERA, E I LAMPIONI GETTANO
AMPIE OMBRE SUL PAVIMENTO ...*

33

Quando capiterà, userai lo specchio per trovare un aiuto simile!
Vai al [62](#).

34

Pensa alla parola che hai scelto all'inizio del gioco.
Se la terza lettera è una consonante, vai al [37](#).
Altrimenti, vai al [18](#).

35

La bicicletta si alza da terra, e vola fino a un ostello.
Vai al [19](#).

36

Se hai l'intelligenza o la velocità, vai al [65](#).
Se hai il carisma, vai al [27](#).

37

Il piede ti va in fallo e cadi nella neve. Vai al [44](#).

38

“Un sole profondo? È un'interpretazione interessante”, ti dice Antro, con un ghigno.
Vai al [29](#).

39

Leggi un libro di fiabe che concili il sonno.
Nella Foresta Nera, esiste una graziosa bicicletta che fa retrocedere nel tempo e nello spazio.
Ti addormenti serena.
Vai al [28](#).

40

Sulla rupe vive l'Eremita Curioso, che ti chiede:
“Cosa fanno gli abitanti di Iorinno con i mattoni dell'Orologio Batuk?”.
Li imperlano (vai al [6](#))?
Li adorano (vai al [56](#))?
Li adottano (vai al [66](#))?

41

Solo dopo molti giorni, le donne di Over Fine troveranno la tua statua di ghiaccio fissare immobile il vuoto.

La tua avventura finisce qui.

42

Come si chiama la Maga che ristrutturò la facciata destra della Torre Batuk?

Adelia (vai al [50](#))?

Artesia (vai al [12](#))?

Arvedia (vai al [21](#))?

Se non vuoi rispondere, puoi tentare di tornare indietro e scegliere un'altra strada al paragrafo [5](#).

43

Tornare all'ostello non ti sembra saggio: è il primo luogo in cui Antro verrebbe a cercarti.

Vuoi lasciare la città (vai al [15](#))?

Vuoi recarti alla Torre Batuk (vai al [61](#))?

44

Nello zaino trovi il diario, e anche una piccola bussola, per non rischiare di girare in tondo.

Dopo alcune ore, il sentiero si biforca: una strada va a ovest, l'altra a nord-est.

Vai a ovest (vai al [53](#))?

Vai a est (vai al [19](#))?

45

Risposta sbagliata.

Se nella parola che hai scelto all'inizio, c'è una E, vai al [71](#).

Altrimenti, vai al [58](#).

46

Antro coglie il tuo nervosismo, e non appena svolti l'angolo per darti alla fuga, ti prende per il cappuccio, facendoti cadere per terra.

Ricordi le parole della diabolica nenia?
“Sono una neve malvagia, ho bisogno di profonde”.
Nella parola mancante, la seconda e la terza lettera nascondono un numero.
Se sai qual è, vai al paragrafo corrispondente.
Altrimenti, vai al [29](#).

47

Sussurri una ninna nanna: "Al crocicchio un dì il garzone / la via prese del lampone".
Ti addormenti sapendo che fece la scelta giusta.
Vai al [28](#).

48

La mamma dorme nella casupola di fianco alla tua.
Prendi un lume ed esci di soppiatto.
Se hai scelto il carisma, vai al [51](#).
Se hai scelto l'intelligenza, vai al [14](#).
Se hai scelto la velocità, vai al [68](#).

49

Entri nella città di Iorinno alle prime luci dell'alba.
Le pareti colorate delle case, le vie ciottolate, ti sembrano grandi e accoglienti; un intenso odore di cioccolata calda invade le tue narici. Senti appetito e, magari, anche la voglia di due chiacchiere con qualcuno.
Non hai soldi con te: il proprietario di un locale ti offre un piccolo compenso in denaro, in cambio di una giornata di lavoro in cucina.
Vai al [7](#).

50

Farfugli le tue conoscenze sulla Torre Batuk, ma non bastano a impressionare il Folletto. Vai al [73](#).

51

Tua mamma ti massaggia la schiena con un movimento a spirale capace di assorbire le tue energie negative.

Ti addormenti rincuorata.

Vai al [28](#).

52

“Cosa vai blaterando?”, ti risponde Antro, mentre i suoi occhi diventano sempre più sottili.

Vai al [29](#).

53

Incontri un cartello che indica “Iorinno: 15 miglia”.

Ormai è l'imbrunire, e non ti resta che accamparti.

Raccogli legna secca a sufficienza, e la raduni al centro di un cerchio rudimentale di pietre per accendere il fuoco.

Quando estrai il cerino, ti accorgi che è bagnato: la borraccia ha avuto una perdita che lo ha messo fuori uso.

Decidi di trovare l'Est. Almeno, quando il sole sorgerà, colpirà coi suoi raggi la tenda, portandoti calore il prima possibile.

Sta a te scoprire il punto dove sorge il sole.

Se non lo sai, vai al [41](#).



54

La mantellina rossa è coperta di ramaglie e rugiada, quando giungi in una radura pregna di magia.

Scegli la strada che assorba di più le tue energie negative.

Una caverna porta il simbolo di una spirale con al centro un lampone. Entri (vai al [24](#))?

Una scala si inerpicava su per la montagna. Sali (vai al [40](#))?

Un'altra caverna è scavata dentro la montagna, e al suo ingresso sono disegnati alcuni fiori. Entri (vai al [9](#))?

Una graziosa bicicletta è appoggiata sul ciglio di una stradina. Vi sali sopra (vai al [35](#))?

55

Annoti brevemente le azioni che dovrai compiere domattina. Non hai altro da fare col tuo diario, e ti addormenti quasi subito. Vai al [28](#).

56

L'eremita non sembra soddisfatto dalla tua risposta.

La tua sorte è affidata al caso! Conta le lettere del tuo cognome.

Se il loro numero è pari, vai al [69](#).

Se è dispari, vai al [73](#).

57

Antro ti divora, perché tu non possa rivelare a nessuno la sua identità.

La tua avventura finisce qui.

58

La tua risposta non piace al Troll: ti lancia un incantesimo ipnotizzante, che ti fa girare i tacchi e tornare a casa.

Ricomincia da capo, e cambia la tua caratteristica!

59

Dal cespuglio, fa capolino un cinghiale. Rimanere fermi comincia a essere pericoloso, e ti inoltri nella foresta. Vai al [44](#).

60

Scopri che non si tratta di un semplice albero, ma di un albero-cabina, messo apposta per venire in aiuto ai viaggiatori inesperti. Dentro trovi un nuovo equipaggiamento.

Vai al [53](#).

61

Giungi al monumento più famoso di Iorinno: la Torre Batuk, la cui campana suona ogni ora pesanti rintocchi.

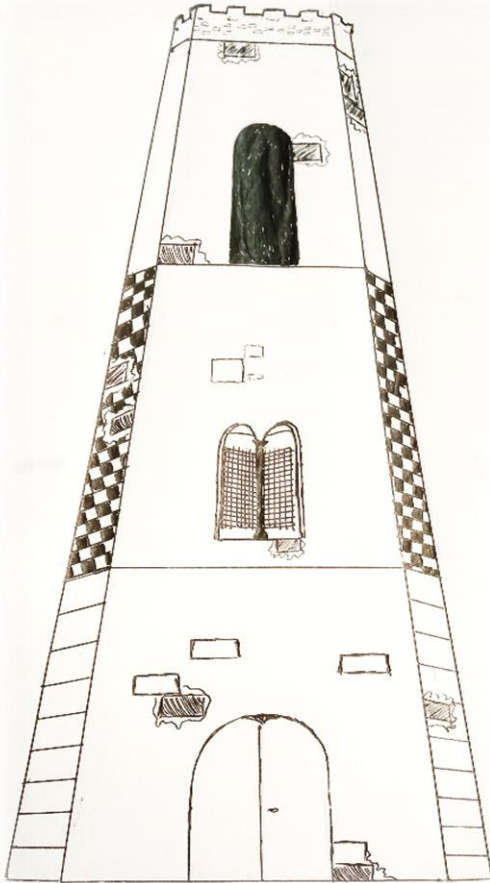
Un *dépliant* ne dà una breve descrizione, scritta in un idioma locale:

Lunga chi è legge la presti storia attenzione della perché Torre è Batuk, facile risalente la al soluzione. Periodo non proto-Grimm, tutti ma i il mattoni cui sono aspetto solari, odierno belli è e dovuto lucenti alla come opera gli della altari. Maga una Artesia, ombra che sembra ne attraversarli, ristrutturò ma la per facciata dirne destra il per numero migliorare tocca il contarli. Proprio La prestigio quota e più la la propria cifra munificenza. Impresa Meravigliosi sull' i Ombra suoi del mattoni tuo di Nemico smeriglio che alcalino ti provenienti dà dalle la Pozze caccia Molto già Lontane, da opera molto di tempo. Illustri Costituisce artigiani. Il ogni paragrafo cittadino a può cui adottare recarti un proprio mattone adesso. E Buona pagare fortuna, di ne tasca avrai propria davvero la bisogno sua lo manutenzione sai?

Se in questo momento è giorno, vai al [32](#).

Se invece è notte, vai al [15](#).





(PAR. 61) LA TORRE
BATUK, RISALENTE
AL PERIODO PROTO-
GRIMM ...

62

Ti ritiri nella piccola capanna dove dormirai da sola.

Cosa fai prima di addormentarti?

Scrivi il diario (vai al [30](#)).

Vai a trovare tua madre (vai al [48](#)).

Nulla, se non dormire (vai al [72](#)).

63

Se la tua caratteristica è il carisma o la velocità, vai al [46](#).
Se è l'intelligenza, vai all'[8](#).

64

Riesci facilmente a seminare il Lupo nella folla.
Vai al [43](#).

65

Antro subodora che vuoi svignartela.
Cerca di ricordare la nenia della sua Ombra!
Diceva:
Sono un sole malvagio (vai al [52](#))?
Sono una neve malvagia (vai al [10](#))?
Sono una neve estranea (vai al [17](#))?
Sono un sole profondo (vai al [38](#))?
Sono una morte malvagia (vai al [4](#))?

66

“Già! Ai miei tempi, adottavano solo e esclusivamente conigli e chihuahua!”.
Torna al [54](#), perché la strada verso la nonna, non è certo questa.

67

Entri nella Locanda di Babriello, e chiedi una stanza per la notte.
Ti senti infatti spossata: non avevi mai camminato per così tante ore da sola nella foresta.
Purtroppo, ti accorgi che nel tuo zaino, non c'è nemmeno un borsello con cui pagare.
“O torni a casa tua”, ridacchia Babriello. “Oppure mi dai un terzo del tuo equipaggiamento!”.
Accetti (vai al [16](#)), o abbandoni il locale (vai al [53](#))?

68

Fatti pochi passi, ti ferma un tale con un lungo ciuffo sugli occhi, che è stato ospite della tua festa.

“Solo un suggerimento, piccina. Laddove vedrai fiori o viole, ci potrai andare. Là, la foresta è calma e leale”.

Torni nella tua alcova.

Vai al [28](#).

69

“Non ho capito? Cosa hai detto?”, ti chiede l’eremita, fingendo di essere sordo.

Torna al [40](#) a fare un’altra scelta.

70

Fatichi a prendere sonno, come se dentro di te una fiamma non riuscisse proprio a spegnersi.

Vai al [28](#).

71

Cammina cammina, giungi a un torrente.

Un Troll non ti lascia attraversare il ponte: vuole che gli rammendi la camicia. Estrai ago e filo: li porti sempre con te, per riparare la tua mantellina nel caso si sgualcisca.

Il Troll ti mostra un buchetto sul petto, e tu lo rattoppi con un pezzo di stoffa.

Infine, ti chiede:

“Indovina quanti buchi ha una camicia!”.

Rispondi:

“Ne ha altri quattro, che non posso riparare” (vai al [13](#)).

“Nessuno, te li ho cuciti tutti, ingrato” (vai al [58](#)).

“Ce ne saranno altri due che mi sono sfuggiti” (vai al [45](#)).

72

Se hai scelto la velocità, vai al [47](#).

Se hai scelto l'intelligenza, vai al [39](#).

Se hai scelto il carisma, vai al [70](#).

73

Dietro alle spalle del tuo interlocutore, appare Antro, nella sua forma più terribile, con le zanne bianche e il folto pelo nero.

“Prendila pure, Lupo. Questa mezza sciamana non è degna di incontrare Ginwild la Grande!”.

Antro non se lo fa ripetere due volte.

La tua avventura finisce qui.

74

Decori la pagina con un mandala a spirale, capace di assorbire tutte le tue energie negative.

Ti addormenti più serena.

Vai al [28](#).

75

Vi ritirate al di là della barricata, lasciando il Lupo riverso e a terra.

Mentre la Parete Magica si richiude alle vostre spalle, vedete Antro alzarsi e correre latrando verso di voi.

Dall'altra parte della parete, di lui non rimane che il triste ululato.

La nonna ti porta a casa sua, dove ti abbraccia a lungo.

“Domani, piccina, ti farò un corredo”, ti dice la nonna.

“Un corredo da mettere nel tuo equipaggiamento! Presto, zaino in spalla, andremo a scoprire i misteri della regione Più Nera!

Esistono infinite lande inesplorate di fronte a noi. E tu,

viaggiatrice ormai esperta, sarai la valida compagna d'avventure della tua vecchia nonna Ginwild”.

La tua missione è compiuta!