

Storia di un Famiglio

1 → La cella è angusta e fradicia. Il pavimento in terra battuta emana zaffate gelide di polvere e marcio.

«Anche senza di me,» sussurra la Strega, «tu hai un futuro».

Non ha lo *charme* di quando discute d'affari, né la malizia quasi infantile di quando stende piani, ma la grazia placida di una quercia secolare.

«L'esecuzione non si terrà prima del sorgere del sole. Allora, rilascerò tutto il potere che mi resta in un'unica ondata. Dovrebbe essere sufficiente a guarire queste terre malate».

Come può parlare così? Accettare il volere dei vostri persecutori come fosse la loro tre volte maledetta Provvidenza?

«Non abbiamo percorso i crocicchi del cosmo per secoli, e ascoltato melodie proibite? Non abbiamo, in cambio, curato gli afflitti e svelato segreti ai curiosi? La terra avrà il mio aiuto, e io affronterò l'ultima meraviglia di questo mondo. È tempo, lo sai. Da tanto tempo». No. *No!* La salverai, che lo voglia o no.

«Non ho mai saputo aggirare la tua cocciutaggine,» sospira. «E sia. Fa' ciò che vuoi. Ti aspetterò fino al termine della notte, per chiacchierare di cosa farai domani».

La sua è una benedizione stanca, ma l'accetti. Non puoi agire senza scegliere, però: calpestare le strade del mondo richiede una forma. Quale assumi?

La serpe, subdola
e persuasiva



Il gatto, aggraziato
e predatorio



Il corvo, arguto
monarca del ricordo



Scegli la tua forma e percorri la tua strada → 2

Nota: hai accesso solo alle opzioni della tua forma.

2 → «Via, Pietro! Vuoi dirmi che il tuo sasso di fiume nuovo di zecca non ha nulla a che vedere con le “chiacchierate” tra te e la figlia della vedova?» Il miliziano più alto ride, ma cela una nota di fastidio. L'altro intasca subito il pendente: una piccola pietra incisa con i raggi di un sole abbagliante.

«E se anche *fosse* un pegno d'amore, Luca? Non capiresti i miei affari neanche se ti sputassero in faccia!».

Per uscire da qui, devi liberarti delle due guardie.

 Sussurri all'orecchio di Pietro: se chiude un occhio, lo renderai irresistibile alla figlia della vedova → 3

 Sussurri a Luca: nutri il suo rancore sopito → 4

 Attendi l'occasione propizia per sgattaiolare fuori → 5

 Ti liberi dei due con un singolo, silenzioso assalto → 6

 Sorvoli le guardie: l'unico che può liberare la Strega è l'Inquisitore stesso. Troverai un accordo con lui → 7

 In una planata sottrai la scintillante copia delle chiavi appesa all'ingresso del sotterraneo e li distrai. Dopo averli seminati, tornerai a liberare la Strega → 5

3 → «Bestia!» sibila, e sguaina la spada. «Hai la voce di un demone, ma non l'intuito. *Ora!*». Un sacco ti intrappola prima che tu possa rispondere. Ti trasportano nella fredda notte di paese, poi in un ambiente chiuso, su una rampa di scale e oltre una porta pesante dove finalmente evadi dalla prigione di tela.

Di fronte all'Inquisitore. → 7

4 → Sono giovani, i miliziani: ancora nell'età in cui i battibecchi tra fratelli in armi e le liti tra amanti si confondono.

«Quasi vent'anni senza una moglie e ora sei tu a latrare per la gelosia, se *oso* rivolgere la parola a una ragazza!» sbotta Pietro.

«Se per una semplice *osservazione* dai in escandescenze, andresti in pezzi se ti colpissi col pugno che meriteresti!»

replica Luca, ancora più rosso in viso dell'altro. Strisci fuori prima di sentire la risposta. → **8**

5 → La manovra richiede un'eternità. La pazienza si fa ansia; l'ansia, panico. Quando raggiungi finalmente l'esterno senza attenzioni indesiderate le guardie sono uscite, e non da sole: trascinano la Strega verso il centro del paese, verso la parrocchia e la residenza dell'Inquisitore. Devi seguirli. → **9**

6 → Non è una battaglia. Non lo è mai, per te: tu non combatti. *Cacci*. Le guardie cadono nel tempo di un respiro. Ti dirigi in paese. → **8**

7 → La figura allampanata dell'Inquisitore proietta un'ombra scheletrica sulla parete opposta al fuoco del camino. Le dita adunche armeggiano con inchiostro e penna su quello che sembra un resoconto della sua opera in paese.

«Il male dei campi sembrava insolubile, ma il Cielo non fa che benedirmi con opportunità di adempiere al mio dovere,» mormora tra sé. Si alza con uno scricchiolio. «Prima una strega, che devia e seduce le creature più innocenti, e ora...», ti trapassa con occhi affamati: «Ora, tu».

Sottili tracce regolari, di sangue rappreso e gesso, s'intrecciano appena oltre il bordo del tappeto. Sai cosa fare; cosa *vuole*. Uomini come lui perseguono soltanto potere e controllo.

S Raccogli il tuo potere per assumere la forma di un demone e offrirlgli tutto ciò che ha sempre desiderato. Non hai dubbi: sarà il tuo ultimo inganno. Ma la libertà della Strega vale mille volte la tua vita su questa Terra. Ti contorci, ti espandi fino a sfiorare il soffitto e le pareti. Estendi la coda verso l'Inquisitore → **10**

S Non riuscirai a sgusciare via da questo guaio. L'idea stessa ti fa venire voglia di scappare dalla tua pelle, ma abbassi la testa ed estendi la coda: offri all'Inquisitore la tua servitù. Il tuo prezzo è ovvio, e non hai dubbi: il sant'uomo accetterà → **11**

Hai osservato e ragionato: non hai dubbi sul da farsi.

f Offri all'Inquisitore la tua servitù, in cambio della libertà della Strega → **11**

f La Strega ha ragione: devi rispettare i suoi desideri. Ma l'Inquisitore non merita un altro giorno sereno: ti scagli contro di lui, per banchettare con la sua memoria → **12**

8 → «Il tuo broncio è inutile, giovane donna!».

La madre attempata mescola qualcosa di caldo in un'enorme pentola di rame, con un mestolo di legno coperto – quasi intarsiato – da complesse geometrie di segni e graffi. La figlia siede in silenzio, con l'atterrita cautela di un topo puntato da un predatore. «Ho protetto questa casa per un'eternità e mezzo, signorina, e continuerò a farlo, che ti vada a genio o meno. Già mi bolle il sangue al pensiero che tu sia entrata in combutta con quella megera, ma non parliamo solo di noi, qui!» Agita il mestolo in un gesto esasperato: «L'ultima cosa che serve a questo paese, credimi, è una dannata fattucchiera forestiera!».

«Mi ha aiutato». La voce della ragazza è appena udibile.

«Fai un favore a entrambe e taci, Alba. Siamo sole a questo mondo! Accettalo, e prestami orecchio una volta tanto».

Ecco, questo... *questo* è qualcosa con cui puoi lavorare.

S Persuadi Alba ad aiutarti per un amore sicuro con Pietro → **13**

S Ti costerà caro, ma le offri il potere di una Strega → **14**

te Elimini la madre. La ragazzina non ne ha bisogno → **15**

 Appena puoi trascini via Alba perché aiuti la Strega
→ 16

9 → Nelle camere dell’Inquisitore. Certo: anche l’uomo più pio si accende d’ambizione per il potere di una vera incantatrice, e il sant’uomo cela appetiti tutt’altro che puri, in fondo agli occhi. «L’Abisso si piega al Cielo: mi darai le conoscenze necessarie a vincolare le potenze demoniache alla mia volontà».

«Numi!» Rieccolo, il fascino da salotto della tua Strega: lo sguardo sicuro, il sorriso sghembo. «Esiste un uomo del tuo mestiere che non si diletta a evocare demoni? Con tutti i tentativi che fate, qualunque scintilla di talento vi avrebbe già resi più capaci di me!». Rideresti, se potessi.

«Per quanto apprezzi la conversazione,» replica lui, «mi serve una risposta ora: domani dovrò essere in piedi prima dell’alba».

 Attacchi l’Inquisitore → 17

 Lasci che la Strega risponda → 18

 Gli offri la tua servitù, per la libertà della Strega → 11

 Invadi la memoria dell’Inquisitore → 19

10 → Sa che intendi raggirarlo. Che tu sia un demone, un mostro, un messaggero celeste, non *vuole* fidarsi di te. Ma è un uomo di potere: convinto della propria astuzia, fermo nella propria volontà. Una seconda occhiata conferma i tuoi sospetti: i segni sotto il tappeto tracciano il Cerchio Magico di un evocatore dilettaante. Finalmente, si avvicina di un passo.

Raccoglie una bacchetta d’oro da sotto lo scrittoio e la allunga nella tua direzione, tanto che la sua mano è sopra il cerchio. Vuole vincolarti, minacciarti con l’immobilità o l’Abisso in cambio dei tuoi servigi. Per sua sfortuna, anche tu conosci un trucco o due. Non hai il potere di chiamare qualcuno

dall'Abisso o controllarlo, ma provocare il caos è sempre più facile che dominarlo. Pronunci la Parola che apre l'Abisso. Affferri il polso dell'Inquisitore; prima che possa reagire, lo trascini giù con te.

§ Dev'esserci un'altra via: rifiuti l'Abisso (e non hai provato tutte le tre forme) → 21

§ Accetti l'Abisso → 20

11 → «La libertà della strega per la servitù del suo spirito familiare. Uno scambio appropriato».

Sei sulla sua spalla, invisibile sotto lo sguardo del sole, a sussurrargli inganni e segreti. Fendi il cielo per spiare i suoi nemici. Macchi la notte del sangue di chi lo ostacola. Grazie a te l'Inquisitore trama, uccide e accumula potere nella regione.

Pesca eretici e criminali tra chi ha vantaggio a condannare; impone rigore e disciplina per sentire il brivido del controllo. «E tutto grazie a te,» ti sussurra di tanto in tanto.

§ Non lo accetti (e non hai provato tutte le forme) → 21

§ Accetti il prezzo per la libertà della Strega → 23

f Non lo accetti (e non hai provato tutte le forme) → 22

f Accetti il prezzo per la libertà della Strega → 23

12 → Gli sottrai un solo ricordo, con precisione chirurgica, prima di fuggire dalla finestra: un semplice pomeriggio d'infanzia, in cui la terra era intiepidita dal sole, l'erba era bagnata e la mamma sorrideva sulla soglia. Niente di speciale. La sua ultima memoria innocente, che legava così tanti brani della sua identità corrotta.

L'alba è vicina. La Strega viene condotta al patibolo. → 26

13 → Scuote la testa, come tra sé, attenta a non farsi notare dalla madre: «Se anche l'ovvio ti sfugge, non puoi aiutarmi,

serpente», sussurra. Si porta le mani alle tempie con un sospiro sonoro. La vostra conversazione è finita.

L'ansia ti acceca, ma non puoi fermarti. Strisci, più veloce che puoi, fino alla residenza dell'unica, abietta creatura rimasta in grado di liberare la Strega: l'Inquisitore in persona.

«Ha chiesto di andare a chiamarla? Nelle celle?».

«E condurla da lui. Non chiedermi perché; io obbedisco».

Devi sbrigarti. Superi le scale senza farti vedere e attraversi una larga crepa nella pesante porta di legno della camera dell'Inquisitore. → 7

14 → Non risponde. Quando la madre si allontana, trattiene il fiato per mezzo minuto e si fionda fuori dalla finestra: «Se davvero puoi offrirmi il potere di una strega, potrei essere libera. Libera da *lei*». Deglutisce, come se le parole fossero troppo grandi da pronunciare. «Se qualcosa non va come deve, potrei finirci io sul patibolo». → 25

15 → Balzi sulla vedova. Quando atterri, ha già perso troppo sangue per parlare, ma agita comunque il mestolo contro di te, mentre apre e chiude la bocca come un pesce fuori d'acqua. Diresti quasi che stia provando a maledirti.

Il mestolo atterra ai tuoi piedi: una seconda occhiata rivela che i graffi e i segni non sono lasciati dal tempo, ma incisi secondo schemi che hai visto usare dalla Strega, dissimulati come imperfezioni e usura. Ecco perché non voleva *fattucchiere forestiere*, la vecchia: paura della competizione.

Alba cade in ginocchio: «Libera» mormora, tra le lacrime.

Ti segue, docile, fino alle celle. Non hai potuto nascondere a dovere i corpi delle guardie – le troveranno a minuti, prevedi – ma conduci Alba in modo che lei non li veda. Non fa domande. Forse non se ne pone; forse intuisce le risposte, e ne ha paura. A volte, ne hai anche tu. Raggiungete la Strega. → 25

16 → «Non capisci!» La voce di Alba è un urlo smorzato. Avete quasi raggiunto le celle. «Mia madre è una donna *potente*, qui. Conosce tutti, e conosce tutti i trucchi. *Voglio* aiutarti, ma...».

Tace e si abbassa, d'istinto: una dozzina di persone discute alla luce di torce e lanterne, pochi passi più avanti rispetto a voi.

«... Squarciati da una bestia feroce, sia Luca che Pietro...»

«... Trascinato la maledetta davanti all'Inquisitore...»

«... Ho sentito che, sai, s'*intendevano*...»

«... Ti sembra il momento di...»

Alba trae un profondo respiro: «Sei tu, vero? La bestia feroce che ha ucciso Luca e Pietro. Che ha ucciso i miei amici». Non risponde. «Avevo cosperso un pendente con l'unguento della Strega. Per permettergli di incontrarlo di nascosto, fuori dal turno di guardia, se volevano. Il sasso era per lui, i raggi di luce per...» Trattiene un conato di vomito. «Li hai sentiti. La tua strega non è qui. Io non ho più aiuto da darti».

Pieghi la testa di lato. Hai fatto ciò che dovevi, ma non sapresti spiegarlo alla ragazza a cui hai sottratto un amico. Né servirebbe. Ti ritiri tra le ombre, verso la residenza dell'Inquisitore. → **9**

17 → L'Inquisitore giace esanime ai tuoi piedi. Ora la Strega *deve* scappare con te: il suo martirio non ha più ragione di verificarsi.

«Cosa credi che succederà domani,» chiede invece, «o il giorno dopo ancora?» Si strappa una manica del vestito, apre uno squarcio nella gonna, intinge le dita nel sangue dell'Inquisitore e se lo cosparge sul viso e sul corpo. «Credi che la morte inspiegabile di uno dei loro li convincerà ad andarsene?» Imbocca l'uscita con passo sicuro. Ti ritrai tra le ombre: hai sbagliato. Avresti dovuto ascoltarla, parlare con lei un'ultima

notte; invece, la solitudine sarà il tuo castigo. E lei si sacrificherà in ogni caso.

«Cosa aspetti? È pericoloso che una signorina passeggi da sola in paese».

Raggiungi al suo fianco e l'accompagni verso la piazza. Parlate di tutte le cose scintillanti che potresti rubare, dei segreti che svelerai, delle storie che avrai modo di osservare. Solo sul limitare della piazza il suo sorriso si attenua: «Ciò che hai fatto non è privo di conseguenze: niente lo è, mai. L'Inquisizione terrà d'occhio questa comunità. Serve qualcuno che la protegga, qualcuno col tuo talento».

Annuisci. Ti sfiora la testa con le dita. I primi lavoranti e lavandaie si affacciano sulla piazza.

«Sciocchi mortali!» Itra la Strega, nella sua migliore imitazione di una fattucchiera diabolica. «I migliori sforzi del vostro sant'uomo non gli hanno salvato la pellaccia! Cado con la gioia di averlo trascinato sotto terra con me!» Si scatena in una risata sguaiata, prima di fissare gli occhi su di te: «E con la gratitudine di aver ricevuto in dono una fine più dolce». → **26**

18 → «Il mondo mi ha concesso tante meraviglie, Inquisitore», dice la Strega. «Tante quante ne sono passate sotto il tuo naso senza che le vedessi, scommetto. Penso che terrò l'accesso all'Abisso tra questi miei piccoli segreti, sant'uomo, se puoi perdonare la mia arroganza».

L'Inquisitore non reagisce con la furia che gli avresti attribuito: fa legare la Strega e crolla sulla sedia, preda di una frustrazione aliena alla sua avversaria.

All'alba segue a distanza i suoi uomini, che la conducono in piazza per l'esecuzione. Non distogli lo sguardo, mai. Sei qui per lei, come avrebbe dovuto essere dal principio.

«Un rimedio fin troppo dolce,» commenta l’Inquisitore, «per una creatura tanto vile. Ci auguriamo che basti a darle salvezza».

Ben presto, è tutto finito. Eppure non lo è affatto. → **26**

19 → L’Inquisitore è pronto, teso: ti trascina sul tappeto prima che tu possa sfiorarne la mente. Avverti i vincoli di un Cerchio Magico avvolgersi intorno a te.

«Ancora benedizioni!» esclama l’Inquisitore. «Strega! La bestia ti appartiene, non è vero? Un nuovo patto, dunque: la sua vita per i tuoi segreti». Rifiuterà. *Deve* rifiutare.

China la testa: «Considerami al tuo servizio, sant’uomo».

Non ti è permesso nemmeno assistere all’esecuzione.

Se non altro, un accordo fondato sulla magia impedisce che l’Inquisitore si rimangi la parola. I campi già cominciano a guarire quando vieni liberato. Resti nell’ombra mentre lui richiama a sé le potenze abissali per guadagnare sempre più Influenza. La sua conoscenza, per quanto rudimentale, ha impedito alla Strega di ingannarlo sui principi fondamentali dell’evocazione.

Tuttavia, si può sempre contare sull’ambizione degli avidi: il corpo del sant’uomo viene ritrovato tra glifi magici, con il volto ancora distorto dal terrore, dopo non più di una stagione.

Potresti andartene. Forse dovresti. Ma come abbandonare a se stessa una comunità che la Strega ha fatto così tanto per aiutare?

 Non lo accetti (e non hai provato tutte le forme) → **22**

 Accetti il tuo nuovo ruolo di *genius loci* del paese

→ **28**

20 → Persistere nell’Abisso non è così male: non raggiungi la taglia dei demoni maggiori che fluttuano ai tuoi fianchi, ma assapori guai e prodigi dell’umanità e nessuno ti considera una

minaccia sufficiente da attaccarti. L'altro lato positivo è che l'Inquisitore è ancora qui.

Rimpiangi solo di non aver condiviso con la Strega gli ultimi istanti.

Finché, dopo un'eternità, senti l'attrazione di un Cerchio Magico trascinarti in superficie.

L'evocatrice ha qualcosa di familiare, ma l'insicurezza della figlia della vedova ha lasciato il posto al piglio determinato di una praticante dell'Arte.

«In cambio dei tuoi servigi, creatura dell'Abisso, e dei tuoi segreti, ti offro la storia della Strega che salvò un paese». Resti ad ascoltare.

21 → Ti immergi nel profondo e abbandoni ciò che eri: errori, presunzione, rimorso. Intrecci la tua vecchia pelle alle spire dello spazio e del tempo per ricominciare – mai come prima, però. Mai più da Serpe.

🔄 Se non hai ancora sacrificato l'ultima vita, puoi assumere la forma del Gatto; avrai accesso solo alle opzioni

 rosse → 2

🔄 Se non hai ancora manipolato la tua memoria, puoi assumere la forma del Corvo; avrai accesso solo alle

opzioni  blu → 2

22 → Lasci che le tue memorie volino alte, ancora più alte – e poi in picchiata verso il passato. Impiantare nel tuo passato il ricordo di questo futuro significa eliminarlo: cancelli ogni possibilità che il Corvo salvi la Strega. Ma forse, in un'altra forma, hai ancora una *chance*.

🔄 Se non hai ancora fatto la muta, puoi assumere la forma della Serpe; avrai accesso solo alle opzioni **S** verdi

→ 2

🔄 Se non hai ancora sacrificato l'ultima vita, puoi assumere la forma del Gatto; avrai accesso solo alle opzioni

G rosse → 2

23 → Quando torna, sono passati anni. L'oppressione corrotta del sant'uomo si è estesa troppo per ignorarla: la tua Strega è tornata, per affrontare lui e te una volta per tutte.

Speri di incontrare il suo sguardo, prima che colpisca.

S → 30

G → 31

24 → Resti a proteggerli tutti: sciocchi e brillanti, bigotti e selvaggi, finché ne avrai il potere. Niente ti vincola alla solitudine, però. Finisci per ritrovarti sul davanzale della giovane Alba: sveglia, determinata, rimasta orfana dopo la morte della madre.

Negli anni il germoglio della Strega cresce forte, diventa quercia, si staglia contro il cielo in Piazza della Dolce Morte.

25 → «Rischierai tutto, ragazzina, per liberare una strega condannata? E tu,» aggiunge la Strega, «tu l'hai *convinta* a farlo?» Non avevi altra scelta.

Attendete il momento opportuno per fuggire. La Strega non protesta, il che non fa che spaventarti. Nessuno, in effetti, apre bocca finché non siete lontani dal paese, al limitare del bosco. La Strega ha sempre amato i boschi.

«Lascia che ti faccia un regalo,» sussurra ad Alba, e si inginocchia come in preghiera. «Stringi le mie mani». Quando capisci cosa sta per fare, è troppo tardi: fiamme stregate

divampano dal suo corpo e danzano attorno a quello di Alba. La ragazza è atterrita, ma non lascia la presa.

«Se non posso salvare il paese, salverò te. Sarai tu a decidere cosa fare con il mio potere».

«Come potrei?» esala Alba. «Questi colori... Questa *musica!*» Ma le fiamme già si estinguono: circolano nelle vene e nelle arterie della giovane strega, mentre di quella vecchia non resta che un germoglio che spunta dal terriccio bagnato.

 Non lo accetti (e non hai provato tutte le forme) → 21

Accetti la nuova strega → 32

 Non lo accetti (e non hai provato tutte le forme) → 27

 Accetti la nuova strega → 33

26 → Fiamme stregate iridescenti divampano dal suo corpo, toccano tetti e mura, s'infiltrano sottoterra. Senti la morsa della siccità allentarsi e infine liberare i campi: senti la terra guarire. Quando tutto è finito, soltanto un germoglio emerge dalla pietra crepata al centro della piazza.

Tutti parlano di liberarsene, nei giorni seguenti, tra un sussurro sulla "relazione clandestina" tra due giovani miliziani e un dubbio sulla sparizione della vedova. Nessuno osa avvicinarsi.

 Non lo accetti (e non hai provato tutte le forme) → 27

 Accetti che la storia finisca così → 28

 Non lo accetti (e non hai già provato tutte le forme)

→ 22

 Accetti che la storia finisca così → 29

27 → I gatti, si sa, hanno nove vite; a te ne è rimasta una. Basterà. Ti abbandoni all'etere: atterri in una nuova forma, una vita in cui l'alba è lontana e puoi ancora cambiare le cose.

↻ Se non hai ancora fatto la muta, puoi assumere la forma della Serpe; avrai accesso solo alle opzioni **S verdi**

→ 2

↻ Se non hai ancora manipolato la tua memoria, puoi assumere la forma del Corvo; avrai accesso solo alle opzioni **f blu** → 2

28 → Non puoi cercare una nuova compagna di viaggio; non ancora. Non dopo ciò che hai causato con la Strega. Resti tra le ombre: un sussurro nell'orecchio degli scoraggiati, una mano che spinge gli incerti, un'idea brillante che scuote chi è perso. La Strega ha concluso la sua esistenza su questo piano. Il suo lavoro, però, continua.

29 → Di tanto in tanto, ti posi sul davanzale dell'Inquisitore per gracchiargli contro. La sua non è una cella sotterranea come quella della Strega, ma una gabbia per chi ha perso il senno. Ogni giorno, chino sul pavimento, cerca il suo ultimo ricordo innocente; ogni giorno, crolla senza averlo ritrovato. Non è un castigo sufficiente, ma dovrai fartelo bastare. → **24**

30 → Prima di abbandonare questo mondo e tornare all'etere, rilasci tutto il potere accumulato negli anni e lo avvolgi attorno all'Inquisitore sconfitto: la muta non ti serve più, puoi regalarla a lui. Puoi fare in modo che riviva questo istante, questa disperazione, questa agonia per mille volte e poi mille volte ancora. Per lei, e per te.

31 → Prima di abbandonare questo mondo e tornare all'etere, trasmetti un ultimo ricordo alla Strega: le sveli i segreti e i tesori dell'Inquisitore.

Che li usi per aiutare questa terra maledetta.

32 → «Se n'è andata».

Annuisce. Se n'è andata, e vi ha lasciati soli. Non riesci a scacciare del tutto l'idea che l'abbia fatto per ripicca, ai tuoi danni.

«Non ho idea di cosa fare, adesso».

L'avrà. Presto. Nel frattempo, le fai cenno di seguirti.

Ogni Strega ha bisogno di un famigliaio.

33 → «Se n'è andata. Mi ha lasciata sola. Con *te*».

Dopo quello che hai fatto ai suoi amici miliziani, non puoi aspettarti altro che un rifiuto. Arretri, passo dopo passo.

«Cinque,» ti ferma. «Cinque passi vanno bene. Detesto ciò che hai fatto, ma se voglio capire come navigare questa nuova vita, ho bisogno di te. E non ho intenzione di lasciarti sfuggire alle tue responsabilità».

Chini la testa. La giovane strega avanza nel bosco. La segui, a cinque passi di distanza. Un nuovo viaggio ha inizio.

