

REDEMPTIO

Seicento anni sono un lungo periodo per riflettere sulla propria vita, specialmente per una strega in cattività. Privata dei propri poteri, Zanira Dunn è vittima di una maledizione che la costringe per sei secoli in una torre. A tenerla in vita sono la rabbia e il rancore verso il reverendo Ruben Sepulvéda. L'uomo di cui lei si fidava l'ha maledetta derubandola di tutto: i suoi poteri, la sua libertà e i suoi figli.

È l'inverno del 2021, il seicentesimo anno di prigionia. La maledizione è finalmente conclusa. Nelle vene della strega tornano a scorrere quei poteri che per troppi secoli le sono stati preclusi. Adesso ciò che arde nel suo cuore è solo un'intensa voglia di riscatto.

Zanira non riconosce il mondo attuale: veicoli privi di cavalli sfrecciano per le strade, la natura è rimpiazzata da imponenti edifici, uomini e donne marciano col viso rivolto a strani marchingegni luminosi tra le mani. Quel mondo estraneo non ha niente da offrirle, a Zanira non resta che tornare nell'unica realtà che conosce, che le appartiene.

La strega raccoglie tutte le sue energie pronunciando antiche formule magiche. Il mondo intorno a lei inizia a vorticare rapidamente e nel giro di pochi istanti è di nuovo il 5 settembre 1421.

1.

Zanira apre gli occhi di scatto. Il buio pesto la circonda, c'è odore di chiuso, un vociare distante. Dei sottili raggi luminosi filtrano da quelle che sembrano delle assi di legno. La donna spinge con forza le tavole ed emerge da un capanno degli attrezzi. È mezzogiorno e davanti a lei la vita è esattamente come se la ricorda: i lunghi selciati di pietra, le case a graticcio, il viavai incurante delle persone che proseguono con le loro vite. Zanira si incammina per le strade finché non scorge la torre del castello nella quale è stata rinchiusa troppo a lungo. La donna elude le guardie dell'ingresso intrufolandosi in un carrozzone in movimento. Superata la soglia della fortezza Zanira salta giù e procede verso i cortili interni, celandosi sotto un

mantello. Cammina indisturbata fino a raggiungere un vasto atrio. A quel punto si ferma, indecisa se procedere verso: *LA TORRE* (vai a [2](#)) o *LA CRIPTA SOTTERRANEA* (vai a [3](#)).

2.

I gradini della torre sono stretti e scoscesi. Ogni piano presenta una porta, Zanira le apre una ad una ma la torre appare disabitata. Arrivata al quinto piano la donna si blocca. Davanti ai suoi occhi c'è proprio la cella che per sei secoli l'ha separata dal mondo esterno. Un crescente moto d'odio per tutto il tempo perduto lì dentro inizia a montarle nel petto. D'istinto Zanira lancia un incantesimo che distrugge la porta in mille pezzi. Quando la polvere si posa, la strega avanza tra i resti della cella con cautela finché trova la sua *doppelgänger*, rannicchiata in un angolo. Le due Zanira si guardano negli occhi. “Aiutami” dice lei. “Dobbiamo trovare i bambini e scappare prima che lui ci trovi”. Le due streghe scendono rapidamente la scalinata della torre e si dirigono verso i corridoi dell'ala est, dove risiedono le stanze dei preti. Il via vai della gente porta le due Zanira a fare una scelta: *TENTARE LA SORTE* (vai a [4](#)) oppure *RENDERSI INVISIBILI* (vai a [5](#)).

3.

Zanira si addentra in cunicoli stretti, percorre scale sempre più ripide e tortuose fino ad arrivare nella cripta sotterranea. Il cambio di temperatura è repentino ma lei procede spedita, stringendosi nel mantello. In lontananza echeggiano dei passi ma prima che qualcuno possa notarla, la strega si nasconde tra le grandi colonne che sorreggono le arcate di pietra. Quando torna il silenzio Zanira si dirige verso la parte più recondita del sotterraneo. Ed è proprio lì, dietro le sbarre di una cella illuminata, che trova i suoi amati bambini. Zanira è pervasa da una felicità indescrivibile sotto gli sguardi esterrefatti di Erin e Rohan. Con uno schiocco di dita la strega apre la porticina della cella e i tre si stringono in un lungo abbraccio. “Andiamo via di qui” sussurra la madre, prima di *tornare indietro verso il CUNICOLO* (vai a [7](#)) o raggiungere *LA FINE DELL'ANDITO* (vai a [8](#)).

4.

Entrambe percorrono il corridoio dell'ala est col capo nascosto dai mantelli. Passano inosservate finché dietro l'angolo spunta un gruppetto di preti di ritorno nelle loro camere. “Voi chi siete? Questo è un piano riservato”. Zanira ignora il commento e si allontana a passo svelto, prendendo sotto braccio l'altra donna. Ma non sono abbastanza veloci perché uno dei preti le abbranca, facendole voltare. “Stregoneria!” esclama nel vedere due donne perfettamente uguali. Zanira lancia un incantesimo abbagliante contro il gruppo ed entrambe devono decidere in fretta se: *RENDERSI INVISIBILI* (vai a [5](#)) o *CONTINUARE A CORRERE* (vai a [6](#)).

5.

Le due donne non sono più visibili a occhio nudo. Si allontanano in silenzio dal flusso di persone, procedendo invisibili nei corridoi. Perlustrano una ad una le stanze del piano. Molte sono vuote, altre occupate da preti o inservienti. Zanira teme di star perdendo tempo finché nella stanza più remota del piano, oltre l'ultima porta, trova proprio loro... i suoi figli. Rohan ed Erin sono intenti a giocare sul pavimento e appaiono sorpresi quando le due donne si mostrano improvvisamente ai loro occhi. Zanira si inginocchia, incredula di poter rivedere i suoi bambini dopo così tanto tempo. Li stringe commossa tra le braccia.

“Non abbiamo molto tempo” dice la Zanira più giovane. “Dobbiamo andare prima che...” ma la porta della stanza si spalanca. Ruben Sepulvéda, con la sua lunga tunica e folta barba, guarda la scena colto alla sprovvista.

“Cosa sta accadendo qui?” domanda e le donne si ergono davanti ai ragazzini come scudo. “Ah, dunque non ci vedo doppio...” continua lui. “Mi spiace, bambini, credo che dovremmo spostare la lezione di questo pomeriggio ad un altro giorno”. (Vai a [EPILOGO B](#))

6.

Nel corridoio si crea grande allarmismo. Le due donne scappano, sfuggendo alle grida di allerta dei preti. Stanno per raggiungere la rampa di scale quando il reverendo Sepulvéda

appare all'improvviso, bloccando ogni via di fuga. "Zanira" dice lui con tono irritato e sorpreso. "I miei occhi mi scherniscono oppure siete davvero due?"

"Dove hai nascosto i bambini, Ruben?!" ringhia lei.

Intanto il resto dei preti li ha raggiunti. "Reverendo!" esclama uno di loro, ma Sepulvéda lo interrompe sollevando un palmo: "Me ne occupo io". Prima che possa agire, tuttavia, Zanira si avventa contro di lui e lo afferra dal bavero. Con un ghigno il reverendo si aggrappa ai polsi della donna e in un bagliore scompare insieme a lei, lasciando l'altra Zanira in balia dei preti. (Vai a [EPILOGO A](#))

7.

Zanira e i due bambini si spostano in direzione del cunicolo che porta all'esterno. In quel momento, tuttavia, incrociano delle guardie di ronda. Alla vista dei fuggitivi gli uomini sguainano le spade e intimano loro di fermarsi. Zanira non perde tempo e scaglia due globi fiammeggianti in direzione delle guardie, che si lanciano verso i colonnati laterali. In un forte boato le fiamme si infrangono sulle pareti di pietra, scuotendo il soffitto della cripta. Una coltre di polvere si diffonde nell'aria e il trambusto attira altre guardie che si precipitano nella catacomba. Zanira non ha altra scelta che dirigersi verso *IL CANCELLETTO* alla fine dell'andito (vai a [8](#)).

8.

Un cancelletto di ferro blocca l'accesso di una scala a pioli. Zanira scardina l'inferriata e aiuta i bambini ad aggrapparsi sulle scale. "Andate avanti" li esorta, guardandosi alle spalle. In quell'istante alcune guardie svoltano l'angolo ma la strega pronuncia un incantesimo e l'aria si riempie di fumo nero. Nel caos generale Zanira si affretta a scalare il passaggio buio fino a sbucare dal tombino di una stradina del borgo. Suoni di stoviglie e odore di cibo si diffondono tra i vicoli e la donna scorge una locanda gremita, perfetta per passare inosservati. Il trio entra e si mescola alla folla quando Zanira intravede dalle finestre alcune guardie smontare da cavallo. La strega deve decidere in fretta se *NASCONDERSI* (vai a [9](#)) o *CHIEDERE AIUTO* (vai a [10](#)).

9.

Le guardie entrano nella locanda con fare sospetto. Zanira nota nell'angolo una gradinata che sembra condurre alle camere del piano superiore. "Seguitemi" sussurra la donna ai bambini e furtivamente imboccano le scale. Arrivati al primo piano, però, tutte le porte sembrano chiuse a chiave. Zanira deve scegliere se *SCASSINARE la serratura con la magia* (vai a [11](#)) o tornare indietro per *CHIEDERE AIUTO al locandiere* (vai a [10](#)).

10.

Zanira si dirige verso il bancone gremito di gente e cerca di attirare l'attenzione dell'oste, senza successo. D'improvviso nella mano della donna appare un sacchetto di monete, il cui tintinnio inconfondibile attira lo sguardo del locandiere. "Cosa desidera, madama?" La strega si avvicina il più possibile all'orecchio dell'uomo: "Questo denaro è tuo se riesci a fornirmi una discreta via d'uscita". Il locandiere annuisce e fa cenno di seguirlo, imboccando l'ingresso delle cucine. "Per quella cifra posso darti una *CAMERA in cui nasconderti* (vai a [11](#)) o mostrarti l'accesso di un *PASSAGGIO NASCOSTO* (vai a [12](#)). Cosa preferisci?"

11.

Zanira entra con i bambini nella camera e si assicura di sigillare la porta alle spalle. Stanchi, sporchi ma al sicuro, i tre crollano sui letti e si addormentano in poco tempo. Tuttavia i sogni della strega sono agitati e terrificanti. "Credevi di potermi sfuggire?" è la voce improvvisa del reverendo Sepulvéda. Zanira si sveglia, atterrita dall'apparizione dell'uomo che le ha rubato tutto. "Nascondersi in una locanda del borgo? Che stolta". La donna prova a reagire ma il suo corpo è immobilizzato dalla magia. Il reverendo è chino su di lei come uno spettro. Zanira vorrebbe urlare ma la sua voce non produce alcun suono. Intanto le guardie hanno sfondato la porta e stanno scortando i bambini singhiozzanti fuori dalla stanza. "Fine dei giochi" asserisce l'uomo e in un lampo di luce la stanza si tramuta nella sua odiata cella in cima alla torre. Una furente disperazione si diffonde nel petto di Zanira, che si ritrova ancora una volta

incatenata e privata dei suoi poteri. Durante la notte il grido terrificante della strega si staglia per tutto il regno, gelando il sangue dei suoi abitanti.

GAME OVER.

Per continuare a giocare torna al punto [9](#) e scegli CHIEDERE AIUTO oppure torna al [10](#) e scegli PASSAGGIO NASCOSTO

12.

Il locandiere indica a Zanira, Erin e Rohan un'apertura nel retro delle cucine. I tre vi si infilano e dal terribile odore capiscono presto che il condotto porta dritto alle fogne. Il trio procede per molto tempo nei vicoli sporchi del canale sotterraneo finché si imbatte in un bivio: a *DESTRA* si avverte uno squittio di topi (vai a [13](#)) mentre a *SINISTRA* dell'acqua che gocciola (vai a [14](#)).

13.

I tre imboccano il varco di *destra* e proseguono, coprendosi il naso con le mani. Camminano ininterrottamente per circa mezz'ora, le scarpe ormai sudicie. Alcuni ratti sbucano dalla direzione opposta, spaventando i bambini. Zanira esplora ogni angolo ma col passare del tempo sente di essersi persa in un labirinto. Presto si presenta ai suoi occhi una nuova biforcazione: da *EST* proviene una leggera corrente d'aria (vai a [15](#)) mentre il passaggio *OVEST* è immerso in un silenzio tombale. (vai a [16](#))

14.

I tre avanzano nel passaggio di *sinistra*. I loro passi echeggiano sul pavimento melmoso finché una fioca luce appare nella distanza. Zanira tira un sospiro di sollievo e si affretta con i bambini verso il barlume. È l'uscita di un canale di scolo: i tre tornano finalmente a respirare aria pulita, trovandosi sulle rive di un fiume in secca. È sera inoltrata. Sotto la luce della luna, Zanira trascina i bambini sulla sponda verdeggiante del fiume. Tra i rami di una quercia lì vicina appare un insolito viavai di uccelli, che improvvisamente si raggruppa e spicca il volo. Lo stormo è diretto proprio verso di loro. “Scappate!” incita la donna, correndo nella direzione opposta, ma i tre vengono

presto accerchiati da quelli che sembrano corvi. Zanira resta immobile, stretta ai figli impauriti. Davanti ai loro occhi lo stormo inizia ad unirsi, a comprimersi, finché assume le forme di un corpo umano. I volatili hanno ora il viso e le fattezze... del reverendo Sepulvéda.

“Zanira” dice lui con voce persuasiva. “Dove pensavi di fuggire?” La donna stringe i denti, indecisa se *ATTACCARE* (vai a [17](#)) o *TRASFORMARE I FIGLI IN RONDINI*. (vai a [18](#))

15.

Zanira e i bambini percorrono il canale *est*, troppo stanchi per parlare. Poco dopo è Rohan a rompere il silenzio. “Non l’abbiamo già visto quello?” domanda indicando un teschio che galleggia inerte tra le acque sporche. Zanira capisce di essere tornata al bivio iniziale. Con frustrazione afferra le mani dei bambini e si dirige a *SINISTRA*. (vai a [14](#))

16.

La strega imbecca il passaggio a *ovest* ma è del tutto inutile: il corridoio termina con un muro. La donna e i bambini sono costretti a tornare indietro. (vai a [15](#))

17.

Con rabbia Zanira evoca dal cielo una pioggia di fulmini che precipitano dritti verso l’uomo. Lampi di luce tuonanti assediano la scena mentre i bambini si accovacciano impauriti sull’erba. Sepulvéda appare tra le esalazioni di fumo senza un graffio. “Sono io ad averti insegnato questo incantesimo” asserisce. “Non puoi nulla contro di me!” L’uomo allunga un braccio verso i fanciulli, che improvvisamente si ritrovano in una gabbia dorata. “No!” grida Zanira.

“Non ti lascerò rovinare i miei piani!” esclama Sepulvéda prima di scagliare verso la donna un raggio esplosivo. Zanira riesce a pararlo ma l’impatto è talmente forte da scaraventarla indietro di parecchi metri. Con i gomiti sul prato divelto la strega decide di *TRASFORMARE I FIGLI IN RONDINI* (vai a [18](#)).

18.

Dal palmo di Zanira si dirama un fascio cremisi che colpisce direttamente i bambini. Le loro fattezze mutano in un istante. “Andate via!” esclama. Erin e Rohan si librano in volo sotto forma di rondini, dirigendosi il più lontano possibile. Nel frattempo il reverendo attira a sé molta energia e la sua stazza aumenta a dismisura, fino a superare gli alberi circostanti. Catene lucenti appaiono tra le sue mani e Sepulvéda le scaglia contro la strega. Lei riesce a schivare le prime tre ma la quarta sferzata si avvinghia direttamente alla sua caviglia. Zanira cade e l'uomo la trascina lentamente verso di sé. La strega continua ad opporre resistenza ma ogni sforzo risulta vano contro la sua forza massiva. “Eri la mia allieva più brillante e ti sei rivelata il mio più grande fallimento”. Il mostro continua a trascinare le catene energetiche finché Zanira è abbastanza vicina da saltare su di lui. In quell'istante *ENTRAMBI SI SMATERIALIZZANO* (vai a [19](#)) o *si genera un forte LAMPO DI LUCE* (vai a [20](#)).

19.

In un fulgore Zanira e il reverendo atterrano al centro della piazza principale del borgo. Agli occhi dei passanti è apparsa dal nulla una donna dall'aspetto stravolto, incatenata a un mostro. L'essere demoniaco è spaventoso: è alto venti metri e impugna spesse catene luminose. Sebbene la sua stazza sia smisurata, quel viso e quei vestiti sono tutt'altro che sconosciuti agli abitanti del regno: si tratta chiaramente del reverendo Sepulvéda. Sono le urla di paura della gente a smuovere Zanira dalla sua posizione. La donna si libera dalle catene e si allontana, gridando aiuto. I passanti scappano in preda a una totale isteria. Sepulvéda si guarda intorno allarmato e lentamente regredisce alla sua altezza umana. “Gente del Regno! Sono io, il vostro reverendo, come potete pensare...” Intanto una folla si è accalcata nella piazza intorno a lui. Qualcuno grida: “Stregoneria!”, qualcun'altro: “Prendetelo! È un mostro!” Cinque guardie si avvicinano all'uomo, intente a catturarlo. “Non è come sembra...” dice lui indietreggiando. Tra la folla Zanira chiude gli occhi, fa ricorso a tutte le sue energie e bisbiglia una maledizione che sigilla i poteri del reverendo. Sepulvéda solleva le braccia al cielo, convinto di potersi dileguare, ma nulla accade. Il prete ritenta

l'incantesimo, senza successo. Con rabbia punta l'indice contro la donna. "Tu!" esclama furente con gli occhi su Zanira, nascosta tra la folla. "È lei la strega, è lei il mostro!" Ma nessuno gli dà retta. Ormai le guardie l'hanno circondato. La strega osserva l'uomo che viene ammanettato davanti a tutti e un piccolo sorriso spunta sulle sue labbra. (Vai a [EPILOGO C](#))

20.

Il contatto dei palmi di Zanira col prete genera una potente esplosione che scaraventa i due lontani l'uno dall'altro, spezzando le catene. "Volevi farmi esplodere?" domanda Sepulvéda, sardonico. "Il tuo trucchetto non può funzionare se l'avversario è cinque volte te. Dovresti saperlo, sono stato io a insegnartelo". La cupa ed echeggiante risata dell'uomo fa rabbrivire la strega, mentre alcune guardie sbucano dalla foresta attirate dai lampi di luce e dal frastuono. Gli uomini in armatura restano basiti di fronte all'immagine mastodontica del prete, il quale sembra aver perso ogni lume della ragione. Zanira fugge via e il gigante la insegue. Ogni suo passo è come un piccolo terremoto sulla terra.

"Smettila, sei fuori di te!" grida lei continuando a correre tra gli alberi, che si spezzano come ramoscelli sotto il peso del reverendo. Il gigante è sul punto di schiacciarla quando due piccole rondini arrivano in soccorso, accecandolo. Il colosso grida di dolore e cade rovinosamente al suolo con un boato. Approfittando del diversivo, la strega si aggrappa al piede di Sepulvéda. Raccoglie tutte le sue energie e le riversa in una maledizione che s'imprime sulla gigantesca caviglia in un marchio rovente. Un bagliore sembra scorrere internamente nel corpo dell'uomo, la cui stazza si riduce fino a tornare nella norma. "Adesso capirai cosa significa perdere i propri poteri" dice Zanira prima di allontanarsi per scampare alle guardie. Una volta al sicuro, la strega solleva la testa verso l'alto e chiama: "Erin! Rohan!" Due rondinelle la raggiungono. Con un gesto del polso Zanira restituisce ai suoi figli il loro aspetto naturale. "Torniamo a casa". (Vai a [EPILOGO C](#))

EPILOGO A

Con un tonfo i due piombano all'interno di uno stabile incustodito. Zanira si guarda intorno disorientata e strattone il colletto dell'uomo tra le mani: "Dove mi hai portata?!"

"In un luogo isolato" risponde lui. "I membri della Chiesa non devono vedermi".

"Quante precauzioni..." nota lei. "Cosa pensi che farebbero se scoprissero che il loro amato reverendo è un potente mago oscuro?" Sepulvéda stringe i polsi della donna e rilascia una potente scarica elettrica. Zanira balza all'indietro, ferita. "Credi davvero di potermi battere?" dice lui sprezzante. "Non so come hai fatto a scappare dalla torre ma ci tornerai molto presto". Il prete contrae le dita e dal pavimento emergono delle spesse radici che intrappolano Zanira in una morsa. La strega digrigna i denti, cadendo sulle ginocchia. "Dove sono?!" esclama fissandolo dritto negli occhi. "Cosa ne hai fatto dei bambini?!" Sepulvéda la fissa per un lungo istante. "Sono stati spinti oltre il limite delle loro capacità".

"Cosa vuol dire?" chiede lei, con un filo di voce.

"Non esistono più sotto forma umana" risponde lui con tono impassibile. "Ora sono energia, parte dell'universo".

Zanira trattiene un singulto, il petto pervaso da un dolore tanto forte da non riuscire a produrre l'urlo che le muore dentro. Lacrime si addensano nei suoi occhi.

"Non erano degni del ruolo che il nostro Credo voleva assegnargli, Zanira. Si sono rivelati... deboli".

"Come hai potuto uccidere i nostri figli in nome di un'ideale?"

"Io li ho spinti a diventare più forti. Eri a conoscenza del loro destino. Della profezia".

Zanira ha la fronte china, incurante della stretta intorno al suo corpo. Non riesce a parlare né a pensare.

"Erano stregoni di primo sangue, dunque i prescelti" continua Ruben. "È colpa dei geni impuri della tua famiglia se hanno dovuto pagare con la vita!"

In Zanira scatta qualcosa. Il dolore straziante della perdita dei figli viene offuscato da una rabbia accecante. La strega sussurra una formula e le braccia del reverendo si riempiono di centinaia di tagli. L'uomo sibila di dolore, rilasciando la presa intorno alla donna. Zanira si mette in piedi con occhi vitrei e terrificanti. Intona una frase rituale prima di lanciarsi spedita in

direzione dell'uomo. Lo scontro tra i due corpi sprigiona un bagliore accecante.

L'istante successivo Zanira appièda su una lastra di ghiaccio, mentre Ruben precipita in acqua. Si trovano in Antartide, su un piccolo isolotto di ghiaccio. Intorno a loro non c'è nulla, solo vasti specchi d'acqua e glaciale desolazione. Sepulvéda riemerge boccheggianti dalla superficie e si aggrappa al ghiacciaio per salirci sopra. "Sono stufo di questi giochetti!"

"Tu non meriti compassione, né amore o rispetto" dice lei.

In un moto d'ira Ruben spalanca le mani in direzione della donna ma nulla accade. L'uomo ritenta più volte, tremante e fradicio, pronunciando incantesimi che non danno alcun esito. "Cosa mi hai fatto?!"

"Nell'impatto ti ho marchiato con un sigillo. I tuoi poteri sono bloccati, Ruben, e lo saranno per sei secoli".

L'uomo appare pallido in viso.

"La morte sarebbe troppo semplice per un mostro come te" continua lei. "Ci penserà la tua avidità a divorarti. Lentamente. A trenta gradi sotto zero".

"No!" grida il reverendo chino sul ghiacciaio, col fiato mozzato dal freddo e dalla crescente disperazione.

"Avrai tempo per riflettere sui tuoi errori. Che l'angoscia ti sia grave e che divori quel poco d'anima che ti resta".

In un baleno Zanira scompare, materializzandosi all'esterno delle mura del castello. Chiude gli occhi in un sospiro, con le grida di Sepulvéda che echeggiano ancora nelle sue orecchie. La strega nasconde il capo sotto l'ampio cappuccio del mantello e si allontana dal regno in sella a un cavallo.

Forse le cose sarebbero andate diversamente prendendo un'altra strada.

*Per tornare a giocare torna al punto [4](#) (e scegli **RENDERSI INVISIBILI**) oppure ricomincia dal punto [1](#) (e scegli **LA CRIPTA SOTTERRANEA**)*

EPILOGO B

Il silenzio è carico di tensione. Il prete sposta lo sguardo da una donna all'altra. "Come hai fatto ad annullare la maledizione?"

"Non l'ho annullata" confessa Zanira. "L'ho scontata fino all'ultimo".

L'uomo solleva le sopracciglia. "Vorresti dire che provieni dal futuro?" Ruben scoppia in una risata. "Incredibile. Dunque è così che hai liberato lei" dice guardando la donna più giovane, il cui braccio è teso per proteggere i bambini.

"Se hai ancora a cuore il futuro di tua moglie e dei tuoi figli, lasciaci andare" dice la doppelgänger.

"Credi che sia dipeso da me? Credi che avrei mai voluto rinchiudere la mia stessa moglie? Erano ordini della Congrega. Ho fatto quello che andava fatto".

"Allora non mi lasci altra scelta" afferma Zanira sollevando lentamente le mani. Al suo comando il pavimento si liquefa risalendo sulle gambe del reverendo, solidificandosi in una trappola. Sepulvéda sorride, sornione. "Tutto qui?" E con uno schiocco di dita il marmo attorno ai suoi piedi si sgretola in detriti che schizzano rovinosamente verso di loro. L'altra donna interviene generando uno scudo energetico che li protegge dall'impatto.

Il reverendo agita le braccia generando un improvviso vortice di vento. Forti correnti di energia roteano sul soffitto fino a materializzare un buco nero. "Emergi, Rakuda!" Al richiamo dell'uomo una gigantesca creatura dai tentacoli luminosi affiora dalle profondità della voragine. Lucenti filamenti viscidini iniziano ad agitarsi come fruste. "Ammirate le meraviglie a nostra disposizione! Questi sono i servi che gli Dei dispongono per noi!"

I bambini urlano dalla paura mentre due grossi tentacoli si muovono proprio nella loro direzione. Zanira genera tra le mani delle lame di energia, che mozzano i tentacoli a pochi centimetri di distanza dai bambini.

"Nascondetevi!" esclama lei, mentre la donna più giovane scaglia tutti i mobili presenti nella stanza contro il prete. Ma ogni sedia, letto e armadio viene risucchiato magicamente dal buco nero.

"Bambini!" esclama l'uomo esaltato. "Venite da me e sarete al sicuro!"

"Non osare toccarli!" grida Zanira, recidendo altri tentacoli diretti verso i suoi figli. Per ogni protuberanza tagliata, ne spuntano altre tre.

“Sciocca infedele, la mia progenie è destinata alla grandezza! I poteri di Erin e Rohan cresceranno a dismisura sotto il mio controllo e domineranno il mondo intero. Nessuno può ostacolare il loro destino”. Un tentacolo afferra la strega, avvinghiandosi saldamente alla sua vita. “Mamma!” strepitano i bambini con i volti rigati dalle lacrime.

La bestia di luce pulsa e si ingrandisce in un moto agitato, sollevando la strega dal pavimento. Uno sgradevole suono di ossa rotte precede un grido di dolore. Di fronte a quella scena raccapricciante Erin e Rohan strillano a perdifiato e all'improvviso tutto nella stanza si blocca.

L'impeto delle loro emozioni sembra arrestare lo spazio-tempo. La terra inizia a oscillare, scossa da un terremoto inarrestabile. Con le grida di sottofondo dei bambini il tempo rallenta e si riavvolge all'indietro. I mobili riemergono dal vortice nero e tornano al loro posto, i tentacoli di luce liberano Zanira e la creatura evocata dal prete si ritrae nella sua cavità, mentre i detriti del pavimento si ricompongono in piastrelle di marmo. Quando l'urlo di Erin e Rohan finalmente si placa, la stanza cessa di tremare e il tempo riprende a scorrere a velocità normale. Per qualche istante nessuno si muove, poi i bambini si accasciano al suolo.

“Lo sapevo!” esclama Ruben con folle euforia. “Ecco il potere che ci porterà al successo! Siano lodati gli Dei, possa il vostro...”

“ADESSO!” urla una delle due streghe, ed entrambe scatenano una violenta scarica di fulmini verso il reverendo. Lo stregone risponde all'attacco con altrettanta potenza e due flussi di energia si scontrano. La stanza si riempie di luce mentre potenti onde d'urto si stagliano verso le pareti, che tremano. Zanira stringe i denti, mantenendo a fatica il fascio energetico. Ruben fa ricorso a tutta la sua ferocia, accrescendo l'intensità del raggio. L'elettricità nell'aria è palpabile.

“Zanira, c'è solo un modo per finirla” dice con fatica una strega all'altra. “Prenditi cura dei bambini”. Prima che la donna possa capire cosa stia succedendo, l'altra corre verso l'uomo e si scaglia su di lui. Lo afferra saldamente, spezzando l'incantesimo in una pioggia di scintille. Ruben si dimena ma in pochi secondi il suo sforzo si tramuta in una posa immortale:

il reverendo e la strega si pietrificano in un'unica statua di marmo nero dalle venature lucenti.

Zanira e i bambini si accasciano sgomenti e increduli. L'uomo presenta una smorfia attonita, il braccio teso in cerca di un appiglio, i capelli mossi da un vento invisibile. La donna invece appare serena, cosciente del suo sacrificio generoso ed incondizionato.

“Mamma, cosa è accaduto?” chiede Rohan confuso.

“È finita” dice la strega con un filo di voce. “È finita, Rohan. Non dovete preoccuparvi più. Venite qui”. E i bambini si stringono alla madre in un abbraccio. I tre osservano la statua al centro della stanza. “Chi delle due...” chiede Erin.

“Non ha importanza” dice la donna. “Ciò che conta è che la vostra mamma sia qui con voi. E non vi lascerà mai più. Andiamo via”. I tre varcano le mura del castello e si incamminano verso una nuova vita, senza guardarsi indietro.

*Per tornare a giocare vai al punto [2](#) (scegli **TENTARE LA SORTE**) oppure [4](#) (scegli **CONTINUARE A CORRERE**) oppure ricomincia dal punto [1](#) (scegli **LA CRIPTA SOTTERRANEA**)*

EPILOGO C

Sono le prime ore dell'alba quando Zanira si materializza all'interno di una cella carceraria. Raggi dorati filtrano da una fenditura sbarrata. Ruben Sepulvéda è seduto immobile sul pavimento, con la schiena contro la parete, viso smunto e capelli sporchi. “Non preoccuparti” scherza lei. “Dopo i primi cento anni arriva la rassegnazione”.

L'uomo le lancia uno sguardo ostile. La barba incolta copre la smorfia della sua bocca. “Tutto ciò deve sembrarti incredibilmente appagante” replica lui con voce rauca. “Ma non durerà. Il mio Credo fermerà questa follia”.

“Sono trascorsi mesi, Ruben, e nessuno si è fatto avanti. Temo che la Congrega ti abbia abbandonato”.

“Credi che senza di me si siano fermati? I miei discepoli verranno a liberarmi quando sarà il momento”. Zanira sorride, facendo qualche passo nella cella. “Sei sempre stato un mago potente Ruben, ma non pensavo fossi tanto ingenuo”.

“Tra noi due Zanira, sei sempre stata tu ad avere un'eccessiva fiducia nel genere umano”.

“Eppure guarda dove sono io e dove sei tu” replica lei. “Hai perso la tua credibilità di leader. La tua Congrega si è infiltrata nella Chiesa per anni ma ora che sei rinchiuso, cosa credi succederà? Non c’è nessun’altro che possa prendere il tuo posto”.

Con rabbia Sepulvéda scatta in piedi. “Quello è compito dei nostri figli! Per questo ho dovuto separarli da te, perché potessero adempire al loro destino”.

“Credi davvero di essere nel giusto?” replica lei. “Sequestrando e plasmando i tuoi stessi figli come capi di una setta che domini il mondo? Guarda la realtà, Ruben. Non sei altro che la pedina di un gioco che si appresta a finire”.

Ruben mostra un ghigno. “Non c’è evoluzione senza guida. Non c’è progresso senza violenza. Il mondo ha bisogno di leadership” dice. “Quanto ai nostri figli, un giorno capiranno”.

“Ci sono cose più importanti del controllo e del potere. Sarà lontano dai tuoi valori che crescerò Erin e Rohan. Se mai ti perdoneranno, sarà una loro scelta”.

“I loro poteri, seppur latenti, sono troppo forti per essere controllati da te” risponde. “Ti si ritorceranno contro”.

“La differenza tra noi è proprio qui: io non controllerò. Io li lascerò vivere come vorranno”.

“Persisti con queste sciocchezze sul libero arbitrio...”

“Se credi che la reclusione possa far cambiare idea...” dice Zanira inginocchiandosi. “Avrai modo di provarlo tu stesso”.

La strega tocca con le mani il pavimento e un’onda di energia verde si espande da quel punto, riverberando su tutte le pareti fino a svanire nel soffitto. “Spero tu possa riflettere sui tuoi sbagli, Ruben. Avrai molto tempo a disposizione. Seicento anni, per l’esattezza. Mi spiace solamente di una cosa...”

aggiunge, sporgendo il viso verso di lui. “Che non potrai vedermi cancellare ogni traccia della tua amata Congrega”.

Sepulvéda la guarda ricolmo di rabbia. “Le scelte del passato hanno sempre un costo... è arrivato il momento di presentarti il conto” aggiunge Zanira. E con uno schiocco di dita sparisce davanti ai suoi occhi. Felice. Finalmente libera.