

PARTE 8: LA REGGENTE TRISSA

Dopo il torneo e i festeggiamenti, Morisa si complimenta con la classe e con il vincitore. Facendosi più seria, chiede alla classe di seguirla fuori dalla grande sala, tornando nel corridoio delle statue. Dice loro di aspettare, li saluta con grande affetto e va via. Immediatamente le luci si fanno più chiare e, dopo qualche istante, vedono – di spalle – una figura alta vestita di bianco. È la reggente Trissa!



Trissa si gira verso la classe e comincia a parlare: «Siete stati bravi ad arrivare fino a qui» dice guardando gli studenti uno a uno «è da quanto siete entrati che vi aspetto. Immagino che vorrete sapere come a fare a uscire da qui».

«Sì, vorremmo sapere come fare per tornare a casa» rispondono tutti in coro «i nostri genitori saranno preoccupati di non vederci».

«Siete sicuri?» scherza Trissa sorridendo.

«Molti sono i giochi che già avete imparato, ed altri ancora vi aspettano.» continua Trissa «Siete stati chiamati in questo mondo per esplorare e scoprire i giochi fra due giocatori, che nascondono molto di più di quanto possiate immaginare. Cercate di studiare a fondo tutti i giochi che vi si presenteranno davanti, rispettando le regole, giocando nel modo migliore possibile e cercando strategie, chiunque risulti il vincitore. Vi spiegherò cosa fare per tornare a casa. I contatti con il vostro mondo non sono semplici e l'unico modo per tornare è fare il Grande Salto nel provincia di Checkers. Fare il Grande Salto da soli è però pericoloso, e le uniche che possono accompagnarvi sono le sagge oche del villaggio di Ghisa. Per raggiungere il villaggio dovrete seguire la direzione per il paese di Leva Leva. Da lì il villaggio non è lontano, vi basterà chiedere indicazioni agli abitanti. Sono sicura che vi divertirete!» dice Trissa, scomparendo in una nube bianca.