

CANOVACCIO RACCONTO IMMAGINARIA 2024

Anno 2124. Il mondo è avvolto nell'oscurità e la città di Venaria Reale è diventata il cuore del regno delle tenebre. Ogni anno, in occasione del giorno di Natale, si svolge il Torneo delle Ombre, una competizione sportiva magica che celebra la vittoria del Male e dà una parvenza di speranza al popolo oppresso, anche se nessuno nutre realmente speranze di vittoria contro le forze oscure. Quest'anno, il Torneo delle Ombre promette di essere ancora più competitivo del solito. La squadra del male, i Pattini Infuocati, è quotata come favorita assoluta, con le sue oscure forze che sembrano impossibili da sconfiggere.

Tra le ombre della notte, Regina la Cerva sa che la battaglia sarà combattuta sul campo di gioco, e che la prova sarà una spettacolare partita di hockey in cinque tempi nella Galleria di Diana della Reggia di Venaria, ormai ricoperta di ghiaccio da anni. Mentre i Pattini Infuocati si preparano per il Torneo, Regina la Cerva raduna gli ultimi difensori del bene: non sono maghi potenti o guerrieri temerari, ma semplici atleti di Venaria Reale, desiderosi di liberare la loro città dalle tenebre. Scendono in campo con il nome di Stelle Polari.

La notte del torneo arriva. I cittadini, costretti al coprifuoco perenne, si apprestano ad assistere alla partita di Natale e si posizionano sugli spalti costruiti intorno alla Galleria di Diana. I Pattini Infuocati sembrano invincibili, avendo assorbito il sapere dei migliori campioni di hockey del passato, e vincono i primi due tempi mentre una nebbia nera avvolge la Reggia. Le Stelle Polari però rimontano, vincendo a loro volta due tempi. Siamo pari. L'ultimo tempo della partita è decisivo.

Inizia il gioco. I Pattini Infuocati sembrano avere il controllo della partita. Lo scontro raggiunge il suo culmine quando il male sembra sull'orlo della vittoria - ma nonostante le tattiche sleali e i trucchi magici, le Stelle Polari resistono con coraggio e determinazione.

In un momento di pura magia, Regina la Cerva sprigiona un'aura di luce che avvolge la pista, congelando il tempo stesso. Con un balzo, si lancia verso il Puck (disco), deviandolo verso la porta avversaria. Un lampo di luce accecante illumina la Galleria di Diana, mentre il disco varca la linea della porta segnando, all'ultimo secondo, il punto decisivo.

Un lampo squarcia il cielo notturno portando con sé la vittoria del bene e la promessa di un nuovo inizio per Venaria Reale. Il male è sconfitto, la Reggia e la Città risplendono di nuovo nella luce del sole e Regina la Cerva anche quest'anno ha salvato il Natale.