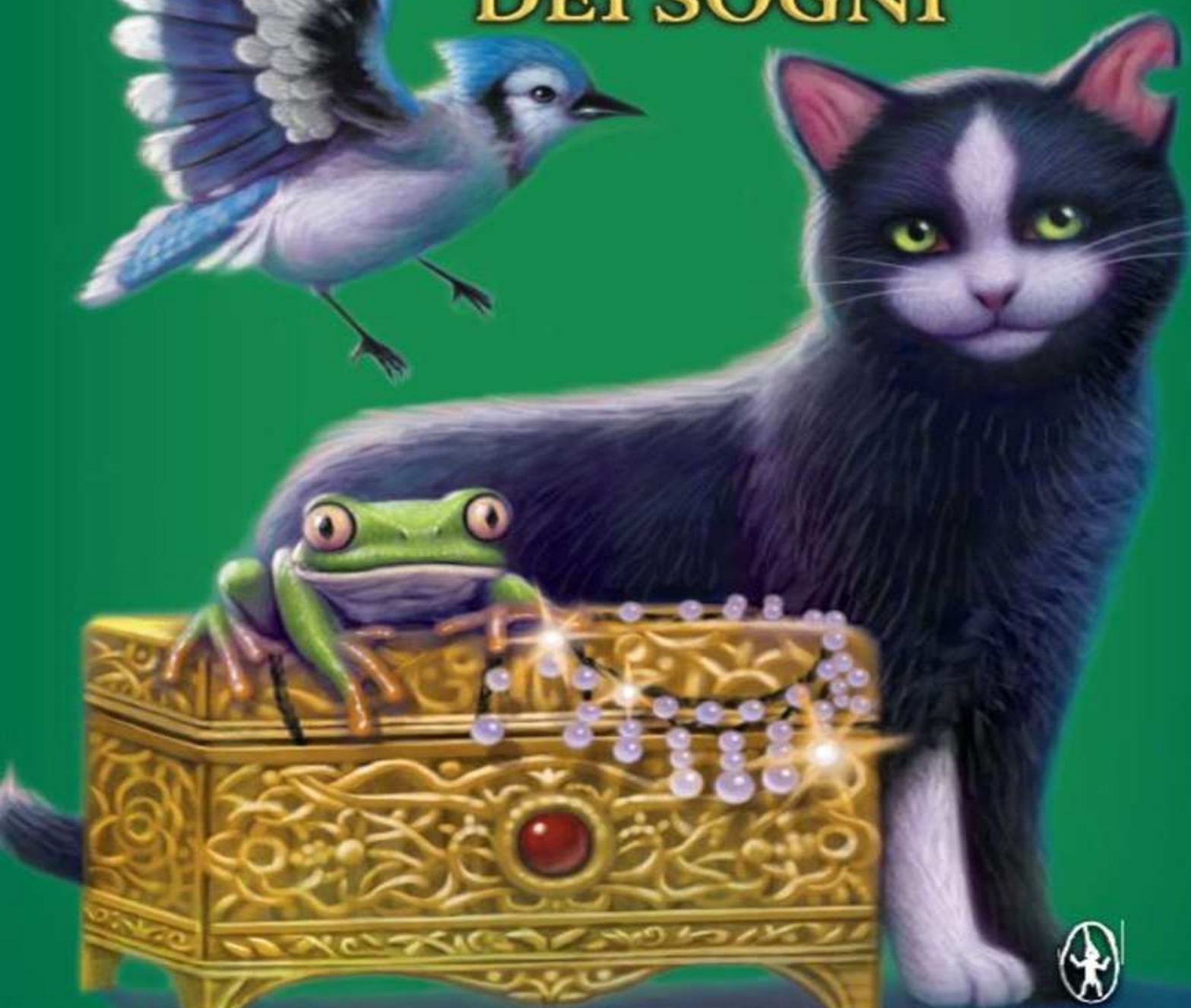


ADAM JAY EPSTEIN - ANDREW JACOBSON

THE FAMILIARS

IL PALAZZO
DEI SOGNI



ROMANZO

NEWTON COMPTON EDITORI





816

Titolo originale: *The Familiars 4. Palace of Dreams*
Text copyright © 2014 by Adam Jay Epstein and Andrew Jacobson

Illustrations copyright © 2014 by Dave Phillips

All rights reserved

Impaginazione e traduzione dall'inglese di Bianca Francese

Prima edizione ebook: ottobre 2014

© 2014 Newton Compton editori s.r.l.

Roma, Casella postale 6214

ISBN 978-88-541-7348-4

www.newtoncompton.com

La saga *The Familiars*:

1. *A scuola di magia*
2. *Il segreto della Corona*
3. *Il cerchio degli eroi*
4. *Il Palazzo dei Sogni*

Adam Jay Epstein
Andrew Jacobson
The Familiars
Il cerchio degli eroi

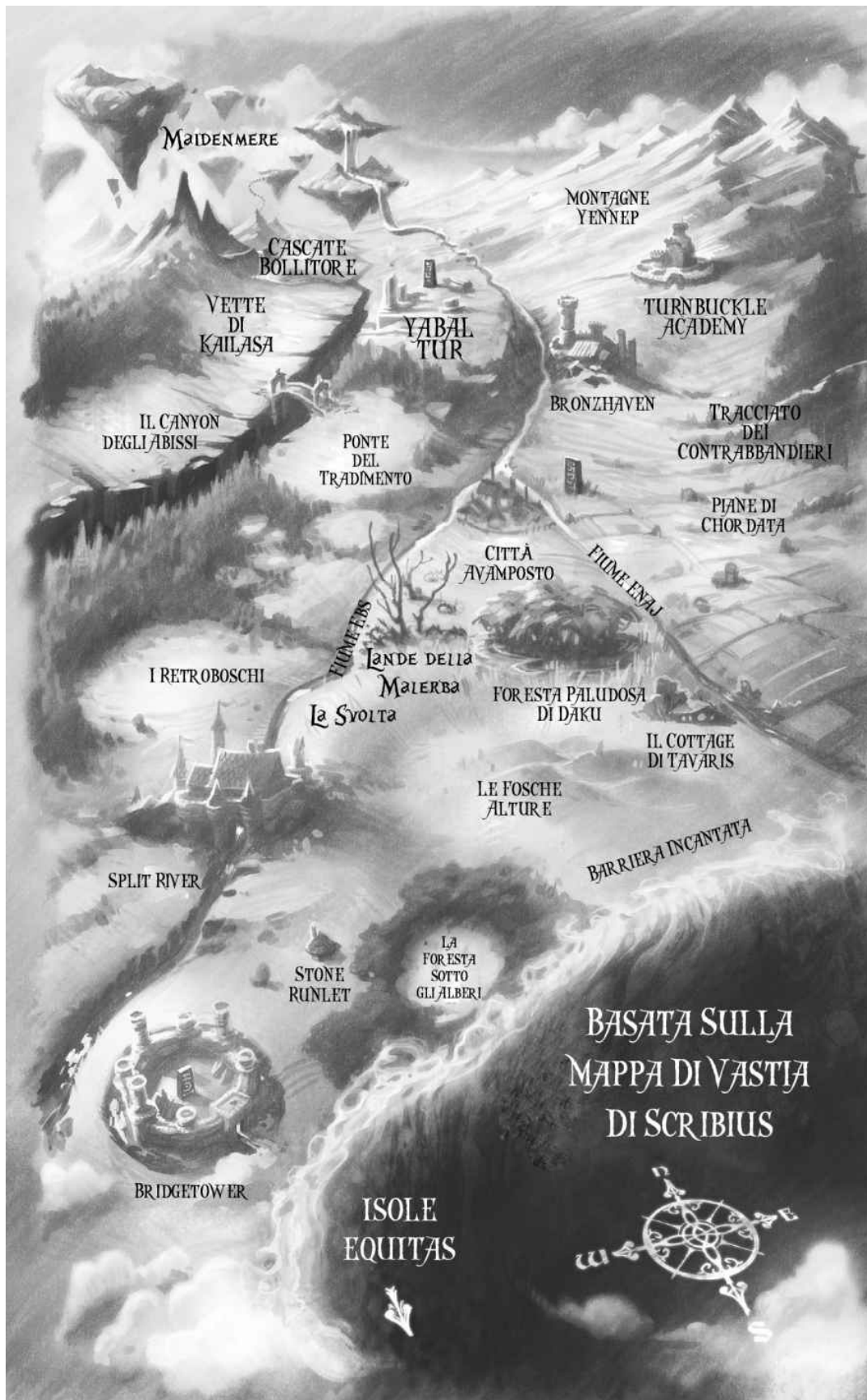
Illustrazioni di Dave Phillips

Newton Compton editori



A mia madre, che crede sempre in me
A.J.E.

A Willa, mia figlia. Non smettere mai di inseguire i tuoi sogni.
A.J.



MAIDENMERE

MONTAGNE
YENNEP

CASCADE
BOLLITORE

TURNBUCKLE
ACADEMY

VETTE
DI
KAILASA

YABAL
TUR

BRONZHAVEN

TRACCIATO
DEI
CONTRABANDIERI

IL CANYON
DEGLI ABISSI

PONTE
DEL
TRADIMENTO

PIANE DI
CHOR DATA

CITTÀ
AVAMPOSTO

FIUME ENAJ

I RETROBOSCHI

LANDE DELLA
MALERBA
La Svolta

FORESTA PALUDOSA
DI DAKU

IL COTTAGE
DI TAVARIS

LE FOSCHE
ALTURE

BARRIERA INCANTATA

SPLIT RIVER

STONE
RUNLET

LA
FORESTA
SOTTO
GLI ALBERI

BASATA SULLA
MAPPA DI VASTIA
DI SCRIBIUS

BRIDGETOWER

ISOLE
EQUITAS



Secondo il folclore di Vastia l'isola era infestata dagli spettri. Una sola occhiata al castello solitario abbarbicato in cima alle scogliere rosso sangue tolse ogni dubbio ad Aldwyn: tutte le storie sui fantasmi dovevano essere vere.

«Yeardley, arriviamo», disse Jack.

Il cuore di Aldwyn si fermò per un istante. Il pensiero di ritrovare finalmente la sua gemella era elettrizzante. Erano stati separati subito, appena nati.

La barchetta a due posti di Aldwyn e Jack si avvicinava rapidamente alle infide secche. Era pericoloso, ma era l'unica via praticabile per raggiungere la riva. Il giovane apprendista mago guardò il suo famiglia e disse: «Non manca molto ormai!».

Il gatto di Maidenmere era a prua con gli artigli conficcati nelle assi di legno del fondale ormai pieno d'acqua. Il suo leale si dava da fare preparando le funi per l'attracco.

«Tieniti pronto a gettare l'ancora», urlò Jack.

«Signorsì capitano!», rispose Aldwyn, facendo il saluto marziale al ragazzo con la zampa.

Aldwyn fece scivolare il coperchio del cassone di bordo, tirò fuori l'ancora e srotolò la fune. Ma non usò le zampe. Lo fece con la mente. Come tutti i gatti di Maidenmere, Aldwyn possedeva il talento magico della telecinesi e continuava a migliorare di giorno in giorno.

Alzò lo sguardo dalle rocce scoscese e osservò il castello. Se gli ultimi mesi di ricerche erano serviti a qualcosa, là dentro avrebbero trovato Yeardley. A quanto pareva, la sua gemella era stata venduta a un alto magistrato delle Isole Equitas e tutti i resoconti concordavano su un punto: il magistrato si era rintanato in quell'isola maledetta nell'Oltre, a più di cento miglia dai confini di Vastia. La teneva come suo animale da compagnia.

Forse, come sua prigioniera.

«Aldwyn, reggiti forte!», urlò Jack, indicando il gorgo ribollente proprio davanti a loro.

Improvvisamente, un'eruzione nell'oceano. Un gigantesco scorpione di mare saettò fuori dalle onde, agitando violentemente il pungiglione affilato come un rasoio all'estremità della coda. Le loro uniche opzioni erano la fuga, o lo scontro frontale con la bestia.

La nave di Jack e Aldwyn solcò le onde, dritta verso la bestia.

Jack stava già intonando: «Piuma di gallo, forza dell'onda, venti dell'oceano, suonate la tromba!».

Un'onda si abbatté contro la prua e gli schizzi si raccolsero a formare un corno. Poi una raffica di vento soffiò in mezzo all'acqua, lanciando un urlo lancinante. Il suono non fermò la bestia che incombeva su di loro. Anzi, lo scorpione adesso era ancora più furioso, chiudeva e apriva le chele di scatto, minaccioso. Ma la tromba magica non era pensata per incutere paura. Era una richiesta di aiuto.

La barchetta cominciò a sollevarsi dall'acqua. Avvistarono una balena sotto di loro. Aveva sollevato l'imbarcazione, ben sopra le onde. Lo scorpione non ebbe neppure il tempo di reagire. La gigantesca dorsoblu si lanciò contro la creatura. Il terribile urto frantumò il suo esoscheletro come se fosse il guscio di un uovo. La balena continuò a caricare, sparpagliando i resti distrutti contro le scogliere rocciose.

«Ti dobbiamo un favore!», urlò Jack alla balena, che continuava a trasportare la barca sul dorso.

«Tutti dicono che è importante avere degli amici nelle alte sfere. Ma se conosci qualcuno anche sott'acqua, tanto meglio», disse Aldwyn.

Le acque dell'insenatura erano sempre meno profonde e la dorsoblu fu costretta a rallentare. Immerse la testa e lasciò che la barca scivolasse gentilmente sulle onde. Aldwyn e Jack attraccarono sulla spiaggia, mentre la balena tornava verso il mare aperto, lanciando un soffio d'addio dai sei sfiatatoi.

La prua toccò la spiaggia, lo scafo di legno accarezzò il letto di ciottoli sul fondale provocando un forte rumore.

«Getta l'ancora», ordinò Jack ad Aldwyn.

Aldwyn telepaticamente lanciò il peso di ferro a una distanza sufficiente affinché le punte di metallo si infilassero in profondità nella sabbia. La corda si tese, impedendo all'imbarcazione di essere trascinata indietro, verso l'oceano.

Jack controllò che la sacca di pelle allacciata in vita e la bacchetta magica infilata nella cintura fossero saldamente legate. Poi tirò fuori una corta spada dalla guaina e scese dalla barca. Aldwyn, armato solo della forza della sua mente, lo seguì. Si inoltrarono in quello squallido paesaggio. Granchi di sabbia e aragoste di terra scappavano da tutte le parti mentre i due avanzavano verso la scalinata irregolare e contorta scolpita nel fianco della scogliera, tutta rovinata e piena di fenditure.

Sin dalla loro prima conversazione nel cottage di Kalstaff a Stone Runlet, leale e famiglio sognavano di diventare Oltristi e di vivere avventure come questa fianco a fianco. Non erano mai stati inviati in missione, loro due da soli. Finora. E per adesso quella ricerca stava superando i sogni più rosei di Aldwyn.

«Si dice che per molti il tragitto fino alla fine di questi scalini sia stato un viaggio di sola andata». Jack pronunciò quelle parole a bassa voce, sussurrandole appena.

«Se stai cercando di spaventarmi, dovrai inventarti qualcosa di meglio», disse Aldwyn.

«Non sono la ruggine né l'arenaria a dare alle scogliere il loro colore rosso. È il sangue».

«Ok, già va meglio», disse Aldwyn, rabbrivendo.

Cominciarono a salire, un passo alla volta, con prudenza. Dentro il castello, in cima alla scalinata, si radunava gente proveniente dalle lande più remote, solo per ottenere udienza presso il magistrato. Gli sottoponevano liti, casi e interrogativi morali che nessun tribunale, nessuna corte reale, nessun concilio era in grado di risolvere. Se la sentenza era in loro favore, scendevano le scale con animo allegro. Altrimenti, la discesa era molto, molto più rapida. Gli spettri di coloro che erano caduti, secondo le leggende, infestavano le scogliere.

«Va' nel tuo luogo felice», si disse Aldwyn. «Un buffet di pesce in cui puoi mangiare tutto quello che vuoi».

«Penso che tu abbia passato troppo tempo assieme a Gilbert», rispose Jack.

Era vero. Il miglior amico di Aldwyn, una raganella che si faceva prendere dal panico fin troppo facilmente, lo aveva contagiato. Ma persino l'imperturbabile ghiandaia blu, Skylar, il terzo membro dei Tre della Profezia, avrebbe tremato sentendo le urla disumane che riecheggiavano attraverso le rocce.

Naturalmente, Gilbert e Skylar erano impegnati nelle missioni con i rispettivi leali, molto lontani da quell'isola infestata.

Quando le acque si erano finalmente calmate, dopo la sconfitta di Paksahara – la lepre grigia traditrice, il famiglio della regina Loranella – la vita a Vastia era tornata alla normalità, e umani e animali governavano il regno assieme. Nei mesi seguenti alla distruzione dell'Esercito dei Morti – gli animali zombie che Paksahara aveva fatto risorgere dal terreno – Aldwyn, Skylar e Gilbert avevano ripreso l'addestramento con i compagni maghi al sicuro dentro le mura di Bronzhaven. Fianco a fianco, famigli e leali avevano lavorato duro per rafforzare il legame magico che li univa.

Adesso erano stati tutti inviati in missioni diverse – riti di passaggio tipici della stregoneria – per mettere alla prova ciò che avevano imparato. Gilbert e Marianne avevano raggiunto l'Oracolo dell'Oceano per studiare gli antichi *Protocolli di Divinazione*, un rarissimo tomo che conteneva illuminanti rivelazioni sull'arte della chiaroveggenza. Skylar e Dalton si erano lanciati alla ricerca del giardino perduto di xilemi del grande interprete della foresta, Horteus Ebekenezer. E a Jack e Aldwyn era toccata forse la missione più pericolosa di tutte. Trovare la sorella di Aldwyn.

«Che cosa le dirò quando la vedrò?», chiese Aldwyn.

«Non mi hai detto che tua sorella sa leggere nella mente?», rispose Jack. «Forse non avrai bisogno di parole».

«Dico sul serio, Jack. L'unico altro membro della mia famiglia che io abbia mai conosciuto ha cercato di uccidermi. Più volte. Voglio solo che con lei vada tutto bene, nient'altro».

Aldwyn si sentiva in equilibrio precario, e non solo a causa dei gradini instabili che minacciavano di cedere sotto le sue zampe. Il motivo era un altro: aveva nutrito così tante speranze per quel momento. E adesso

mancaivano solo pochi scalini.

«Perché non inizi con una cosa tipo: “Ehi, sono il tuo gemello perduto da tanto tempo, Aldwyn”», suggerì Jack. «Lei scoppia a piangere. Vi abbracciate. Una bella riunione di famiglia piena di gioia. E poi le chiediamo con tutta la gentilezza del mondo se le va di venire via con noi».

«E se il magistrato si rifiuta?», chiese Aldwyn. «Non sappiamo se è un amico o un avversario».

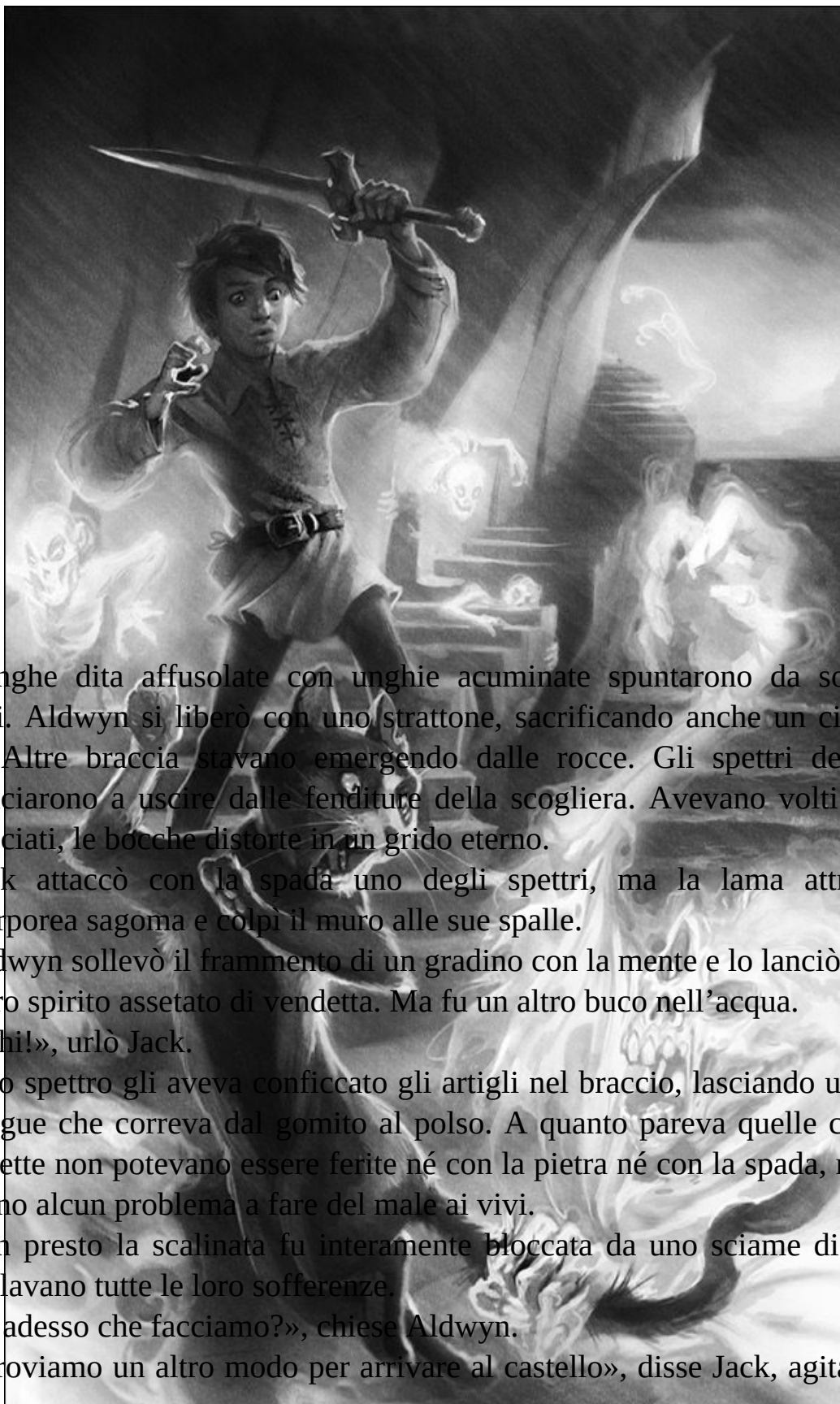
«Be', c'è una ragione se ho comprato questa», disse Jack, indicando la corta spada.

«Com'è avere una sorella, comunque?»

«È una bella seccatura, in realtà. Se assomiglia almeno un po' a Marianne, ti sarai fatto una bella scarpinata per trovare una sorella che ti umilierà e ti prenderà in giro per il resto della tua vita».

Si scambiarono un sorriso.

In quel momento, Aldwyn sentì qualcosa che gli stringeva la coda, sempre più forte.



Lunghe dita affusolate con unghie acuminata spuntarono da sotto gli scalini. Aldwyn si liberò con uno strattone, sacrificando anche un ciuffo di pelo. Altre braccia stavano emergendo dalle rocce. Gli spettri dell'isola cominciarono a uscire dalle fenditure della scogliera. Avevano volti stretti, schiacciati, le bocche distorte in un grido eterno.

Jack attaccò con la spada uno degli spettri, ma la lama attraversò l'incorporea sagoma e colpì il muro alle sue spalle.

Aldwyn sollevò il frammento di un gradino con la mente e lo lanciò contro un altro spirito assetato di vendetta. Ma fu un altro buco nell'acqua.

«Ahi!», urlò Jack.

Uno spettro gli aveva conficcato gli artigli nel braccio, lasciando una scia di sangue che correva dal gomito al polso. A quanto pareva quelle creature maledette non potevano essere ferite né con la pietra né con la spada, ma non avevano alcun problema a fare del male ai vivi.

Ben presto la scalinata fu interamente bloccata da uno sciame di spettri che urlavano tutte le loro sofferenze.

«E adesso che facciamo?», chiese Aldwyn.

«Troviamo un altro modo per arrivare al castello», disse Jack, agitando la

bacchetta e puntandola verso l'alto. «Salta su».

Aldwyn afferrò la gamba del suo leale e insieme presero il volo guidati dalla bacchetta di Jack. Ma non arrivarono molto lontano: uno spettro gli strappò la bacchetta di mano facendoli precipitare in picchiata.

Mentre cadevano Jack infilò la spada nel fianco della scogliera. La lama grattò contro la roccia, provocando una cascata di scintille. Gli spettri urlarono e ulularono, terrorizzati dai lampi di elettricità. La punta della spada si conficcò in uno stretto crepaccio, fermando la loro caduta. Ma Aldwyn si accorse che la pietra si stava sbriciolando tutto intorno alla lama, e gli spettri malvagi – non più allontanati dalle scintille – tornavano alla carica.

Aldwyn aprì la sacca di Jack e telecineticamente lanciò una dozzina di bacche della tempesta contro gli spettri. Comparvero delle piccole nuvole grigie, seguite da pioggia e fulmini. I lampi mandarono nuovamente nel panico i fantasmi, costringendoli a ripararsi nelle fessure della montagna.

«È davvero una fortuna che Skylar ci abbia costretto a portare le bacche», disse Jack.

«Quando sei nei guai non c'è niente come le bacche della tempesta, lo ripete sempre», replicò Aldwyn. «Mai lasciarle a casa, dice».

«E adesso come ci tiriamo fuori da questa situazione?», chiese Jack, con i piedi che oscillavano nel vuoto.

Aldwyn si guardò intorno. Erano troppo lontani dagli scalini per aggrapparsi. La spada stava cedendo. E quelle nuvole di tempesta non sarebbero durate per sempre.

«Stiamo scivolando», disse Jack quando la pietra intorno alla punta metallica cominciò a franare.

Poi la spada si liberò dal fianco della montagna e Jack e Aldwyn caddero come sassi nel vuoto. Mentre precipitavano sempre più velocemente verso il terreno, Aldwyn controllò la spiaggia, alla ricerca di qualcosa che potesse salvarli. Qualsiasi cosa. Poi avvistò un pezzo di legno levigato in mezzo ai ciottoli: la bacchetta magica di Jack! Focalizzò tutta la sua attenzione e la sollevò da terra con la mente. Un attimo prima di schiantarsi al suolo, la bacchetta volò in mano a Jack. Cambiarono immediatamente direzione, risalendo verso la cima della scogliera, senza mai rallentare finché non ebbero raggiunto lo spiazzo davanti alla torre del castello.

«Per poco non diventavamo cibo per vermi», disse Jack.

«Una sensazione che ho provato decisamente troppo spesso nella mia vita», replicò Aldwyn.

«Finché non succede davvero va bene», disse Jack.

«Questo è poco ma sicuro».

Al contrario della scalinata pericolante che conduceva fin lì, la fortezza del magistrato era una costruzione imponente di solido acciaio. Era alta tre piani, con delle picche che correvano lungo tutto il perimetro del tetto. Sulle porte erano incise delle bilance, simbolo di giustizia. Su un piatto era posta una mano mozzata che soffocava un serpente; sull'altro si stagliava la sagoma di una colomba che si alzava in volo da un nido in fiamme. Le mura sibilavano e crepitavano, emettevano una specie di energia elettrica. Anche da quella distanza, faceva alzare il pelo sul dorso di Aldwyn.

Jack si diresse alla porta, ma Aldwyn esitò. Era come se le zampe fossero bloccate nelle sabbie mobili. Era così vicino, eppure non si sentiva pronto.

«Forza, Aldwyn», disse Jack. «Incontrare tua sorella è l'unica cosa di cui non dovresti avere paura, su quest'isola».

Aldwyn si immaginò l'emozione di rivedere Yeardley per la prima volta da quando erano dei gattini di un solo giorno. Fece un profondo respiro per calmarsi e raggiunse Jack all'entrata del castello. Jack allungò la mano e batté le nocche contro la porta. Aspettarono. Per un momento sembrò proprio che non avrebbe mai risposto nessuno. Poi la porta si aprì e apparve un uomo corpulento, con una folta barba. Indossava una lunga armatura di pelle visibilmente consumata. Aveva in mano un'asta di metallo. La punta crepitava. Bianche scintille luminose riempivano l'aria. Appena vide Jack e Aldwyn, la abbassò e le scintille cessarono immediatamente.

«Non si deve mai abbassare la guardia, uno di quegli spettri potrebbe sempre cercare di sgattaiolare qui dentro», disse. «Perché non avete mandato un messaggero per avvertire del vostro arrivo? Vi avrei fatto scortare fin dalla spiaggia. È un miracolo che siate arrivati sani e salvi fin qui senza una di queste».

La guardia carezzò l'oggetto che emetteva scintille.

«Siamo qui per vedere il magistrato», disse Jack.

«Questo l'avevo capito», scherzò l'uomo. «Non arrivano molti turisti da

queste parti».

Aprì di più la porta e li lasciò entrare.

Aldwyn e Jack seguirono la guardia in un corridoio molto lungo, fino a una stanza ampia con una sedia di legno e un tavolo sistemato sopra una pedana. Dozzine di abitanti di Vastia erano in fila nella sala, tutti avevano i loro problemi e molti erano impegnati in accese discussioni. Chiaramente erano lì per esporre i loro casi al magistrato.

«Per caso ha idea di quanto dovremo aspettare?», chiese Jack.

«Be', dipende. Bisogna vedere a che ora torna», rispose la guardia.

«Torna?», chiese Jack.

«Sì. I servigi del magistrato sono stati richiesti dalla Legione dei Lanciapensiero. È via da un bel po' ormai».

«Chiedigli di Yeardley», disse Aldwyn a Jack, ansioso.

«E che mi dice del gatto di Maidenmere che è sempre al suo fianco? È qui?»

«Oh, no. Il magistrato non viaggia mai senza di lei. Quella gatta bianca e nera è un prezioso alleato».

«E questa Legione dei Lanciapensiero», disse Jack. «Sa dove si trova attualmente?»

«Temo che questa sia un'informazione riservata, giovane. Top secret».

Ma quella risposta non era sufficiente per Aldwyn. I suoi occhi si strinsero in una fessura. Concentrò la sua energia mentale, proprio come faceva con la telecinesi, solo che questa volta non stava cercando di muovere nulla. Voleva leggere la mente di quell'uomo.

Aldwyn aveva scoperto solo recentemente di aver ereditato i poteri telepatici di sua madre. Li stava ancora sviluppando, e non sapeva controllarli alla perfezione. Mesi e mesi di pratica non erano stati sufficienti, quando leggeva il pensiero i risultati erano a dir poco imprevedibili. Eppure ci provò lo stesso e si concentrò, cercando di sfogliare la mente della guardia come se fosse un libro.

Improvvisamente delle parole raggiunsero la sua mente: *Il Pozzo di Ashtheril*.

Aldwyn si rese conto che quello era il luogo in cui si trovavano Yeardley e il magistrato.

«Aldwyn, che c'è?», chiese Jack, che si era accorto di qualcosa di strano.

«Adesso possiamo andare», rispose il gatto.

Jack annuì e i due si voltarono verso la porta.

Non avresti dovuto farlo, gatto. Non avresti dovuto ficcare il naso nella mia mente.

Aldwyn si voltò, ma era evidente che quelle parole non erano state pronunciate ad alta voce. Erano i pensieri della guardia. E adesso l'uomo stava puntando l'asta di metallo contro di loro, e dalla punta avevano iniziato di nuovo a brillare scintille.

«Di solito la uso solo contro quei vili fantasmi della scogliera, ma oggi farò un'eccezione».

Così dicendo lanciò un lampo che passò proprio in mezzo tra Aldwyn e Jack.

«*Trussilium bindus!*», urlò Jack.

Una corda d'argento si materializzò nella sua mano. Gettò l'estremità annodata intorno all'asta. Diede uno strattone e l'asta volò dritta nella mano tesa di Jack. Aldwyn usò la telecinesi per aprire le porte, saltò sulla tunica di Jack, e immediatamente si buttarono giù dalla scogliera.

La bacchetta magica di Jack li condusse in volo mentre l'asta crepitante teneva a bada gli spettri.

«Allora, qual è la prossima tappa?», chiese Jack.

«Il Pozzo di Ashtheril», rispose Aldwyn.

«Il cosa? Non ne ho mai sentito parlare».

«Nemmeno io. Ma qualunque cosa sia, la troveremo. Dobbiamo farlo».

Jack abbassò la bacchetta a indicare l'imbarcazione sulla spiaggia. Aldwyn non era affatto contento di lasciare le Isole Equitas senza Yeardeley. Ma quel viaggio aveva donato loro un indizio importante. Era un altro passo verso sua sorella. E sapeva che con l'aiuto dei suoi compagni a Bronzhaven l'avrebbe trovata, prima o poi.

Una sorpresa di compleanno

«Più stretta... Più stretta... troppo stretta!».

Gilbert era arrotolato dalla testa ai piedi in un'alga, sembrava una melmosa mummia verde. Un giovane inserviente di palazzo, in piedi nell'acqua dell'area benessere, allentava l'alga avvinta attorno alla caviglia della raganella.

«Mancano solo un paio di bacchette di legno e un po' di salsa di soia», disse Aldwyn dalla volta dorata all'entrata delle sorgenti di Bronzhaven.

Gilbert saltò su e per poco non cadde di faccia in acqua.

«Aldwyn, sei tornato!». Si tolse la maschera che gli copriva gli occhi e corse da lui. «Allora, l'hai trovata?»

«Non ancora», replicò Aldwyn. «E sono abbastanza certo che il magistrato *non vuole* che venga trovata. E tu che mi dici? Com'era la tua missione?»

«Sorprensamente facile. Quando io e Marianne abbiamo raggiunto l'Oracolo dell'Oceano, i Sette Serpenti Guardiani erano assenti. Siamo entrati, abbiamo chiesto il tomo, e basta». Gilbert si liberò dei pezzi di alga che gli erano rimasti appiccicati. «Che rimanga tra noi, comunque. Potrei aver raccontato a Skylar una versione leggermente diversa della storia. Una versione in cui io decapito i Sette Guardiani».

«Avresti anche potuto dirle la verità».

«Una volta che vieni immortalato su delle finestre istoriate come un eroe della tua terra, non vuoi certo che la gente pensi che ti sei rammollito».

«È pronto per il suo massaggio di petali, Maestro Gilbert?», chiese l'inserviente.

Le guance di Gilbert diventarono rosa per l'imbarazzo, anche sotto la pelle verde.

«Dovremmo andare da Skylar», disse Gilbert ad Aldwin, cambiando argomento. «Sono sicuro che sarà felicissima di vederti».

Aldwyn annuì. Erano passati dieci giorni da quando erano partiti per le

rispettive missioni. Naturalmente, era molto contento di aver riabbracciato il suo migliore amico. Soprattutto da quando il comandante Warden aveva ordinato a Jack di raggiungere Marianne e Dalton presso la Turnbuckle Academy. I più grandi domatori di bestie dall'Oltre si erano radunati lì per una serie di lezioni sulle tattiche di adescamento e le tecniche di avvolgimento, abilità stregonesche rare e di grande valore.

Aldwyn e Gilbert passarono sotto l'arco, lasciandosi alle spalle le fontane di alghe. Raggiunsero il giardino del palazzo, superarono il laghetto di anguille dorate e la ragnatela dei desideri del salice. Fuori fervevano i preparativi per la festa, i maghi di cucina usavano le loro arti per evocare alberi da frutto dalla terra, con tanto di mele e pere già pronte per essere colte.

«Tutto questo è per il compleanno della regina Loranella?», chiese Aldwyn.

«Già», rispose Gilbert. «Il consiglio ha deciso di regalarle una festa a sorpresa. Lei e Galatea sono partite stamattina presto per supervisionare la rimessa in funzione delle difese incantate del confine meridionale di Vastia». La voce di Gilbert si abbassò in un sussurro confidenziale. «Naturalmente, era solo una scusa per farla allontanare dal castello».

«E i nostri leali si perderanno tutto questo. È un vero peccato», disse Aldwyn.

«Be', non capita tutti i giorni di imparare a catturare un sabbiatauro», replicò Gilbert. «Naturalmente, io preferirei un bel banchetto pieno zeppo di cose da mangiare. Immagino che sia uno dei privilegi che derivano dall'essere uno dei Tre della Profezia: sei l'ospite d'onore a qualsiasi celebrazione reale. Anche alle feste di compleanno degli altri!».

«Ecco, mi hai fatto ricordare una cosa», disse Aldwyn. «Non le ho fatto il regalo».

«Non preoccuparti. Ci ha pensato Skylar. Ha preso qualcosa di speciale, da parte di tutti e tre».

Attraversarono una porta aperta ed entrarono in un lungo corridoio. Sulle pareti erano appesi gli stendardi di tutte le province. Le guardie e i bulldog di palazzo perlustravano i terreni della proprietà nel loro solito giro di routine.

«Da questa parte», disse Gilbert, seguendo un rivolo d'acqua che

gocciolava giù per una scala. «Skylar ha raccolto del muschio umido durante la sua missione. Da allora non fa che esercitarsi con incantesimi di liquefazione di ogni tipo».

Aldwyn e Gilbert salirono gli scalini, il corso d'acqua divenne più intenso, si sentivano gli spruzzi dietro una porta di legno chiusa.

«E adesso prova con il tavolo». La voce della Strega Edna, acuta e nasale, si sentiva chiaramente.

Aldwyn girò telecineticamente la maniglia della porta, in tempo per vedere un tavolo di pietra che si trasformava in gelatina. Per un attimo conservò la sua forma, ma poi cadde subito a terra, spiacciandosi sul pavimento tra mille schizzi. Skylar, in piedi dall'altra parte della stanza, osservava la sua opera.

«Se annulli l'incantesimo, potrai far tornare il tavolo com'era», disse la Strega Edna tra un sorso e l'altro della sua tazza di tè di mirtili.

Skylar prese un'altra artigliata di muschio dalla sacca e spremendolo pronunciò le parole dell'incantesimo: «*Sutitauqa, sutitauqa!*».

Le ali della ghiandaia blu tremarono e la cavigliera argento e smeraldo dei Noctonati sferragliò. Improvvisamente l'acqua cominciò a trasformarsi. Ma non ridiventò un tavolo. Solo una pozza di pietra.

«Ci vorrà un po' più di pratica», disse Skylar.

«Guarda un po' chi ho trovato», disse Gilbert.

Skylar si voltò e vide Aldwyn che evitava le chiazze d'acqua sul pavimento. Volò fino a lui e gli gettò le ali al collo in un abbraccio caloroso.

«Bentornato a casa», disse. «Hai trovato Yeardeley?».

Aldwyn scosse la testa. «Hai mai sentito parlare del Pozzo di Ashtheril?»

«No. Perché? Si trova lì?»

«Credo di sì».

«Controlleremo nella libreria della regina», disse Skylar. «Siamo riusciti a trovare la Corona del Leopardo delle Nevi. Non sarà un problema trovare un semplice pozzo».

«Sapevo di poter contare su di te», disse Aldwyn. Era felice che i Tre della Profezia fossero di nuovo riuniti.

«Mi conosci. Più un libro è vecchio e polveroso, più mi piace». Skylar alzò il becco. «Perché sento odore di alghe?»

«Oh, Gilbert era...».

Ma Aldwyn non riuscì a finire la frase, perché Gilbert lo interruppe.

«...mi stavo giusto chiedendo la stessa cosa», disse la raganella. «Di sicuro sono questi incantesimi di liquefazione che stai provando».

Skylar fece spallucce.

«Vi lascio soli, sono sicura che avrete molte cose da dirvi», si scusò la Strega Edna raggiungendo la porta con la sua solita andatura dondolante. «Devo prepararmi per il party di stasera».

Skylar aprì la cartella e mostrò il contenuto ad Aldwin.

«Non immagini nemmeno quanta roba straordinaria ho preso dal giardino di xilemi. Erba icara, corteccia di marmo, erba di nevischio. E una dozzina di altri oggetti che non sono ancora riuscita a identificare».

Gilbert si avvicinò mangiucchiando una radice arancione.

«Questa carota ha uno strano sapore», disse.

«Gilbert, quella non è una carota!», disse Skylar.

«E allora che cos'è?», chiese la raganella.

«Non lo sappiamo. È uno dei dodici ingredienti che non abbiamo ancora identificato! Ma con ogni probabilità ha delle qualità magiche molto forti».

Gilbert le lanciò un'occhiata terrorizzata e cercò di sputare quello che aveva ingurgitato, qualunque cosa fosse, ma non venne fuori nulla. Allora rimasero tutti ad aspettare, ansiosi.

«Io non sento niente», disse Gilbert.

«Be', se il tuo corpo inizia a espandersi rapidamente, tieniti alla larga da tutti gli oggetti appuntiti», replicò Skylar.

Dei passi veloci dalle scale. Il comandante Warden entrò nella stanza, i capelli neri raccolti in una coda di cavallo. Indossava un'armatura dorata piena di borchie e pantaloni di pelle: aveva proprio l'aria di un uomo capace di guidare migliaia di soldati in battaglia. Il comandante posò un ginocchio a terra per poter guardare negli occhi Aldwyn, Skylar e Gilbert.

«Se pensavate di prendervi una vacanza mentre i vostri leali sono a Turnbuckle, temo proprio di dovervi deludere. Ho un'agenda molto fitta di impegni per voi. Iniziamo domattina».

«Ehi», disse Gilbert. «Aldwyn è appena tornato a casa. Sicuramente sarà esausto. Date un po' di respiro a questo povero gatto. Concediamogli almeno

il tempo di leccarsi le zampe».

«Sto bene, Gilbert», disse Aldwyn.

«Guarda che non devi dimostrare niente a nessuno», disse Gilbert. «È più che normale desiderare un po' di tempo libero. Un po' di relax. Aspetta almeno fino a domani pomeriggio. Nessuno ti incolperà per questo».

«Puoi sempre spostare il tuo bagno di fango, Gilbert», disse il comandante Warden.

Gilbert stava per protestare, ma poi ci ripensò e si tappò la bocca.

«Sì, signore».

«Ottimo. Avrete modo di scoprire che non sono affatto un maestro accomodante come Kalstaff. E forse la Strega Edna può sembrare scostante, ma di sicuro non mi vedrete mai sorseggiare tè ai mirtilli nel corso delle mie lezioni. C'è un motivo se la regina Loranella ha affidato a me la responsabilità di questo nuovo stadio della vostra educazione. Quando ero il direttore della Turnbuckle Academy, riuscivo a spremere almeno una goccia di magia persino dal più plebeo degli scudieri. E se incontro uno studente che possiede il potenziale per la grandezza, come voi tre, io ne tiro fuori addirittura la magnificenza. Presentatevi domattina all'alba al campo di tiro, inizieremo con l'arco».

«Sai che non posso scoccare una freccia, vero?», chiese Skylar, agitando le ali.

«Non avrete bisogno di arco e frecce. Ho in mente qualcos'altro per voi». Il comandante Warden fece un rapido sorriso. «Ci vediamo stasera alla festa. Sono sicuro che la regina sarà contenta di vedervi».

In quel momento Gilbert fece un rutto, e dalla sua bocca uscì una lingua di fuoco. Per poco non bruciò tutto il piumaggio di Skylar.

«Bracebietola, naturalmente», disse Skylar, alzando un'ala per indicare il bastoncino arancione mezzo mangiucchiato. «Grazie, Gilbert. Adesso mi rimangono solo undici elementi da identificare».

Gilbert stava già bevendo avidamente dell'acqua da una delle pozze sul terreno. Dalle narici eruttava vapore.

«Se hai ancora fame, sono davvero curiosa di scoprire che cosa fanno questi funghi neri». Skylar tirò fuori un altro componente misterioso dalla sua cartella.

Un forte ruggito squarciò l'aria, zittendo all'istante tutti gli ospiti riuniti nel giardino. Aldwyn alzò lo sguardo, vide i festoni sgargianti e le lampade di carta che fluttuavano magicamente nel cielo della notte, e alla fine avvistò un cincillà seduto sul muro del palazzo che indicava con la zampetta un punto in lontananza.

«Le regine sono arrivate ai cancelli di Bronzhaven», annunciò la sentinella.

Gli amici e i colleghi di Loranella iniziarono a strillare e a cinguettare, tutti eccitati. Speravano di riuscire a fare una sorpresa alla regina. Aldwyn si era strategicamente piazzato proprio sotto il tavolo degli aperitivi, dove erano disposti vassoi di pesce crudo. La Strega Edna spingeva tutti a prendere posto, le sue tozze gambette mulinavano sul sentiero di pietra con il suo famiglio, una femmina di visone di nome Stolix, appollaiata sulla spalla.

«Silenzio, tutti quanti», urlò.

Dopo il segnale, Skylar sfrecciò in volo sopra le loro teste insieme ad altri quattro uccelli della Voliera Pressobosco. Tra una giravolta e una picchiata crearono una magnifica illusione, facendo magicamente scomparire tutti gli invitati.

I passi pesanti di Galatea, la lumidestriera, rimbombarono rumorosamente: la regina si avvicinava di buon passo. Con Loranella sul dorso, fecero il loro ingresso nel giardino e rallentarono fino a fermarsi. La regina scese a terra.

«Abbiamo fatto ottimi progressi oggi», disse Loranella.

«Sì», rispose Galatea. «Ma la ricostruzione di Vastia è appena iniziata. Ci sarà molto lavoro da fare».

«Per fortuna lo faremo assieme», disse Loranella.

Aldwyn squadrò la regina umana, i capelli bianchi lunghi fino alle spalle, scompigliati dal lungo viaggio. Si aggiustò la corona dorata a sette punte sul capo. I suoi occhi esaminarono i terreni deserti del palazzo e, anche se cercò di nascondere, Aldwyn scorse un leggerissimo sorriso illuminarle il viso. Erano stati fatti accurati preparativi per stupire la regina con una festa a sorpresa curata fin nei minimi dettagli, ma ingannare una donna saggia e accorta come Loranella era un'impresa quasi impossibile.

Skylar e la sua squadra volante fecero cadere l'illusione, rivelando improvvisamente gli ospiti riuniti lì a centinaia, e tutti urlarono: «Sorpresa!».

La regina Loranella fece del suo meglio per mostrarsi stupita, e sorrise quando la folla proruppe in un fragoroso canto collettivo:

Che i dragoni si alzino in volo, che le lune favoriscano un altro anno di gioia!

Ti auguriamo vassoi colmi di semidellavita e mai un attimo di noia!

Da ogni angolo del regno sono arrivati tutti gli amici per farti auguri e congratulazioni.

Siamo tanti, e grideremo così forte che sembreremo milioni!

E poi tutti iniziarono ad applaudire fragorosamente. Loranella li calmò con un gesto.

«Grazie. Sono davvero colpita e commossa. È stato un anno di grandi sconvolgimenti, un anno come non ne avevo più vissuti da quando ero una giovane maga. Ma abbiamo resistito. Abbiamo sconfitto Paksahara e il suo Esercito dei Morti: la nostra impresa vivrà nelle pergamene della Storia per molto, molto tempo dopo che sarò passata nella Vitafutura. Fino ad allora, terremo le nostre torce accese e splendenti in alto nel cielo e colmeremo i nostri calici di vino di cachi».

Aldwyn vide un calice pieno di un frizzante liquido viola e telecineticamente lo sollevò da un tavolo guidandolo fino alla mano di Loranella. Lei lo alzò e la folla gridò all'unisono: «A Vastia!».

La musica risuonò da un'arpa incantata in un angolo del giardino. Aldwyn aveva programmato di avvicinarsi di soppiatto agli *hors d'oeuvres* di pesce, ma prima di poter spiccare il salto, una mano gli sfiorò il dorso.

«Aldwyn, voglio presentarti una persona». Era la Strega Edna. Indirizzò Aldwyn verso un uomo che sembrava possedere soltanto metà del volto. Un occhio, una narice e uno sghembo sorriso dimezzato. Era un po' come se qualcuno avesse iniziato a dipingere un quadro e si fosse fermato a metà. «Lui è Nazkareth, cugino di secondo grado di Loranella».

«È un onore per me, gatto della Profezia», disse Nazkareth. «Ho letto dei tuoi viaggi. Mi ha affascinato soprattutto la storia di come avete scoperto la tana del mawpi nell'Oltre. Appena si presenterà l'occasione, sarei davvero grato se mi potessi accompagnare lì».

«Sì, be', vedremo se sarà possibile organizzare la cosa», rispose Aldwyn, ancora ipnotizzato dalla deformità dell'uomo.

«Speriamo sia il prima possibile», disse Nazkareth sempre più insistente.

Prima che Aldwyn potesse rispondere alle pressanti richieste di Nazkareth, la Strega Edna fece un cenno per richiamare l'attenzione di due dignitarie che indossavano un abito color terra.

«Aldwyn», la interruppe, «loro sono le druide gemelle della provincia di Ratskeeper. Ti volevano invitare in qualità di ospite d'onore al loro Festival di Alchimia».

«Vogliamo dare il benvenuto nella nostra provincia ai salvatori di Vastia». La più delicata delle due si produsse in un grazioso inchino.

«Non potete dire di aver gustato una vera cena se non avete assaggiato il dolce nettare del fico di Ratskeeper», aggiunse la sua gemella.

«In questo momento siamo impegnati con l'addestramento», disse Aldwyn, «ma se ci trovassimo a viaggiare a est di Yennep, vi verremo sicuramente a rendere visita».

Nei mesi seguenti alla vittoria dei Tre della Profezia su Paksahara, Aldwyn era stato presentato a centinaia di estranei. Tutti, a quanto pareva, sapevano perfettamente chi era, mentre per lui quei nomi e quei volti si confondevano e si annebbiavano. Persino quelli davvero memorabili, come Nazkareth e le gemelle druide di Ratskeeper, a lungo andare svanivano nel nulla.

«Vi chiedo perdono», disse Aldwyn, avvistando Navid e Marati, il cobra reale e la mangusta dalla coda bianca, in fondo al giardino.

Mente si allontanava, Aldwyn sentì la Strega Edna che parlava alle gemelle druide.

«Quelli sono due dei sette animali che costituivano il cerchio degli eroi», disse. «Sono diventati ufficiali della guardia di Vastia, comandano uno squadrone scelto composto da animali e umani, conosciuto con il nome di Battaglione del Crepuscolo. La loro missione è individuare tutti i traditori che ancora si nascondono nelle terre del nostro felice regno».

La voce di Edna si perse in lontananza quando Aldwyn raggiunse i due.

«Aldwyn, ecco, capiti al momento giusto. Aiutaci a risolvere una disputa», disse Marati. «Di recente abbiamo affrontato un drago perforatore che aveva gettato nel panico Glatar, una cittadina di montagna a nord. A chi spettano gli onori dell'uccisione? Al soldato che ha abbattuto la bestia e l'ha lasciata

agonizzante? O a quello che non ha fatto altro che infliggere il colpo di grazia?»

«Ti ricordo che il drago stava ancora cercando innocenti da squartare quando il mio getto di veleno lo ha colpito al cranio», sibilò Navid.

I due un tempo erano stati mortali nemici ma adesso erano molto uniti. Naturalmente, c'era ancora una buona dose di competizione nel loro rapporto.

«Ma se faceva fatica a sostenere il suo stesso peso», replicò Marati.

«Dillo a quella donna e al suo bambino. Per poco non finivano scannati!».

«Ho l'impressione che sia molto più saggio non schierarsi», disse Aldwyn. «Magari potreste dividervi i meriti».

«E che gusto ci sarebbe?», chiese Navid, come se la proposta di Aldwyn fosse una vera e propria pazzia.

«In un pareggio non ci sono due vincitori», aggiunse Marati, chiaramente d'accordo. «Ci sono due perdenti».

Un globo spia scese dall'alto, atterrando accanto alla mangusta dalla coda bianca. Ai tempi in cui Aldwyn faceva i primi passi nel mondo della magia, aveva imparato a riconoscere quegli occhi volanti con ali di pipistrello. Erano le spie di Paksahara, ma dopo la sua caduta, ai globi spia era stato risparmiato il castigo, ed erano stati destinati alla loro originaria funzione: allertare i protettori del territorio e informarli dei pericoli che si annidavano fuori dai cancelli di Bronzhaven.

«A quanto pare ci sono dei disturbi a est», disse Marati. «Navid, temo che sia ora di andare».

«Chiamerò il Battaglione del Crepuscolo», rispose Navid.

I due si allontanarono, ma Aldwyn non rimase da solo a lungo. Avvistò Gilbert appollaiato su un tavolo in fondo al giardino. Come era prevedibile, il suo amico stava fissando con aria sognante Anura, la femmina di rospo dorato: anche lei faceva parte del cerchio degli eroi. La raganella si era presa una bella cotta per l'anfibio portafortuna, e lei non sembrava affatto infastidita dalle sue attenzioni. Aldwyn si avvicinò ai due.

Una mappa consunta e lacera era dispiegata sul tavolo. La zampa palmata di Gilbert afferrò una liscia pietra di vetro. La posò sulla mappa, proprio sopra Bronzhaven.

«*Locavi instantanus*», pronunciò Gilbert. «Mostraci dove si trovano le

mosche più succose di Vastia».

Allentò la presa e la pietra improvvisamente cominciò a tremare e a oscillare prima di scivolare in avanti, spostandosi sulla mappa. Si fermò in un punto che sulla mappa era contrassegnato dalla scritta FANGHI DI URENGA.

«Uh, non ho mai sentito parlare di questo posto», disse Gilbert.

«A quanto pare hai scoperto dove andare in vacanza», rispose Anura.

«Le mosche non hanno lo stesso sapore se le mangi da solo».

«È un invito?», chiese Anura, ammiccante.

«Dipende. Stai dicendo di sì?»

«Ma che cos'è quella cosa che hai fatto?», li interruppe Aldwyn. «Con la mappa».

«Sto locavizzando», rispose Gilbert. «È una delle abilità di evocazione della sapienza descritte nei *Protocolli di Divinazione*. L'Oracolo dell'Oceano ha detto che è un'arte gemella della visione nelle pozzanghere. Tutto quello che ti serve è una mappa e una pietra di orientamento. E un talento naturale nel vedere cose che vanno oltre ciò che si trova qui e ora».

«Gilbert, mi stai dicendo che hai l'abilità di determinare la posizione di tutto ciò che chiedi? Non ti è venuto in mente che forse era il caso di parlargliene, dato che ancora non sono riuscito a trovare Yeardley?»

«Uhm, temo di no», disse Gilbert. «Adesso che me lo dici, in effetti poteva essere una cosa importante per te».

«Be', e allora che cosa aspetti?», chiese Aldwyn.

«Giusto!».

Gilbert rimise la pietra di orientamento su Bronzhaven. Concentrò la sua energia.

«*Locavi instantanus*», proclamò. «Mostraci la strada per trovare la gatta di Maidenmere conosciuta con il nome di Yeardley».

Allontanò di nuovo le mani e si tirò indietro, trattenendo il fiato. La pietra cominciò a tremolare ma poi non fece altro. Non si mosse neppure.

«Chiedile di mostrarci la strada per il Pozzo di Ashtheril», disse Aldwyn.

«Ma certo. Sì». Gilbert posò di nuovo le zampe sulla pietra. «*Locavi instantanus*. Mostraci la strada per il Pozzo di Ashtheril».

Si tirò indietro, in attesa. La pietra oscillò in maniera ancora più teatrale. Poi si fermò. Le orecchie di Aldwyn, che si erano raddrizzate per la speranza,

ricaddero verso il basso.

«Mi dispiace, amico», disse Gilbert. «A quanto pare ho bisogno di un po' più di esercizio».

«Eccovi», cinguettò Skylar. «Vi ho cercato dappertutto!».

Aldwyn e Gilbert si voltarono e videro Skylar che svolazzava sopra le loro teste, con una collana legata intorno a una zampa.

«Andiamo», disse. «Dobbiamo essere i primi a consegnare il nostro regalo alla regina Loranella».

«Che le abbiamo preso, a proposito?», chiese Aldwyn, guardando la collana nera con i ciondoli di perla, dalle sfumature smeraldo, che brillava sotto la luce tremolante delle lanterne fluttuanti.

«Una collana», rispose Skylar. «L'ho fatta io stessa. Queste perle vengono dai fiori ostrica che abbiamo raccolto nel giardino di xilemi. Sarebbe carino dargliela tutti e tre assieme».

Skylar si alzò in volo per aprire la strada, ma in quel momento uno dei festoni fu investito da una raffica di vento e le finì proprio in faccia. Accecata, andò a sbattere contro un salice e perse la presa sulla collana. La catena scivolò dentro un tombino poco lontano.

«Oh, no!», urlò Skylar.

Gilbert si tuffò e la afferrò un attimo prima che si perdesse per sempre nei tunnel sottostanti. Skylar si liberò del festone e guardò Anura.

«Pensavo che tu portassi fortuna a tutti *tranne* che a Gilbert», disse.

«Non riesco sempre a spiegare la natura del mio dono», replicò Anura. «Continua a sorprendere persino me».

Skylar lustrò rapidamente la collana e riprese il volo verso Loranella. Aldwyn e Gilbert la seguirono, lasciando Anura sul tavolo con la mappa consunta. I Tre trovarono la regina impegnata in un'accesa discussione con Urbaugh, il mago dalla folta barba, suo fidato consigliere.

«Con tutto il rispetto, non sono d'accordo», stava dicendo lui. «Perdonare chi non si è schierato dalla vostra parte è semplicemente inaccettabile. Dovrebbero essere tutti puniti per dare l'esempio agli altri».

«Stiamo costruendo una nuova Vastia, una Vastia che crede nel perdono», rispose Loranella. «La paura può oscurare il giudizio delle menti più assennate».

«Anche la generosità», replicò Urbaugh. «Non siate ingenua, mia regina. Paksahara non c'è più, ma questo non vuol dire che tutto il male sia scomparso con lei».

Loranella si accorse di Aldwyn, Gilbert e Skylar, che la stavano aspettando poco lontano.

«Continueremo la discussione in seguito, Urbaugh. Se non sbaglio, questa dovrebbe essere una festa».

Era molto raro che Urbaugh desse l'impressione di divertirsi, ma questa volta sembrava più scocciato che mai. Si allontanò con passo pesante e Skylar prese rapidamente il suo posto.

«Regina Loranella, vi abbiamo portato un regalo», disse. «Solo un pensierino. Non è davvero niente di che».

«Ma è splendida», disse Loranella ammirando la collana. «Sai che ti dico? La proverò immediatamente».

Skylar mosse l'ala per far avvicinare Aldwyn e Gilbert. La regina poggiò un ginocchio a terra e chinò il capo. Aldwyn sollevò mentalmente la collana dalla zampa di Skylar e la spostò con la massima delicatezza verso il suo collo. Loranella fissò il proprio riflesso nell'armatura scintillante di una guardia, ammirando il dono che aveva ricevuto. Le perle brillavano, facendo risaltare ancora di più i suoi occhi.

«È adorabile», disse la regina. «Grazie».

«Sapevo che vi sarebbe piaciuta», rispose Skylar soddisfatta.

«Dunque, adesso che siete tutti tornati dalle vostre missioni, siete pronti a fare un nuovo passo in avanti nel vostro addestramento?», chiese. «So che il comandante Warden si aspetta grandi cose da voi. E c'è ancora così tanto da...».

Loranella si interruppe bruscamente. Cominciò a boccheggiare. Aldwyn osservò la nera collana che si seccava fondendosi nella pelle del collo, le perle si conficcavano nel petto.



«Skylar, che sta succedendo?», chiese Aldwyn, in preda al panico.

«Non lo so», rispose lei allarmata.

«Fa' qualcosa!», urlò Gilbert.

Ma non c'era nulla che potessero fare. Anche la regina era impotente, mentre il suo corpo continuava a risucchiare la collana. La catena arrivò in profondità, sembrava una specie di spessa vena nera. Le perle erano sommerse a metà nella clavicola, come conchiglie che spuntavano dalla sabbia.

E adesso stavano accorrendo altri, urlavano, chiedevano aiuto. La regina cadde in ginocchio, e il bianco dei suoi occhi diventò nero come l'inchiostro.

Un guaritore di palazzo si mise a correre nella loro direzione, con un corvo sulla spalla. Spinse via i famigli mentre le labbra di Loranella diventavano

terribilmente pallide.

«Lasciateci un po' di spazio», ordinò il guaritore.

Il corvo atterrò vicino alla regina e sfregò le piume contro il suo petto, usando tutti i poteri magici che possedeva per curarla. Aldwyn si accorse che il respiro di Loranella diventava sempre più flebile. E a ogni secondo che passava il suo corpo si irrigidiva.

Ben presto il comandante Warden e la Strega Edna accorsero al capezzale della regina. Anche Galatea era lì vicino, chiaramente raggelata dalla scena: la sua co-reggente era in condizioni gravissime.

«Toglietele tutti i gioielli», ordinò il guaritore. «Non voglio che niente interferisca con il tocco del corvo».

Warden le tolse la corona, mentre Edna la liberava di anelli e bracciali. L'ala del corvo si spostò su e giù, sfiorando delicatamente il braccio e la fronte di Loranella. Ma sembrava proprio che la regina stesse scivolando inesorabilmente verso la Vitafutura.

«Dobbiamo portarla nella mia camera», disse il guaritore. «Subito!».

Un gruppo di stregoni sollevò le braccia e la regina fu trasportata su per tre piani e poi attraverso una finestra aperta. Con la bacchetta tesa in aria, il guaritore di palazzo volava subito dietro, con il corvo al suo fianco.

L'arpa incantata era ormai silenziosa. Solo dei sussurri pieni di panico risuonavano nell'immobilità della notte. Tutti gli occhi nel giardino erano fissi su Aldwyn, Skylar e Gilbert.

Urbaugh e una mezza dozzina di soldati e maghi li circondavano. Galatea strinse gli occhi in due fessure.

«Arrestateli», disse.

Uno dei maghi, con uno scatto del polso, richiamò delle catene antincantesimo che strisciarono fuori dalla postazione delle guardie di palazzo e si strinsero intorno alle caviglie dei tre animali.

«State commettendo un errore», disse Skylar.

«Noi non faremmo mai del male alla regina», aggiunse Aldwyn.

Urbaugh si voltò verso i propri soldati.

«Portateli nei sotterranei», disse in tono gelido.

3 Prigionieri

«Ma perché ci mettono tanto, accidenti?», chiese Aldwyn. «Non capisco che bisogno ci sia di tenerci ancora qua sotto».

I famigli erano in prigione ormai da diverse ore. Le sbarre di acciaio della cella sotterranea sembravano fissare Aldwyn, il loro flebile bagliore scoraggiava qualsiasi tentativo di lanciare un incantesimo. Niente cibo. Niente acqua. Nessun indizio sulle intenzioni di coloro che li tenevano imprigionati.

«Dovremmo essere là fuori a dare una mano», disse Skylar, che si era appollaiata su un mattone che sporgeva dal muro. «Ho visto dei tomi che spiegano come annullare incantesimi negromantici di quel tipo. Più ci tengono chiusi qui dentro, più l'incantesimo diventerà forte. Potrebbe essere già troppo tardi».

«Non esageriamo ragazzi», disse Gilbert, e nella sua voce si sentiva la disperazione. «Probabilmente mentre parliamo la regina si starà già riprendendo. Urbaugh non ha ancora avuto un attimo libero per rilasciarci, questo è tutto».

«Quando troverò il responsabile di tutto questo impiccherò il traditore con le mie stesse zampe», disse Skylar.

«Impiccare?», gracidò Gilbert. «È la pena che spetta ai traditori?». Saltellò fino alle sbarre e urlò con tutta la voce che aveva nei polmoni: «Siamo innocenti! Non abbiamo fatto niente di niente!».

«Non ho mai conosciuto un solo ospite dei sotterranei che non si proclamasse innocente», risuonò una voce nell'oscurità.

Aldwyn si guardò intorno e scoprì che quella voce apparteneva a un cinghiale selvatico rinchiuso in una cella dall'altra parte del corridoio. Era magro e pallido, ma le zanne sembravano affilate come non mai.

«Ma noi *siamo* innocenti», disse Aldwyn.

«E io non sono colpevole di tradimento verso Loranela», replicò il

cinghiale, mostrando il segno – due cerchi concentrici con una stella a cinque punte nel mezzo – impresso sulla zampa. Era il segno dell'alleanza con Paksahara, la malvagia lepre grigia che aveva cercato di rovesciare il regno. Il cinghiale continuò: «Cercavo solo di salvare la nostra terra dal dominio degli umani. Mi fa piacere sapere che voi tre siete dalla nostra parte adesso».

«Sei tu il responsabile?», domandò Skylar.

Il cinghiale sorrise e indietreggiò, confondendosi nelle ombre.

In quell'esatto momento sentirono la pesante porta di metallo dei sotterranei che si apriva. Subito dopo si udirono dei passi e ben presto davanti ai tre comparve un bolka-dur. Aveva sembianze da troll, pelle bitorzoluta e verdastra e il becco. Al collo portava un cerchio di ferro da cui dondolavano diverse chiavi. Urbaugh camminava al fianco del guardiano dei sotterranei, una torcia fluttuava in aria davanti a lui. Dietro di loro c'erano tre figure assolutamente prive di espressione che indossavano tuniche cremisi. Erano i Cercatori della Verità: portavano a termine gli interrogatori per conto della guardia reale. Ognuno di loro prese una gabbia di acciaio appesa a un gancio sul muro e proseguì lungo il corridoio.

Il bolka-dur prese una delle chiavi e aprì la cella di Aldwyn, Skylar e Gilbert. Gli altri entrarono.

«Galatea ha ordinato di interrogarvi tutti», disse Urbaugh con voce gelida, rifiutandosi di guardare negli occhi i famigli. «E non sarò certo io a farvi le domande. I Cercatori della Verità sono stati appositamente chiamati nel cuore della notte».

«Urbaugh», lo implorò Aldwyn, «tu sai che noi non faremmo mai una cosa del genere. Ti prego, devi crederci».

«Nel mio cuore, vi credo», disse Urbaugh. «Ma quello che ho visto con i miei stessi occhi mi dice il contrario».

Quello che aveva visto con i suoi occhi? Ma di che stava parlando?

Con un cenno Urbaugh ordinò ad Aldwyn, Skylar e Gilbert di uscire dalla cella. Furono immediatamente richiusi in gabbie separate e presi in consegna dai Cercatori della Verità. Aldwyn guardò tra le strette fessure della gabbia mentre avanzava lungo il corridoio. Riusciva a scorgere altri prigionieri dei sotterranei che fissavano lui e i suoi compagni mentre venivano trasportati verso l'uscita. Serpenti dalle scaglie di fuoco, ghiottoni, e il peggio che

l'umanità avesse da offrire.

«Non lasciatevi intimidire, fratelli», ringhiò un ghiottone.

«E qualunque cosa succeda non implorate pietà», aggiunse un serpente dalle scaglie di fuoco. «Avete fatto ciò che tutti noi avremmo voluto fare».

Il pelo di Aldwyn si rizzò sulla schiena sentendo quei furfanti di Vastia che lo trattavano come se fosse uno di *loro*. In passato era già stato considerato un poco di buono, ai tempi in cui era costretto a rubare il cibo per le strade di Bridgetower. Ma anche allora, i suoi crimini li aveva commessi sempre e solo per sopravvivere. Non aveva mai fatto del male a nessuno. Poi all'improvviso tutto era cambiato. Jack l'aveva scelto come suo famiglia, e poi aveva scoperto di essere uno dei Tre della Profezia. Il suo destino era salvare il regno. Era divenuto parte di qualcosa più grande di lui, qualcosa di cui poteva essere orgoglioso. La gente non lo considerava più un furfantello di strada. Era un eroe. E di certo non avrebbe mai voluto tornare indietro.

I Cercatori di Verità si fermarono davanti alla porta del sotterraneo. Il bolka-dur fece passare loro e Urbaugh. Proseguirono nei corridoi proibiti: era molto raro che i visitatori del castello li vedessero. Aldwyn intravide persino la tesoreria di palazzo con la sua porta di acciaio, che iniziò a sputare fuoco al loro passaggio. Pochi passi dopo il Cercatore della Verità che portava Aldwyn fece un'improvvisa svolta, allontanandosi da Gilbert e Skylar.

«Ehi», disse Aldwyn. «Dove mi stai portando? Perché non andiamo con loro?».

Le sue domande furono accolte da un silenzio totale.

La gabbia di Aldwyn venne posata su un tavolo, la sicura scattò. Il gatto di Maidenmere uscì e si sgranchì le zampe, poi si guardò intorno. La stanza era semplice e vuota, le mura avevano la stessa cremosa tonalità di alabastro della cantina del cottage di Kalstaff.

Il Cercatore della Verità si sedette davanti a lui. Tirò indietro il cappuccio della veste e scoprì il volto. Era una donna dalla pelle scura, non c'era nessuna espressione sul suo viso.

«Chiedimi qualsiasi cosa», disse Aldwyn. «Non ho nulla da nascondere».

«Non sarò io a interrogarti», disse la donna. «Lo farà il mio famiglia».

Un tarsio spettro emerse da sotto la sua veste. Era un primate così piccolo che sarebbe potuto entrare in una tasca, aveva zampe da ragno, una coda

simile a un serpentello lunga tre volte il resto del corpo e giganteschi occhioni perforanti che occupavano una buona metà della testa.

«È davvero eccitante trovarsi di fronte al gatto della Profezia», disse il tarsio. «Ed è anche una grande, grande sorpresa. Considerando le circostanze».

«Qualsiasi prova pensiate di avere in mano è sicuramente falsa».

Aldwyn fissò quegli enormi occhi sporgenti. Cercò di leggere la sua mente ma non incontrò che un'indistinta, grigia nebbia. Evidentemente c'era una protezione magica di qualche tipo a schermare i pensieri dell'inquisitore di Aldwyn.

«Sei mai stato membro della setta dei Noctonati?», chiese il tarsio.

«No. Mai».

«Hai mai avuto un qualche rapporto con un membro dei Noctonati?»

«Dove vuoi andare a parare?», chiese Aldwyn.

«Lo prenderò per un sì». Gli occhi del tarsio non lasciavano mai quelli di Aldwyn. «Sei mai stato in possesso di artemisia? Bava di eco? Potentilla?»

«Non so. Non ho mai tenuto un registro preciso dei componenti in cui mi sono imbattuto».

«Lichene nero? Denti di tarantola? Bile di ghou! Posso continuare se vuoi».

«Non ne dubito», rispose Aldwyn. «Ma non capisco proprio cosa c'entro io con tutta questa roba».

«Sono stati trovati nella tua stanza», disse il tarsio. «Insieme a una copia del *Tomo dell'occulto di Wyvern e Skull*».

«Ma è ridicolo. Deve averceli messi qualcuno», disse Aldwyn. «E poi, non vi sembra tutto troppo facile? Voglio dire, se avessi davvero voluto fare del male alla regina, perché mai avrei lasciato delle prove in camera mia?»

«Dunque ammetti che volevi fare del male alla regina?»

«Adesso stai distortendo le mie parole», disse Aldwyn. «Non le avrei mai fatto del male».

«Di chi è stata l'idea di visitare il nascondiglio di Agdaleen?», chiese il tarsio.

«Ma è successo mesi fa». Aldwyn ci rifletté per un momento. «Di Skylar, suppongo».

«Uhm. Interessante. E la sua missione? Ripetimi dove è andata».

«Nel giardino perduto di xilemi di Horteus Ebekenezer».

«Ah, il leggendario giardino pieno di componenti proibiti». Il tarsio fece una pausa. «Hai mai avuto dubbi sulla lealtà della tua amica Skylar?».

Aldwyn rimase in silenzio. Perché di dubbi ne aveva avuti, eccome.

«Hai mai pensato che Skylar fosse capace di fare del male a qualcuno che amavi?».

Sì, lo aveva pensato.

«Lo prenderò per un sì».

«Ma mi sbagliavo», disse Aldwyn. «Avevo interpretato male una delle visioni nelle pozzanghere di Gilbert. Non avrei mai dovuto dubitare di lei».

«O forse sì».

«Abbiamo finito?», chiese Aldwyn.

«No, ho appena iniziato. Parliamo di te, adesso. Un gattino orfano. Una lunga storia di furti alle spalle. Risse di strada. Pescivendoli e macellai avevano persino messo una taglia sulla tua testa. Eri il pericolo pubblico numero uno».

«E quale sarebbe la domanda?»

«Senti mai la mancanza della tua vita da criminale?», chiese il tarsio.

«No», rispose Aldwyn. «Neppure per un istante. Tutto quello che ho fatto l'ho fatto perché ero spinto dalla necessità. Per mangiare. Per sopravvivere. Non è la stessa cosa».

«Per quanto mi riguarda, chi è stato un criminale in passato è un criminale per sempre», disse il tarsio. «Dimmi di più. Malvern. Era uno dei più fidati cospiratori di Paksahara. Ed era tuo zio».

«Malvern ha tradito me e la mia famiglia. Non sono mai stato dalla sua parte. E il fatto che sia morto sotto le mie zampe dovrebbe essere una prova inconfutabile».

«Quindi ammetti che sei un assassino?»

«Si è trattato di autodifesa», disse Aldwyn.

«Ma hai dimostrato di essere capace di uccidere».

Aldwyn era sempre più frustrato. Non gli piaceva quello che stava succedendo, neanche un po'. E anche se la tentazione era forte, trafiggere con gli artigli gli occhi del tarsio non avrebbe certo fatto del bene alla sua causa.

«Non mi hai neppure detto», rispose Aldwyn, trattenendo la rabbia, «come sta la regina Loranella».

«Forse tu e i tuoi amici non avete portato a termine il vostro compito, eh? È questo che temi?»

«Ti prego», lo scongiurò Aldwyn. «Ti prego, dimmi che sta bene».

«I migliori guaritori di Vastia si stanno occupando di lei. Sono riusciti a tenerla nell'Errare, bloccata tra questa vita e la Vitafutura».

Aldwyn sospirò. Un'onda di sollievo lo invase. Anche se si trovava in un brutto guaio, era felice: la regina non era morta.

La porta si aprì. Entrò un'altra Cercatrice della Verità, con la sua tunica rossa. Si avvicinò alla donna seduta di fronte ad Aldwyn e le sussurrò qualcosa all'orecchio. Poi scomparve, veloce come era arrivata.

«Gilbert ha confessato», disse la donna. «Non c'è più motivo di continuare l'interrogatorio».

«È una bugia», disse Aldwyn. «Non ci credo».

«Forse il peso che gravava sulla sua coscienza era più grande del tuo», disse il tarsio.

«No. Dovete averlo ingannato. Non aveva proprio nulla da ammettere, perché noi non abbiamo fatto niente!».

«Una cosa la so per certo», disse il tarsio. «Verrà mostrata compassione verso coloro che collaborano. Se insisti a celare la verità, la tua punizione sarà severa».

Nessuna minaccia, nessuna possibile conseguenza, poteva spingere il gatto orfano a confessare un crimine che non aveva commesso. Era cresciuto nelle strade di Bridgetower, e l'onore era l'unica cosa che possedeva. E non aveva alcuna intenzione di comprometterlo adesso.

«Sono innocente», disse Aldwyn, semplicemente. «Siamo innocenti tutti».

Il tarsio si voltò verso il suo leale. Si guardarono.

«Torna nella tua gabbia, gatto», disse la Cercatrice della Verità.

Aldwyn tornò al trasportino metallico. Il tarsio saltò sulla veste del suo leale. La donna richiuse la gabbia e la sollevò dal tavolo.

Ripercorse i suoi passi fino alla porta che dava sui sotterranei, il bolka-dur era lì ad aspettarli. La creatura fece allegramente scorrere le dita sulla catenella delle chiavi che portava al collo finché non trovò quella giusta. La

inserì nella serratura. Superarono la massiccia porta, tornarono nella cella di Aldwyn e di nuovo il bolka-dur fece quello che sapeva fare meglio: aprì la cella, altrimenti impenetrabile. Gilbert era già dentro.

La gabbia di Aldwyn venne aperta e il gatto poté riabbracciare il suo compagno. La Cercatrice della Verità se ne andò. Gilbert era rintanato in un angolo, con un'espressione di shock misto a paura dipinta in volto.

«Dicono che hanno delle prove, Aldwyn», gracchiò Gilbert. «Componenti, incantesimi, diari su cui erano messi per iscritto i nostri piani».

«È evidente che qualcuno sta cercando di incastrarci», rispose Aldwyn. «La vera domanda è: chi?»

«Lo chef del palazzo mi guarda storto da quando ho criticato la sua zuppa di scarafaggi».

«Penso che la cosa sia un po' più complicata», commentò Aldwyn.

La mente di Aldwyn stava passando in rassegna tutte le possibilità. C'erano quegli sconosciuti che aveva incontrato alla festa. E poi c'erano gli animali che erano rimasti leali a Paksahara ma non erano ancora stati inchiodati alle proprie responsabilità. E gli umani che non avevano mai accettato la decisione di Loranella di condividere il trono con Galatea. Era difficile restringere il campo.

In quel momento qualcosa a terra catturò l'attenzione del gatto. Una linea solcava la polvere e il sudiciume che ricoprivano il pavimento di pietra, come se fosse tracciata da un dito invisibile. All'inizio Aldwyn pensò che non fosse niente di più che una lumaca fantasma. Ma un istante dopo si rese conto che erano delle lettere, scritte da destra verso sinistra. Già si leggeva WOYT, e le lettere si componevano più velocemente adesso. Subito a sinistra della W venne una D, e poi S, O e U. La parola completa era: UOSDWOYT.

«Gilbert, vieni a vedere», disse Aldwyn.

La raganella saltò al fianco di Aldwyn e guardò in basso. Una seconda parola si era già formata a sinistra della prima: UDPJBM.

«Udpjbm uosdwoyt?», chiese Gilbert. «Che significa? Non capisco».

«Neanch'io», rispose Aldwyn.

«Vuoi dire che non sei a tu a scrivere con la telecinesi?»

«No».



Altre parole si stavano formando nella sporcizia. Aldwyn e Gilbert rimasero immobili a guardare finché le lettere non furono completate. Poi Aldwyn lesse ad alta voce.

«Itubwbip i by udpjbm uosdwoyt. Penso che sia una specie di messaggio per noi».

«Ma da parte di chi?», chiese Gilbert.

«Non lo so. Un altro prigioniero o uno spirito della Vitafutura? Forse il castello stesso. Potrebbe essere chiunque».

«Be', chiunque sia stato deve essere convinto che noi parliamo una lingua assurda», disse Gilbert. «Perché non ha proprio nessun senso».

In fondo alla stanza videro un'altra Cercatrice della Verità che portava Skylar nella sua cella. Il bolka-dur aprì la cella e la ghiandaia blu uscì dalla

gabbia per posarsi di nuovo sul mattone sporgente. Il custode dei sotterranei sbatté violentemente la porta e girò la chiave. Il bolka-dur seguì la Cercatrice della Verità fino all'uscita dei sotterranei. La donna posizionò la gabbia aperta sul gancio e poi uscì.

«Stai bene?», chiese Aldwyn a Skylar, ma lei non rispose.

«Be', sei tornata appena in tempo», continuò. «Penso che qualcuno stia cercando di dirci qualcosa».

La ghiandaia rimase a sedere, in silenzio.

«Andiamo, Skylar, devi assolutamente guardare questa cosa», disse Aldwyn, sempre più impaziente. «È un messaggio scritto in un qualche linguaggio strano».

«Che cos'ha che non va?», chiese Gilbert.

Poi, proprio davanti ai loro occhi, la ghiandaia blu sparì.

Quando Aldwyn e Gilbert si resero conto di ciò che era successo, Skylar era già uscita dalla gabbia sulla parete e ora era sospesa in volo fuori dalla porta chiusa della cella. La vera Skylar era rimasta per tutto il tempo nella gabbia.

«Dobbiamo sbrigarci», disse. «Il custode dei sotterranei tornerà presto».

«Come farai a farci uscire?», chiese Gilbert. «L'unica chiave che apre questa porta ce l'ha lui».

«Non è l'unica», disse.

Skylar alzò le ali e si concentrò sulla serratura.

«Che cosa stai facendo?», chiese Aldwyn.

«Ti ricordi che cosa è stato capace di fare Hepsibah sul canyon di Liveod?», replicò Skylar. «Gli uccelli più potenti di Pressobosco possono creare illusioni talmente convincenti da essere in grado di assumere momentaneamente forma solida».

«Pensavo che solo gli illusionisti a cinque piume ci riuscissero», disse Gilbert.

«Be', ho fatto pratica. Adesso fa' silenzio. Devo trovare il mio punto focale».

Si concentrò e ben presto una chiave cominciò a materializzarsi. Aldwyn la fissò. Non riusciva a credere che non fosse reale. La chiave riuscì a insinuarsi nella serratura e fece uno scatto. Poi la porta della cella si aprì.

«Aspetta», disse Aldwyn. «Prima di andare, c'è una cosa che devo farti vedere. Un messaggio, scritto sul pavimento della nostra cella. È sbucato così, dal nulla».

Skylar lanciò un'occhiata e ripeté ad alta voce le strane parole.

«Andiamo», disse Skylar. «L'ho già memorizzato. Ci penseremo più tardi. Adesso muoviamoci».

Mentre i tre correvano lungo il corridoio, i prigionieri delle celle confinanti si lanciarono contro le sbarre facendo una gran confusione.

«Ehi, liberate anche noi», disse un uomo butterato senza denti.

«Io non dovrei essere qui», disse un pirata elfico.

«Vi aiuterò a scappare», sibilò il serpente dalle scaglie di fuoco rinchiuso in una cella che aveva delle sbarre così fitte che neppure lui poteva strisciare dall'altra parte.

«Non vorrai mica andartene senza di noi, vero, fratello?», disse il ghiottone ad Aldwyn.

«Non sono tuo fratello», urlò Aldwyn.

I famigli corsero verso la porta del sotterraneo. Ma arrivarono solo a metà strada perché il bolka-dur stava già avanzando verso di loro, armato di mazza ferrata.

«Tappatevi quelle fogne di bocche», gridò, sbattendo la mazza contro le prime sbarre che trovò. Poi i suoi occhi caddero su Aldwyn, Skylar e Gilbert che gli venivano incontro. «Ma come avete fatto? È impossibile».

Lanciò la sua mazza ferrata nel corridoio come se fosse un'ascia. Aldwyn usò la telecinesi per bloccarla a mezz'aria, poi la lanciò indietro verso il custode. Il manico lo colpì proprio in mezzo alla fronte, spedendolo a terra privo di coscienza. Crollò sul pavimento di pietra, la testa reclinata contro le sbarre di una cella.

I famigli adesso correvano verso la porta aperta. Ma nessun piano di fuga fila mai così liscio. Una mano rugosa si allungò in mezzo alle sbarre e le dita di una strega si infilarono sotto la catenella delle chiavi allacciata al collare del bolka-dur. Sollevò il mazzo di chiavi e aprì la porta della propria cella.

Assaporando il primo assaggio di libertà, la strega gettò in aria il mazzo di chiavi e pronunciò il suo incantesimo: «*Otebrit vsechny dvere!*».



E appena quelle parole vennero pronunciate, le chiavi scivolarono via

dalla catenella e si librarono in aria, finché tutte non trovarono rifugio nella propria serratura. Poi le chiavi girarono all'unisono, aprendo ogni singola cella nei sotterranei. I prigionieri si riversarono nel corridoio e in massa si lanciarono contro il bolka-dur caduto a terra.

Aldwyn si fermò alla porta.

«Andiamo», lo incoraggiò Skylar. «Questa è la nostra possibilità. Andiamo».

Ma Aldwyn non poteva lasciare che il custode dei sotterranei venisse fatto a pezzi sotto i suoi occhi. Guardò la mazza ferrata e telecineticamente la sollevò da terra, facendola vorticare intorno al bolka-dur per respingere tutti gli assalitori.

Skylar e Gilbert, riluttanti, si voltarono per dargli una mano.

Improvvisamente una dozzina di guardie di palazzo accorsero dalla porta dei sotterranei, distraendo i prigionieri. Aldwyn, osservando il modo in cui Skylar sollevava le ali, capì che erano solo delle mere illusioni. Immediatamente focalizzò tutta la sua energia mentale sul bolka-dur e riuscì a trascinarlo lungo il pavimento con la mente.

I sotterranei erano in preda a un terribile caos. Scintille volavano dalla punta delle dita della strega e le fiamme saettavano dal dorso dei serpenti dalle scaglie di fuoco. Aldwyn per poco non venne infilzato dalle zanne affilate del cinghiale.

I famigli riuscirono a fuggire dalla porta del sotterraneo, trascinando il bolka-dour dietro di loro. Il pirata elfico cercò di infilarsi a sua volta, ma Gilbert spiccò un salto e gli tirò un calcio, facendolo rotolare indietro. Aldwyn telecineticamente chiuse di scatto la porta e fece scorrere la spranga che la bloccava. Lasciarono il bolka-dur, ancora privo di coscienza, appoggiato contro lo stipite. Poi il trio proseguì.

Erano riusciti a fuggire dai sotterranei, ma dovevano ancora scappare dal castello e lasciare la città. Poco tempo prima erano gli eroi di Vastia, adesso erano i criminali più ricercati.

I Tre della Profezia erano diventati fuggitivi.

Erba icara

«Ecco, siamo entrati da questa parte», disse Skylar librandosi sopra una scalinata.

«E allora, decisamente, non usciremo da lì», disse Aldwyn. «Ci devono pur essere altri passaggi meno trafficati».

Aldwyn tornò indietro, superando la tesoreria del palazzo ancora una volta. Molteplici corridoi si aprivano dal tratto principale. Sembravano tutti perfettamente identici.

«Da questa parte», disse, imboccando uno dei passaggi.

Gilbert si bloccò.

«Non mi sembra il momento giusto per tirare a indovinare», disse.

«Non sto tirando a indovinare. Sento odore di pesce».

Gilbert e Skylar lo seguirono, e come volevasi dimostrare, arrivarono a una serie di scalinate che portavano al piano superiore. Aldwyn iniziò a salire, e i compagni dietro di lui. Superarono tre rampe prima di emergere nelle cucine.

Aldwyn ai suoi tempi era sgattaiolato furtivamente in diversi posti in cui si preparava da mangiare, dai cucinotti dei pescatori a Bridgetower alla cucina magicamente potenziata del Castello dell'Edera nera della Strega Edna. Ma non aveva mai visto nulla di così enorme. In un'altra occasione si sarebbe messo a frugare in ogni dispensa e in ogni cestello di ghiaccio. Adesso doveva resistere alla tentazione, persino al filetto di salmone che cuoceva su un fornello poco distante.

Lo staff della cucina si affaccendava su tegami e pentole, mentre lo chef di palazzo latrava ordini e immergeva il dito nello spezzatino per assaggiarlo. I famigli attraversarono il pavimento in punta di piedi e uscirono nella sala da pranzo. Tutti quelli che vegliavano incessantemente sulla regina si erano riuniti là di fronte a un informale buffet. Ma a quanto pareva ben pochi dei presenti avevano appetito. Non facevano che giocherellare con i piatti colmi,

infilzando nervosamente il cibo con la forchetta.

Skylar atterrò sul dorso di Aldwyn e fece segno a Gilbert di raggiungerla. Quando furono entrambi a bordo, Skylar agitò un'ala e Aldwyn vide in uno specchio sulla parete che avevano assunto le sembianze di uno dei numerosissimi bulldog di palazzo che vagavano per le stanze. Mentre attraversavano la sala, Aldwyn colse frammenti delle conversazioni che si tenevano intorno al tavolo.

«Ho sentito dire che il cuore batte una volta ogni cinque minuti. E le dita sono così fredde da far gelare l'acqua».

«Ben pochi si risvegliano dall'Errare. Senza il contro-incantesimo adatto, potrebbe rimanere intrappolata lì per l'eternità».

«E l'alternativa qual è? La Vitafutura?».

Aldwyn rallentò il passo per sentire di più.

«Sai per caso se chi è privo di magia è autorizzato a unirsi agli stregoni per cercare quell'incantesimo?»

«Sono sicuro che Galatea accetta qualsiasi volontario».

«Ci sono dozzine di studiosi che scartabellano ogni libro nella biblioteca della regina. Ma la sua collezione privata è limitata. I più antichi libri di incantesimi sono rimasti distrutti quando gli Archivi Storici sono stati mangiati dai vermi di biblioteca».

«Forse faceva tutto parte del piano dei famigli».

Tutti annuirono convinti. Era incredibile la velocità con cui quelle bugie avevano avvelenato la loro reputazione. Aldwyn digrignò i denti furioso.

Appena arrivò in fondo alla stanza, si intrufolò nel corridoio. Skylar continuava a mantenere l'illusione, e lui poté dirigersi verso il grande atrio.

«Non sopravviveremo a lungo senza scorte», disse Skylar. «Ho bisogno della mia cartella».

«Quando il bolka-dur riacquisterà i sensi e capirà che abbiamo tagliato la corda, ogni singola persona che si trova in questo palazzo ci darà la caccia», disse Aldwyn. «Vuoi davvero correre questo rischio?»

«Non credo che si riprenderà troppo presto», disse Skylar. «E quando si risveglierà noi ce ne saremo andati da un pezzo».

Aldwyn si diresse verso la scalinata del palazzo e arrivò in cima. Le sue zampe toccarono il morbido velluto del tappeto che copriva interamente la

pavimentazione del secondo piano. Le stanze dei famigli erano dal lato opposto del corridoio, vicino alla torre nord. Per arrivare fin là avrebbero dovuto passare proprio accanto alle camere della regina Loranella.

La tentazione di mettersi a correre era fortissima, ma Aldwyn sapeva che un bulldog lanciato in uno sprint avrebbe attirato l'attenzione di tutti, poco ma sicuro. Perciò tenne un buon passo, combattendo l'istinto che gli diceva di sbrigarsi.

Vennero superati da un vecchio che spingeva un carrello pieno zeppo di fialette e pozioni. Aveva un'espressione solenne sul volto coperto di tatuaggi. Aldwyn riconobbe i segni: era un nomade. Ampolle di vetro e calici borbottavano e gorgogliavano, come se i liquidi dai mille colori che bollivano all'interno potessero fuoriuscire da un momento all'altro. Aldwyn guardò davanti a sé e si rese conto che l'uomo proveniva dalla stanza di Loranella. Fuori dalla sua porta si era riunito un gruppo di corvi e guaritori, tutti parlavano a bassa voce osservando l'uomo che si allontanava.

«Non è servito a nulla», disse uno dei guaritori.

«Che cosa ti aspettavi?», chiese un corvo. «Era un ciarlatano. Metà di quelle pozioni probabilmente erano colorate con succo di barbabietola».

«E allora cosa ci faceva qui?», chiese un altro corvo.

«Siamo disperati», disse il guaritore. «La pozione parassitica si diffonde troppo velocemente, non riusciamo a contenerla».

«Be', se non ci inventiamo qualcosa, non riuscirò a trattenerla nell'Errare per più di due, tre giorni», rispose il primo corvo.

«Sta arrivando un oritteropo», si intromise un secondo guaritore. «Spera di poter annullare la maledizione usando il fango preso dal fondo del Ruscello del Tempo».

«Siamo davvero disperati», disse il secondo corvo.

Aldwyn rallentò passando di fronte alle camere della regina. La porta era socchiusa. Sotto il baldacchino dell'ampio letto c'era Loranella. Sembrava addormentata, ma Aldwyn sapeva che da quel sonno ben pochi riuscivano a svegliarsi.

Un paio di fedeli del tempio del Sole si inginocchiarono su tappetini posizionati sotto la finestra. Fecero cadere petali di fiori dentro un recipiente di bronzo per le offerte, in mezzo a loro. Mancavano ancora ore all'alba, ma

volevano essere pronti per i primi raggi del sole. Aldwyn sperava solo che le loro preghiere avessero risposta.

Anura sedeva su un cuscino accanto a Loranella. La femmina di rospo dorato accarezzava dolcemente i capelli bianchi della regina. La buona fortuna di Anura non era riuscita a risvegliare Loranella, ma forse era l'unica cosa che la teneva ancora in vita.

Aldwyn sentì Gilbert che tratteneva i singhiozzi.

«Mi dispiace», sussurrò, cercando di non scoppiare in lacrime. «Non sopporto di vederla così».

«Neanche noi», lo rassicurò Skylar. «Ma non possiamo fermarci».

Aldwyn sapeva che la ghiandaia aveva ragione e proseguì verso la stanza di Skylar. Davanti alla porta era di guardia un soldato, con ogni probabilità doveva controllare che nessuna prova venisse sottratta. Aldwyn tirò dritto.

«Da questa parte», disse Skylar, tirando leggermente l'orecchio di Aldwyn verso sinistra.

Il gatto seguì quelle indicazioni non troppo sottili ed entrò in un salotto a due porte di distanza dalla stanza della ghiandaia. Skylar abbassò le ali e l'illusione scomparì.

«Non riusciremo a superare quella guardia», disse. «Dovrò entrare dalla finestra».

Aldwyn vide che in fondo al salotto c'era una finestra e Skylar stava già volando in quella direzione.

«Aspettate qui», disse. «Torno subito».

E poi volò fuori dal salotto. Aldwyn e Gilbert rimasero indietro, in assoluto silenzio. Su un tavolo da lettura erano impilati dei tomi e sui dorsi si leggevano titoli come *Rimedi per ogni malanno*, *La guida agli antidoti di Astraloch dalla A alla Z*, *La base delle pozioni di Porkivit*.

«Forse la risposta alla malattia della regina è nascosta in uno di quei libri», disse Gilbert, balzando sul leggio.

«Gilbert, sta' lontano da...». Aldwyn non fece in tempo a finire la frase.

La raganella aveva già aperto uno dei tomi, e subito tutte le candele della stanza si accesero e l'organo nell'angolo cominciò a suonare una dolce melodia.

«Il salotto è incantato, trasmette musica d'atmosfera», disse Aldwyn.

Era davvero l'ideale per una tranquilla sessione di studio, ma era la cosa peggiore che potesse capitare a dei fuggiaschi. Gilbert chiuse di scatto il libro, ma la musica non si interruppe.

«Scendi dal tavolo», disse Aldwyn.

Gilbert saltò subito giù e l'organo si zittì. Le candele che si erano accese si spensero. Aldwyn e Gilbert rimasero immobili, come se il silenzio potesse cancellare il rumore che aveva appena invaso la stanza. Rimasero ad ascoltare, ansiosi, in attesa di scoprire se qualcuno si fosse accorto della loro presenza. Poi la maniglia cominciò a ruotare.

«Alla finestra», disse Aldwyn, correndo in fondo alla sala.

Gilbert balzò dietro di lui e si lanciarono verso il cornicione esterno. Non appena appoggiarono la schiena contro la parete del palazzo, Aldwyn sentì qualcuno che entrava nella stanza. Rumori di stivali, passi pesanti che rimbombavano sul pavimento, che si avvicinavano.

Erano sul bordo del cornicione, uno strapiombo di dieci metri li divideva dal giardino. Aldwyn guardò Skylar che volava fuori dalla finestra della camera da letto con la cartella di pelle a tracolla.

«Ma che stata facendo?», chiese. «Vi avevo detto di aspettare dentro».

Poi sentì il rumore degli stivali in salotto. I Tre si congelarono, non osavano fare il minimo rumore. Aldwyn stava praticamente trattenendo il respiro. Poi il rumore si attenuò. Sentirono la porta che si chiudeva.

Sospirarono.

«Ragazzi, guardate», disse Gilbert, indicando un punto sotto di loro.

Aldwyn scorse Navid, Marati e il resto del Battaglione del Crepuscolo che attraversavano il cancello. Uomini, donne e animali indossavano armature nere adornate con il simbolo delle stelle e della luna sulle spalle. A quanto pareva il tentato assassinio della regina Loranelle aveva la precedenza su ogni altra missione. Nel corso della sua breve esistenza, il Battaglione del Crepuscolo si era rapidamente guadagnato fama leggendaria. Avevano dato la caccia e catturato dozzine dei più fedeli seguaci di Paksahara, traditori del regno che si erano dati alla macchia dopo la caduta dell'Esercito dei Morti. Gran parte dei prigionieri che affollavano i sotterranei del palazzo era caduta nelle loro grinfie. E adesso Aldwyn, Skylar e Gilbert erano i loro obiettivi.

Fortunatamente, nessuno di loro aveva alzato lo sguardo. Per adesso.

Aldwyn vide dozzine di lanterne di carta che fluttuavano in aria. Calcolò la distanza. Di lanterna in lanterna si poteva arrivare fino a un muro con una scaletta che scendeva al giardino.

«Dovremmo riuscire a passare sopra quelle lanterne», disse Aldwyn.

«Sarà un po' come saltare sulle ninfee, a casa», commentò Gilbert.

«O sui tetti», aggiunse Aldwyn.

Anche Skylar evidentemente era d'accordo, dato che si era già alzata in volo sopra le loro teste. Poi Gilbert partì, facendo i primi due salti senza il minimo sforzo. Aldwyn spiccò il balzo per ultimo, le zampe toccarono la lampada di carta più vicina. Si piegò sotto il suo peso, ma prima che cedesse il gatto si era già lanciato nel salto successivo.

Aldwyn accelerò e toccò altre tre lanterne. Gilbert dettava il ritmo. Ma non appena la raganella atterrò sulla lanterna successiva, la carta si spezzò a metà. Gilbert se la cavò per un pelo: saltò un secondo prima che i frammenti della lanterna spezzata cadessero a terra.

Aldwyn adesso fissava il vuoto che si spalancava sotto le sue zampe per due metri. Non aveva il tempo per riflettere, in ogni caso. Non poteva far altro che continuare a muoversi. E fu esattamente quello che fece. Saltò verso la lanterna più vicina. Le zampe anteriori scivolarono, stava per cadere, ma gli artigli fecero presa. Riuscì a tirarsi su, sano e salvo. Spiccò un altro balzo e raggiunse Gilbert e Skylar sul cornicione del muro esterno.

Skylar volò sopra il giardino e guardò in basso.

«La strada è libera», disse.

Aldwyn e Gilbert scesero la scalinata, arrivarono a terra. Skylar svolazzò fino a loro. Addobbi per la festa, piatti pieni di cibo mangiucchiato, un tavolo colmo di regali ancora incartati che nessuno aveva toccato: tutti i segni di una celebrazione interrotta bruscamente. I tre famigli superarono veloci il laghetto delle anguille dorate e si diressero ai cancelli principali.

«Aspettate», disse Gilbert.

Saltò sul tavolo dove aveva parlato con Anura durante i festeggiamenti per il compleanno della regina, afferrò la sua pietra di orientamento e la mappa dipinta su tela.

«Ho pensato che potrebbero tornare utili», disse Gilbert. Si affrettò a raggiungere Aldwyn e Skylar mentre si legava stretta la mappa sulla spalla.

Aldwyn non era così sicuro che sarebbe servita a qualcosa, considerando che Gilbert aveva fatto un buco nell'acqua quando aveva cercato di trovare Yeardley. Ma la raganella l'aveva già presa, e adesso non aveva senso lasciarla.

I famigli erano arrivati a metà del giardino quando la campana della torre cominciò a suonare.

«Sanno che siamo scappati», disse Skylar.

Aldwyn e Gilbert si misero a correre, ma il cancello principale si stava già richiudendo. Aldwyn sapeva che non ce l'avrebbe mai fatta. Si voltò verso una sedia da giardino e telecineticamente la spostò per bloccare la chiusura del cancello. La forza delle porte di acciaio era troppo superiore, la sedia di metallo non avrebbe mai resistito. Si spezzò a metà quando il cancello si chiuse del tutto.

I tre animali furono costretti a cambiare direzione. Si girarono e videro Navid e Marati che sbucavano dal palazzo con una dozzina di soldati del Battaglione del Crepuscolo. Erano circondati.

«Arrendetevi adesso», ordinò Marati. «Non avete nessuna possibilità di scappare».

«Abbiamo combattuto fianco a fianco», disse Aldwyn. «Siamo stati gli uni accanto agli altri nel cerchio degli eroi. Perché avremmo dovuto fare una cosa del genere? Non ha alcun senso».

«Non è il mio lavoro stabilire se siete innocenti o colpevoli», rispose Marati. «Quello che so di sicuro è che non possiamo lasciarvi scappare».

«Navid, noi siamo amici», disse Gilbert. «Ti prego».

«Mi dispiace. Non c'è nulla che io possa fare».

Aldwyn fino a quel momento non se ne era accorto, ma Skylar stava prendendo qualcosa dalla cartella.

«Mangiate questo», sussurrò, passando dei fili d'erba coperti di spine a Gilbert e Aldwyn. «Fidatevi di me».

I due li inghiottirono immediatamente. I soldati stavano stringendo il cerchio, con le spade sguainate. Navid aveva scoperto le zanne e Aldwyn sapeva fin troppo bene la potenza del getto di veleno che era capace di lanciare. Marati aveva già evocato in suoi artigli astrali, scintillanti lame blu che la mangusta poteva muovere a piacimento.

Improvvisamente Aldwyn sentì la pelle che pulsava sotto le spalle. Rabbrividì, era una sensazione strana.

«Che cosa mi hai dato?», chiese a Skylar.

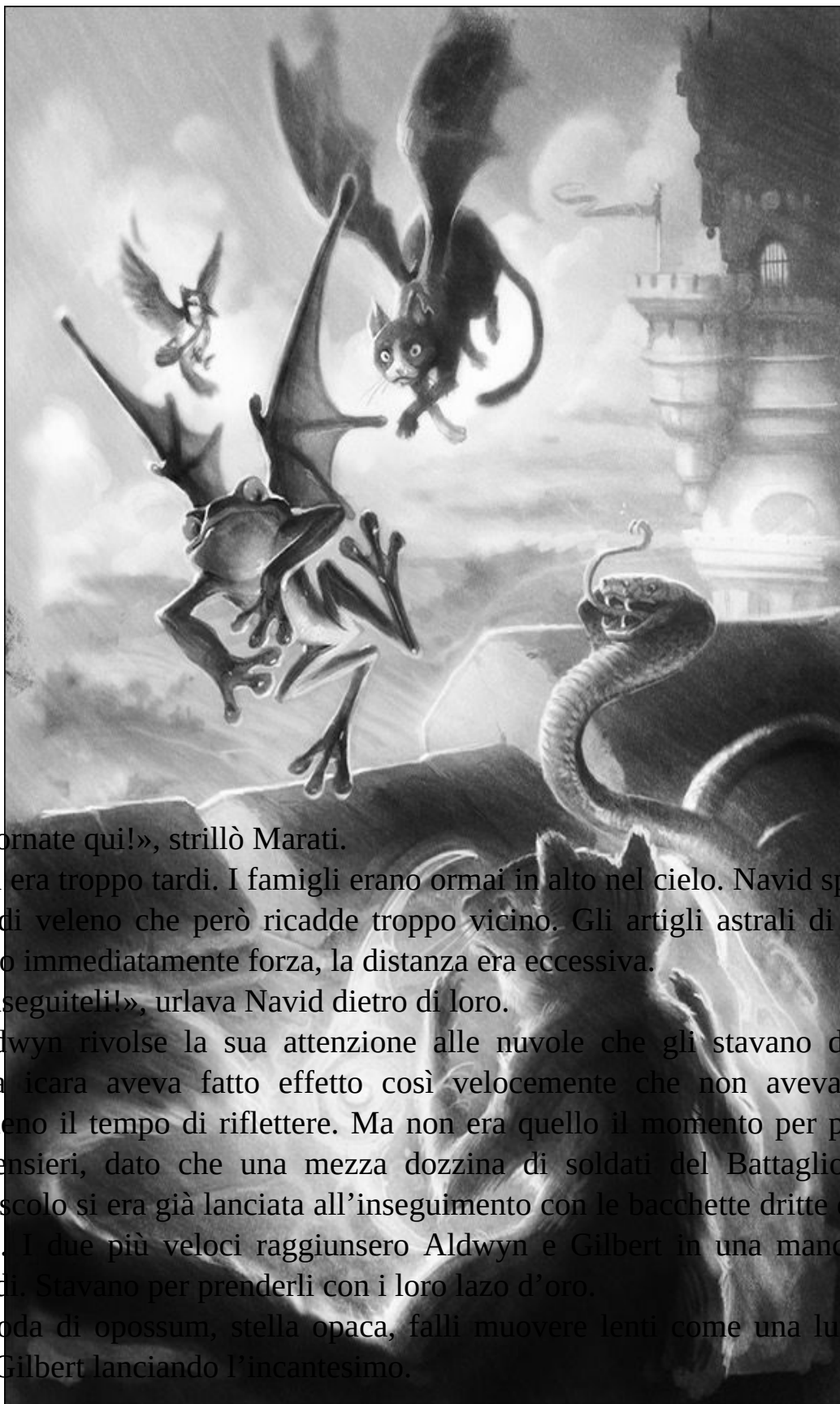
«Erba icara», rispose.

Aldwyn interrogò a lungo la sua memoria. Aveva sentito parlare di quel componente una volta, ma non riusciva proprio a ricordarsi quando.

«Ripetimi un po' che cosaaa...». La pressione stava salendo, e poi un dolore allucinante si abbatté sulla sua spina dorsale. Era come se un paio di coltelli gli avessero appena lacerato la schiena. Il dolore scomparve con la stessa velocità con cui l'aveva colpito. Anche Gilbert era in preda agli spasmi. A quel punto Aldwyn si rese conto che qualcosa iniziava a spuntare dal dorso della raganella. Erano ali sottili, come quelle di un pipistrello! Aldwyn voltò il capo per controllare se quelle ali fossero spuntate anche a lui ma a differenza di quelle di Gilbert, le sue erano coperte dal pelo bianco e nero dei gatti di Maidenmere.

«Volate», urlò Skylar.

Anche se Aldwyn non aveva mai avuto le ali prima, sembrava che il suo corpo sapesse esattamente che cosa fare. I muscoli cominciarono a contrarsi, a espandersi, e le ali a sbattere. Si era sollevato da terra. E Gilbert era proprio dietro di lui.



«Tornate qui!», strillò Marati.

Ma era troppo tardi. I famigli erano ormai in alto nel cielo. Navid sparò un getto di veleno che però ricadde troppo vicino. Gli artigli astrali di Marati persero immediatamente forza, la distanza era eccessiva.

«Inseguiteli!», urlava Navid dietro di loro.

Aldwyn rivolse la sua attenzione alle nuvole che gli stavano davanti. L'erba icara aveva fatto effetto così velocemente che non aveva avuto nemmeno il tempo di riflettere. Ma non era quello il momento per perdersi nei pensieri, dato che una mezza dozzina di soldati del Battaglione del Crepuscolo si era già lanciata all'inseguimento con le bacchette dritte davanti a loro. I due più veloci raggiunsero Aldwyn e Gilbert in una manciata di secondi. Stavano per prenderli con i loro lazo d'oro.

«Coda di opossum, stella opaca, falli muovere lenti come una lumaca», disse Gilbert lanciando l'incantesimo.

Improvvisamente i due maghi rallentarono. Alla fine si ritrovarono a strisciare. Cercarono di parlare ma anche le loro lingue si muovevano a velocità ridotta.

«Bravo, Gilbert. Una reazione fulminea», disse Skylar.

«Un incantesimo lumaca», replicò la raganella. «Uno dei preferiti di Marianne».

«Be', sarebbe orgogliosa di te», disse Aldwyn.

Gilbert non ebbe molto tempo per godersi il momento di gloria: altri membri del Battaglione del Crepuscolo li stavano raggiungendo.

Aldwyn ricordava qualche trucchetto di volo imparato dal *Manuale di magia aerea di Crady*, un testo che aveva studiato al Castello dell'Edera Nera. Sperava solo che qualche nozione potesse tornargli utile.

Aldwyn avvistò le torce fluttuanti che rimanevano sempre in volo in alto sopra le mura del castello. Ma invece di evitare le fiamme che bruciavano intense, cominciò a volare dritto in quella direzione. Skylar e Gilbert seguirono il suo esempio e i tre fecero lo slalom in mezzo agli ostacoli. Il soldato del Battaglione più vicino colpì la prima torcia, la sua tunica prese fuoco, costringendolo alla ritirata. I tre animali continuarono a fare giravolte, curve improvvise, capriole a mezz'aria: un campionario di acrobazie che avrebbero reso orgoglioso Crady in persona. Le loro impressionanti abilità costrinsero un altro soldato del Battaglione del Crepuscolo a schiantarsi di faccia contro il parapetto di una delle alte torri del palazzo.

Aldwyn, Skylar e Gilbert superarono il muro esterno del castello e si librarono in alto sopra la città. Un bruciante lampo bianco passò proprio sopra la testa di Aldwyn. Se non avesse già perso un pezzo di orecchio, il fulmine glielo avrebbe strappato adesso. Aldwyn si voltò e vide gli ultimi due membri del Battaglione del Crepuscolo che si lanciavano alla carica, con le bacchette puntate contro di loro. Una fumava ancora. Skylar e Gilbert raggiunsero Aldwyn che scendeva in picchiata in una stradina affollata, gli edifici torreggiavano come le pareti rocciose di un canyon su entrambi i lati. Sfrecciavano sotto le volte e i tendaggi. Tutti i venditori rimasero a bocca aperta quando alzarono lo sguardo e videro un gatto, una rana e una ghiandaia blu che volavano a tutta velocità a mezz'aria.

Un altro lampo stava quasi per friggere Gilbert. Aldwyn concentrò la

mente appena superò l'edificio successivo, fece cadere telecineticamente le tegole da un tetto di legno spiovente e le scagliò indietro come stelle ninja. La raffica di proiettili colpì gli ultimi due soldati del Battaglione del Crepuscolo. Entrambi persero la bacchetta. Istantaneamente precipitarono, cadendo a piombo verso terra. Ma un attimo prima dell'impatto, Aldwyn guardò in basso e con la mente spostò il carretto pieno di fieno di un venditore, facendolo finire proprio sotto di loro.

La salvezza pareva ormai a portata di mano. Fu allora che Aldwyn vide una soffice piuma bianca e nera staccarsi dal suo dorso. Poi un'altra. E un'altra. Stava perdendo le ali. L'effetto dell'erba icara stava svanendo. Lanciò un'occhiata a Gilbert e vide che anche le sue sottili ali da pipistrello stavano cominciando a spezzarsi.

«Skylar», urlò Aldwyn. «Non hai un altro po' di erba icara nella tua cartella?»

«No, l'ho finita», rispose.

Aldwyn esaminò il profilo della città davanti a loro. Il settore esterno di Bronzhaven era pieno di modeste case residenziali e piccoli parchi con giardini curati. Nessun posto in cui nascondersi. Più avanti, un frutteto e folti cespugli.

«Da quella parte», disse Skylar, indicando il frutteto. «Attutirà la caduta».

Non sembrava un cattivo piano. Ma c'era un problema: Gilbert non ce l'avrebbe mai fatta. Aveva già perso un'ala e stava precipitando a spirale. Faceva del suo meglio per controllare la caduta, ma in realtà non serviva a nulla: sembrava solo più goffo.

L'atterraggio di Gilbert fu brusco a dir poco, ma non gli procurò alcun danno permanente. Aldwyn toccò terra con le zampe, da bravo gatto. Skylar rimaneva in volo sopra di loro.

«Stanno arrivando altri del Battaglione del Crepuscolo», disse Skylar.

«Dovremmo andare alla Turnbuckle Academy e trovare i nostri leali», disse Gilbert. «Loro ci daranno una mano».

«No», rispose a bruciapelo Skylar. «Non possiamo metterli in pericolo. Non devono comportarsi come se fossero nostri complici, o finiranno nei guai esattamente come noi. E poi, la nostra priorità è salvare la regina Loranelle».

«E come pensi di farlo, esattamente?», chiese Aldwyn.

«Solo pochi a Vastia sono in grado di curare un veleno parassitico», replicò Skylar. «Ma solo un uomo è abbastanza lontano dalla politica e dagli intrighi di palazzo. Solo in lui possiamo riporre la nostra massima fiducia. L'Alchimista della Montagna di Kailasa».

«Non ci ha riservato un'accoglienza troppo calorosa l'ultima volta che gli abbiamo chiesto aiuto», gracchiò Gilbert.

«Ma alla fine ci ha dato una mano», ribatté Skylar.

«Sì, dopo averci quasi ammazzato», esclamò Gilbert. «E se non ricordo male ci ha anche detto di non tornare mai più da lui per nessun motivo».

«Non so che altro potremmo fare», rispose Skylar. «Se ci dirigiamo a sud, verso la foresta che circonda il Tracciato dei Contrabbandieri, la sua magia ci nasconderà, ci proteggerà da chiunque venga a cercarci. Poi potremo proseguire verso Kailasa».

Aldwyn si voltò e lanciò un'ultima occhiata verso il palazzo. Sapeva che non sarebbero potuti tornare finché non avessero cancellato l'onta che macchiava i loro nomi.

Sfida di lumachette

Nella luce del mattino le pecore pascolavano pacificamente sulle pianure a est del Tracciato dei Contrabbandieri. I globi spia che volavano sopra di loro non le degnavano nemmeno di un'occhiata. Ed era precisamente quello il motivo per cui Aldwyn, Gilbert e Skylar avevano passato le ultime ore a nascondersi in mezzo al gregge, camuffati grazie a un'illusione creata da Skylar. Anche se quel trucco garantiva loro una certa sicurezza, li rallentava di parecchio.

«Ma mangiano solo erba?», chiese Gilbert. «Nient'altro. Solo erba. Erba a pranzo e a cena!».

«Anche tu in pratica mangi solo insetti», disse Aldwyn.

«Ma c'è una varietà infinita di insetti. Insetti carnosì per gli amanti dei sapori forti. La delicata dolcezza di un piccolo moschino. O la nota piccante che rende unico lo scarabeo stercorario. E potrei continuare a lungo».

«Va benissimo così», disse Aldwyn.

«Quando quel gruppo di globi spia ci avrà superato, direi che possiamo avvicinarci al limitare della foresta», disse Skylar.

Aspettarono che gli occhi alati completassero la loro ricognizione e si perdessero dietro un basso banco di nuvole. Poi Aldwyn, con Skylar e Gilbert sul dorso, si staccò dal branco, ansioso di infilarsi nel fitto sottobosco, tra foglie e rami.

Dentro la vegetazione tutto era calmo e silenzioso e gli ci vollero solo pochi passi per avere l'impressione che i campi alle loro spalle fossero distanti chilometri e chilometri. Ora che erano al sicuro, Skylar lasciò cadere l'illusione.

«Se continuiamo a procedere in questa direzione, dovremmo incrociare il Tracciato dei Contrabbandieri», disse Skylar.

«Non abbiamo ancora parlato della scritta sul pavimento della nostra cella nei sotterranei», fece Aldwyn, continuando nella marcia. «E se fosse un

indizio?»

«Itubwbip i by udpjbm uosdwoyt», declamò Skylar a memoria.

«Ma come fai?», chiese Gilbert, chiaramente impressionato, anche se aveva già avuto modo di ammirare la prodigiosa memoria di Skylar in passato.

«Non so che cosa significhino queste parole», continuò Skylar. «Potrebbe essere elfico. Sembra anche l'antica lingua dei nomadi».

«Credo di non averti ancora detto che le parole venivano scritte al contrario, da destra a sinistra», disse Aldwyn.

«Infatti gli elfi scrivono così», disse Skylar. «Forse lungo la strada per Kailasa troveremo qualcuno che ci aiuterà a tradurle. O forse potrà farlo l'Alchimista».

Mentre i famigli si inoltravano nella foresta, Aldwyn si accorse che non erano soli. Ma ogni volta che si voltava, non sentiva altro che il debole fruscio delle foglie. Ricordava l'ultima volta che aveva viaggiato in quella landa incantata: quel posto riusciva a nascondere qualsiasi cosa proprio sotto gli occhi dei visitatori.

Skylar li condusse ancora oltre, fino a un viottolo molto battuto. Era il Tracciato dei Contrabbandieri. Orme di zoccoli e foglie secche coprivano la strada.

«Riposiamoci per qualche ora», disse Skylar. «Come ho detto, chiunque ci stia cercando non riuscirà a trovarci qui».

Indicò una grande quercia poco lontano che offriva un fresco riparo. I Tre la raggiunsero e si sistemarono comodamente. Ma prima che Aldwyn potesse rilassarsi come si deve, vide che dall'altra parte della quercia si era radunata una piccola folla. Prima non se ne era accorto. Umani, animali, creature magiche di ogni tipo. Ripari di legno costruiti nel tronco dell'albero e tende messe insieme con vecchi indumenti e tessuti vari delimitavano i confini di un accampamento. Troll e fate sedevano fianco a fianco di fronte alle fiamme. Un paio di mini ippopotami contrattavano per una scivolosa montagnola di fango.

Skylar e Gilbert adesso erano in piedi accanto ad Aldwyn, anche loro fissavano la scena.

Una fata maschio, con ampie spalle e una folta barba, volteggiò fino a loro

e atterrò su un fuscello proprio accanto al volto di Aldwyn.

«Benvenuti», disse. «Se potete vederci vuol dire che anche voi vi state nascondendo. Il Rifugio del Contrabbandiere si rivela solo agli occhi di coloro che non vogliono farsi trovare. Nessuno vi chiederà da che cosa state scappando, qui. Se non farete del male a nessuno, potete rimanere quanto volete».

«Non ci tratterremo a lungo», disse Skylar.

«Be', se avete fame, abbiamo appena messo un po' di cocco sul fuoco», disse la fata.

«In effetti ci aspetta una lunga giornata», disse Skylar.

«Naturalmente, dovete contribuire in qualche modo», disse la fata.

«E che cosa avreste in mente, per la precisione?», chiese Skylar.

I famigli, a pancia piena, lavarono un cumulo di padelle e piatti alto quasi quanto un albero, usando stracci umidi e bastoncini per pulire il pentolame unto. In fin dei conti era uno scambio equo, soprattutto considerando che non sapevano quando avrebbero potuto mangiare di nuovo.

Poco lontano un babbuino dalla schiena dorata con una manetta ancora attaccata al polso si occupava del fuoco del campo, assicurandosi che le fiamme non si spegnessero fino al pasto successivo. Lanciò un'occhiata ad Aldwyn, Skylar e Gilbert.

«Alcune di queste persone sono qui da così tanto tempo che non vi riconoscono nemmeno», disse il babbuino. «Ma io sì. Ho visto le statue a Split River. So che non è educato chiedervelo, ma che ci fanno qui i Tre della Profezia?»

«In realtà c'è stato un grosso malinteso», disse Skylar.

«Qualunque cosa sia successa, deve essere terribile per voi essere qui», replicò il babbuino.

«Non importa», disse Skylar. «Tutto si risolverà presto».

«Tutto si risolverà, forse», disse il babbuino. «Ma di sicuro nulla verrà dimenticato. Le accuse, che siano vere o false, non si cancellano così facilmente. Ci vuole ben più della verità per pulire tutte le macchie».

Era come se il babbuino conoscesse le peggiori paure di Aldwyn.

«Puoi fare mille azioni buone, ma tutti si ricorderanno di te per quell'unica azione cattiva. Fossero anche solo rumori e pettegolezzi».

«Una bella ingiustizia, no?», chiese Aldwyn.

«Sì, in effetti sì», rispose il babbuino.

Aldwyn rifletté su tutto quello che lui e i suoi amici avevano già dovuto sopportare. Non avrebbe mai permesso che una sola accusa falsa spazzasse via tutto ciò che di buono avevano fatto.

«E tu?», chiese Gilbert. «Come mai quella manetta?».

Il babbuino alimentò le fiamme.

«Sono stato strappato alla mia famiglia e venduto a “I Fratelli Cyrus e il loro Caravanserraglio Viaggiante”», disse con rabbia. Aldwyn sapeva quant’era difficile essere separati dalla propria famiglia. Per questo era così deciso a trovare Yeardley – una volta che tutta quella storia fosse finita, naturalmente. «Mi hanno incatenato per bene. Volevano che ballassi in cambio di noccioline. Ma io ho imparato un paio di trucchetti da un polipo che ho conosciuto là. Si chiamava Torgo, era capace di sfuggire da qualsiasi gabbia. Pensavo di nascondermi qui per qualche mese».

La fata tornò quando tutti i piatti erano stati lavati.

«Vi propongo lo stesso accordo per il pranzo», disse.

Aldwyn, Skylar e Gilbert posarono stracci e bacchette. Stavano quasi per raggiungere di nuovo l’albero, progettavano di riposarsi all’ombra, quando sentirono applausi e imprecazioni da una banda di brutti ceffi che si erano radunati poco lontano. Spinti dalla curiosità, i Tre si avvicinarono per guardare meglio.

Un bersaglio era stato attaccato a un albero e ogni giocatore era lontano dieci passi. Uno alla volta scagliavano una lumaca, contrassegnata con il proprio simbolo, verso il bersaglio.

«Stanno giocando a freccette?», chiese Gilbert.

«Quelle non mi sembrano freccette. Lumachette, piuttosto», replicò Aldwyn.

A differenza della versione tradizionale del gioco, le lumache si muovevano dopo il contatto con il bersaglio: a volte strisciavano più vicino al centro, a volte si allontanavano. Se una lumaca si avvicinava troppo a un’altra, combattevano fino a che una delle due non veniva inghiottita. Alla fine di ogni turno chi possedeva la lumaca più vicina al centro veniva dichiarato vincitore.

«Ho vinto», urlò un bradipo dalle lunghe braccia.

Raccolse tutte le scommesse. Gli altri sembravano a dir poco furiosi.

«Guardate», disse piano Skylar ad Aldwyn e Gilbert. «Una coppia di pirati elfici».

«Sarà meglio tenerci alla larga», disse Gilbert.

«No», rispose Skylar. «Parlano l'elfico. E quindi di sicuro lo sanno leggere».

«E a noi che ci importa?», chiese Gilbert.

«L'indizio sul pavimento del sotterraneo», disse Aldwyn, che finalmente aveva capito.

«Ah, già, l'indizio». Gilbert annuì.

Skylar e Aldwyn si scambiarono un'occhiata esasperata.

«Vediamo un po' se ci possono dare un mano», disse Skylar.

I famigli si avvicinarono ai due pirati elfici. Uno stava coprendo la sua lumaca di saliva.

«Ti ho detto leggermente sbavata, Scoot. Troppa saliva le rende poco stabili».



«Brinn, se non ti piace il modo in cui sputo sulla tua lumaca, sputatela da solo».

«Scusate», disse Skylar. «Possiamo chiedervi un favore, gentilmente?»

«Fare favori non è una cosa da pirati», rispose Brinn. «Noi lavoriamo per soldi e sidro».

«Be', noi non abbiamo nulla da offrire», disse Skylar.

«E allora mettiti becco e ali in spalla e vola lontano da qui», rispose.

«Vorremmo proporvi una scommessa», disse Aldwyn.

I pirati alzarono gli occhi. Adesso Aldwyn aveva la loro piena attenzione.

«Ci vuoi sfidare a una partita di lumachette?», chiese Scoot. «Hai sentito, Brinn? Abbiamo una scommessa, a quanto pare».

«Ah, sì», rispose Brinn con un ghigno. «Allora, per che cosa giochiamo, esattamente?»

«Informazioni, se vinciamo», disse Aldwyn.

«E se vinco io?», chiese Brinn.

Aldwyn chiaramente non ci aveva ancora pensato. Guardò verso la quercia e gli caddero gli occhi sulla cartella di pelle di Skylar.

«Abbiamo un sacchetto pieno di componenti rari del giardino perduto di xilemi di Horteus Ebekenezer», disse Aldwyn. «Potete prendere l'ingrediente che volete».

«Voglio tutta la sacca», disse Brinn. «E anche la rana».

Gilbert gracidò. «A quanto pare avremo bisogno di un nuovo piano...».

«Affare fatto», disse Aldwyn.

Skylar sembrava sorpresa tanto quanto Gilbert.

«Chi lancia per te?», chiese Scoot.

Skylar alzò le ali.

«Non sono una gran tiratrice con tutte queste piume».

«E le mie zampe non sono adatte», disse Aldwyn.

Entrambi si voltarono verso Gilbert.

«Io?», chiese. «Sono già troppo nervoso così».

«Non preoccuparti, amico», disse Aldwyn. «Te la caverai alla grande».

«Prendetevi una lumachetta dal cesto», disse Scoot.

Gli altri della banda si erano fatti di lato per godersi lo spettacolo. Brinn si era già avvicinato alla linea tracciata a terra. Gilbert ficcò la zampa palmata nel secchio delle lumache e tirò su una delle viscide creature.

«Inizio io», disse Brinn.

Prese la mira, strizzando la lumachetta tra le dita. Tirò indietro la mano e lanciò. La lumaca rotolò in aria e atterrò con un tonfo molliccio quando colpì il bersaglio. Era troppo in alto e troppo esterno, ma dopo un attimo la creatura cominciò a muoversi strisciando verso il centro. Si fermò appena fuori dal cerchio più interno.

Il colpo di Brinn non calmò di certo i nervi scossi di Gilbert. Toccava alla raganella. La lumaca cercava disperatamente di strisciare verso la liberazione.

«Guarda il lato positivo della cosa, piccoletto», disse Gilbert. «Se non ti stessi lanciando, probabilmente ti starei mangiando».

Gilbert tirò indietro il braccio e lanciò in aria la lumaca. Volò dritta verso il bersaglio. Aldwyn si accorse che stava leggermente uscendo dalla rotta, quindi gli diede una spintarella con la telecinesi. Forse stava barando, ma in ballo c'era la vita della regina. La lumaca centrò il bersaglio in pieno. Gli spettatori rimasero tutti a bocca aperta. Scoot e Brinn non credevano ai loro occhi. E nemmeno Gilbert e Skylar.

«Muoviti, lumachetta!», urlò Brinn.

La lumaca di Gilbert sembrava pronta a lanciarsi in una lentissima fuga verso l'estremità opposta del bersaglio. Ma Aldwyn non lo avrebbe permesso per nulla al mondo. Mentalmente strinse il posteriore della creatura e la tenne ferma al suo posto. Dopo una breve lotta la lumachetta rinunciò.

«Abbiamo un vincitore», dichiarò il bradipo.

Brinn diede uno scappellotto a Scoot.

«Te l'ho detto che c'era troppa saliva!».

«Non so che cosa sia successo», rispose Scoot, a testa bassa.

Aldwyn e Skylar si congratularono con Gilbert, dandogli mille pacche sulla schiena.

«La fortuna del principiante, immagino», disse Gilbert.

«Di sicuro», disse Aldwyn.

I Tre andarono da Brinn per esigere la loro ricompensa.

«E quindi adesso che volete?», chiese, amareggiato. «Io non so nulla di nessun tesoro. E anche se sapessi qualcosa, non posso promettere che mi comporterei in modo onorevole».

«I tesori non c'entrano niente», disse Skylar. «Itubwbip i by udpjbm uosdwoyt. Ti dice nulla?»

«Mi sembra una filastrocca senza senso», rispose.

«Non è elfico?», chiese Skylar.

«Mai sentito nulla del genere».

«Forse sbaglio pronuncia», disse Skylar. «La prima parola è i-t-u-b-w-b-i-p».

«Niente da fare», disse Brinn.

«E come facciamo a sapere che ci possiamo fidare della tua parola?», chiese Aldwyn.

«Non ho ricchezze da perdere in questa storia», disse. «Ti giuro, è la prima volta in vita mia che sento una cosa del genere. E mia madre mi ha urlato contro in ogni dialetto elfico che esiste al mondo».

Aldwyn, Skylar e Gilbert si allontanarono.

«Sapevo che era un tentativo improbabile», disse Skylar. «Ma almeno abbiamo escluso una possibilità».

«Ehi, rana, qual è il tuo segreto?», chiese Brinn. «Non ho mai visto una lumaca così immobile al centro del bersaglio, prima».

«Concentrazione», disse Aldwyn.

«La tua o la sua?», chiese Brinn.

Aldwyn non rispose.

«Qua tutti bariamo», disse Brinn. «E tu bari con stile, gatto».

Specchio rivelatore

Il Palazzo Nuovo di Bronzhaven era molto diverso. Tanto per iniziare era sospeso dentro un'enorme palla di vetro, e tutto intorno cadevano i fiocchi di neve. Cosa ancora più strana, fuori dal vetro il deserto si estendeva per miglia e miglia. Aldwyn era ai piedi di una lunga scalinata che però non raggiungeva la finestra della camera da letto della regina, arrivava solo a metà strada. Loranella in persona era affacciata al balcone, i capelli ondulati si muovevano sopra la testa come se fosse sott'acqua. Aldwyn spiccò un balzo dopo l'altro, cercava disperatamente di raggiungerla. La regina lo chiamò, ma dalle labbra non uscì nessun suono. Le parole venivano fuori solo sotto forma di lettere, subito spazzate via come pagine strappate da un libro.

Aldwyn si svegliò di colpo e si ritrovò disteso sotto la quercia nel cuore della foresta che copriva il Tracciato dei Contrabbandieri. Skylar e Gilbert erano accanto a lui.

«Ti sei addormentato», disse Skylar.

«Dovremmo andare», disse Aldwyn, preso dall'ansia. L'agonia della regina lo tormentava.

«E il pranzo?», chiese Gilbert.

«Non abbiamo tempo per altri lavoretti domestici», rispose Aldwyn.

«Temo che non abbiamo aspettato abbastanza. Forse non siamo ancora al sicuro dai nostri inseguitori», disse Skylar.

«È un rischio che dovremo correre, allora».

I Tre raccolsero i loro pochi averi e tornarono al sentiero. «Gilbert, ti hanno dato il permesso di prenderla?», chiese Skylar.

Aldwyn si voltò e capì che Skylar si riferiva alla lumachetta sulla spalla di Gilbert.

«Ho pensato che non si sarebbero accorti di una piccola lumachetta in meno», disse Gilbert.

Il gruppo si diresse a ovest sul Tracciato dei Contrabbandieri, verso Kailasa.

«Appena usciremo dalla foresta, lancerò un'altra illusione», disse Skylar. «In teoria, per raggiungere l'Ebs rimane da percorrere solo un breve tratto di pianura».

«E questa volta che cosa saremo?», chiese Gilbert, catturando mosche al volo con la lingua. «Una capra? Una volpe? Un pony piccolo piccolo?». Mandò giù un altro sciame di insetti.

«Pensavo a un maiale», disse Skylar, fissando lo spettacolo disgustoso di Gilbert con tutte quelle mosche in bocca.

«E questa come ti è venuta in mente?», chiese Gilbert.

Normalmente Aldwyn si sarebbe fatto una bella risata ma in quel momento era troppo preoccupato anche solo per sorridere.

«Stai bene, Aldwyn?», chiese Skylar. «Non ti riconosco più da quando ti sei svegliato».

«Ho fatto un sogno», disse. «C'era la regina Loranela. Penso che chiedesse il mio aiuto. Ma io non riuscivo a raggiungerla».

«Stiamo facendo tutto il possibile», disse Skylar.

«Cercava di dirmi qualcosa, ma venivano fuori solo delle lettere, che però volavano via prima di trasformarsi in parole».

«Il Mondo dei Sogni spesso cerca di mandarci dei messaggi», disse Skylar. «E non sempre è facile capirli. Non ci sono regole là, in quel posto in cui le nostre menti viaggiano mentre dormiamo».

«Sento qualcosa», sussurrò Gilbert, preso dal panico. «Presto, nascondiamoci!».

«Non ce n'è bisogno», rispose con calma Skylar. «Ricordati quello che ha detto la fata con la barba. La foresta non rende visibili coloro che non vogliono essere trovati».

Svolazzò fino al ciglio della strada per evitare ciò che stava arrivando, qualunque cosa fosse. Aldwyn e Gilbert la raggiunsero al limitare del sentiero. Da lì, Aldwyn osservò un gruppo di guerrieri a cavallo. Indossavano armature nere, galoppavano verso di loro. Era il Battaglione del Crepuscolo. Un lemure dagli occhi giganteschi cavalcava il primo destriero. Aldwyn sapeva che quelle creature avevano il talento magico di vedere attraverso gli

oggetti solidi e a quanto pareva il Battaglione ne aveva assoldato uno per fare da vedetta. Il lemure si voltò, si guardò intorno lentamente, controllando la foresta. Navid e Marati erano entrambi in groppa al secondo cavallo, il resto della truppa li seguiva.

Il lemure sollevò una zampa e il gruppo rallentò. I cavalli si fermarono a pochi metri dai famigli, ma era chiaro che i soldati non potevano vederli. La foresta stava facendo il suo lavoro.

«Ho visto qualcosa da quella parte», disse il lemure, indicando una macchia di fitta vegetazione. «Un lampo di blu».



Marati saltò giù da cavallo e corse in quella direzione, dentro i boschi, passando accanto ai tre. Aldwyn osservò i soldati del Battaglione del Crepuscolo: stavano tirando fuori dei cappi che portavano legati alla schiena.

Marati tornò con una gigantesca piuma blu.

«È troppo grande per essere caduta da un'ala di Skylar».

«A quanto pare era di un pappagallo o del cavallo di una fata», disse Navid in groppa al suo destriero.

«Se si nascondono qui da qualche parte, prima o poi dovranno uscire allo scoperto», disse Marati. La mangusta dalla coda bianca passò praticamente sopra la zampa di Aldwyn riprendendo il cammino. «Continuiamo a muoverci».

Il cobra reale tirò giù la coda e aiutò Marati a risalire in sella. Poi i cavalli si lanciarono verso est, lasciando i tre animali sotto il magico manto protettivo della foresta.

«Sapevo che era meglio aspettare un altro po'», disse Skylar.

«Sì ma adesso sappiamo che il Battaglione del Crepuscolo sta andando nella direzione opposta alla nostra», disse Aldwyn.

Non incontrarono nessun altro nel resto del percorso lungo il Tracciato dei Contrabbandieri. O quantomeno non *videro* nessuno.

Appena furono fuori dalla foresta, Skylar e Gilbert salirono di nuovo in groppa ad Aldwyn. Questa volta viaggiavano camuffati da capra di montagna. Il viaggio fino all'Ebs fu abbastanza breve e perfino piacevole. C'erano contadini che curavano il raccolto primaverile, cogliendo zucche e zucchine invernali dai rami. I tulipani e i crochi erano in fiore.

Per lunghi chilometri i Tre camminarono fianco a fianco con una mucca e il suo pastore. Ancora camuffata, Skylar si lanciò in un'amichevole conversazione con la mucca e anche se il chiacchiericcio verteva soprattutto su quale fosse l'erba più saporita della regione, grazie a poche domande ben poste riuscirono a scoprire che la notizia del quasi decesso di Loranella non si era ancora sparsa fuori dalle mura del castello. Di conseguenza, era improbabile che qualcuno sapesse che i famigli erano ormai dei ricercati.

Dopo aver superato un villaggio, Aldwyn raggiunse una bassa collina. Il trio si ritrovò a fissare l'Ebs, un'ampia fascia di blu abbracciata su entrambi i lati da rive di ciottoli. Le acque scintillavano sotto il sole splendente.

«Ehi, guardate un po' quella locanda», disse Gilbert, indicando con il dito a ventosa un edificio di legno proprio accanto alla strada principale. «Vi ricorda nulla?».

Aldwyn non riuscì a trattenere un sorriso.

«Sembra proprio la locanda di Tammy», disse. Tammy era la gatta domestica bianca e arancione che aveva offerto ai famigli di sistemarsi nel granaio del locandiere nel corso della loro prima avventura per le terre di Vastia. «C'è persino una gattaiola alla porta».

Barche da pesca e navi da trasporto scivolavano sul fiume, trainate da vele fantasma e remi d'argento. Un ponte d'oro sospeso sulle acque lo attraversava: nessun pilastro di legno ne sosteneva il peso.

«Secondo voi Banshee e Galleon c'entrano qualcosa?», chiese Skylar.

«Non saprei, ma sembra proprio che qualche mago abbia voluto fare lo spaccone», rispose Gilbert.

«Allora probabilmente è stato proprio Galleon», disse Skylar.

Ponti del genere erano stati eretti magicamente in tutto il regno al posto di quelli che erano diventati cibo per draghi di fiume nel corso della Rivolta. Banshee e Galleon, anche loro membri del cerchio degli eroi, giravano tutta Vastia, restituendo il regno alla sua gloria passata.

Un paio di soldati sorvegliavano i posti di controllo su entrambi i lati del ponte. File di umani e animali si allungavano fino alla strada. Le quattro guardie osservavano tutti i viaggiatori con delle lenti di ingrandimento.

«Sono specchi rivelatori», disse Skylar. «Smascherano ogni illusione creando intorno a essa un alone giallo».

«Esiste un qualche modo per neutralizzarli?», chiese Gilbert.

«Sono strumenti a prova di errore», disse Skylar. «Creati dal grande inventore Orachnis Protho, sono stati usati per la prima volta contro i Fantasmaniani, una setta di malvagi illusionisti che cospiravano per rovesciare re Brannfalk. Non avrei mai immaginato che un giorno sarebbero stati usati contro di me».

«Troveremo un altro modo per attraversare», disse Gilbert.

«Forse non sarà necessario», disse Aldwyn. «Magari, invece di sforzarci di *non* far funzionare gli specchi rivelatori, potremmo fare in modo che funzionino troppo bene».

«Non ti seguo», disse Gilbert.

«Skylar, sei in grado di lanciare un'illusione su tutti i viaggiatori in fila?», chiese Aldwyn.

«Non saprei. Non ho mai provato un incantesimo di una tale potenza prima. Anche se ci riuscissi, non so quanto potrei sostenerlo. Perché?»

«Se ogni singolo uomo, donna e animale che cerca di attraversare il ponte apparisse circondato da un alone giallo, come se fosse camuffato da un'illusione, quei soldati penserebbero che c'è qualcosa che non va nei loro specchi».

«In effetti detengo il record di Pressobosco per il maggior numero di illusioni sostenute contemporaneamente», disse Skylar. «Proviamoci».

La ghiandaia blu sollevò l'ala, che cominciò subito a tremare piano. E poi, proprio sotto gli occhi di Aldwyn e Gilbert... non successe nulla. Tutti i viaggiatori in fila erano esattamente identici a com'erano prima che Skylar sollevasse l'ala.

«Non vorrei fare la solita rana che non capisce niente, ma sono ancora confuso», disse Gilbert. «Io non vedo proprio nessuna illusione».

«E infatti non devi vedere nulla. Era previsto», disse Skylar. «Ho appena creato delle illusioni identiche a ogni singola persona e animale in fila. Quando arriveranno al ponte e le guardie vedranno l'alone giallo intorno a ogni viaggiatore non potranno sospettare che tutti stiano cercando di camuffarsi: penseranno che ci sia qualcosa che non va nei loro specchi rivelatori».

«Ecco perché io lascio che siate tu e Aldwyn a fare i piani», disse Gilbert, che ancora cercava di raccapezzarsi.

Davanti a loro, i soldati avevano cominciato a fermare la fila, chiedendo ad animali e umani di uscire dalla linea. La confusione cresceva e dopo il caos venne la frustrazione. Viaggiatori infuriati iniziarono a urlare.

«Qual è il problema?», gridò qualcuno.

«Andiamo, diamoci una mossa!», strillò un altro.

«Per favore, calma, restiamo calmi», rispose una delle guardie. «Risolveremo il problema il prima possibile».

Ma quando pulirono le lenti dei loro specchi rivelatori scoprirono che il problema non scompariva affatto.

Aldwyn, Skylar e Gilbert, ancora sotto forma di capra di montagna, si affrettarono a unirsi alla fila. Altre persone si misero in coda dietro di loro. La folla diventava sempre più impaziente ogni minuto che passava. Se Skylar

fosse riuscita a sostenere l'illusione ancora un po' il loro trucco avrebbe potuto funzionare. Alla fine le guardie non ebbero scelta: furono costrette a far passare tutti.

La capra di montagna dei famigli si mischiò alla calca che adesso si riversava dall'altra parte del fiume. Aldwyn, con Skylar e Gilbert in groppa, era arrivato a metà del versante occidentale del ponte quando sentì la ghiandaia blu che gemeva, sofferente.

«Non potrò mantenere l'incantesimo a lungo», disse.

«Resisti. Manca pochissimo», la incoraggiò Aldwyn.

«Mi dispiace», rispose Skylar.

L'ala ricadde sul fianco, e improvvisamente tutti potevano vederli com'erano: un gatto, una rana e un uccello. Anche se animali e umani che attraversavano il ponte al loro fianco non sembravano affatto diversi da un attimo prima, le illusioni che la ghiandaia aveva lanciato su di loro erano scomparse.

«Dobbiamo andarcene da qui», disse Aldwyn. «E in fretta».

Aldwyn e Gilbert si lanciarono in una corsa disperata, mentre Skylar si alzava in volo, ma così non fecero altro che attirare ancora di più l'attenzione generale.

Una delle guardie al posto di controllo est li avvistò.

«Eccoli!», urlò. «I fuggitivi!».

Gli altri viaggiatori sul ponte non avevano la minima idea di cosa stesse succedendo, ma le quattro guardie imbracciarono subito le loro armi. Accorsero da entrambi i lati. Aldwyn, Skylar e Gilbert erano in trappola.

«Sei assolutamente sicura di aver finito l'erba icara?», chiese Aldwyn a Skylar.

Le guardie si avvicinavano in fretta, brandendo le spade.

Aldwyn si chiese per un istante se accettare lo scontro e combattere, ma la verità era che la loro inferiorità era schiacciante. Lanciò un'occhiata oltre il parapetto, vide le acque rapide del canale. C'erano draghi d'acqua? Avevano l'abitudine di infestare quel tratto di fiume, togliendo alla gente del posto e ai viaggiatori la voglia di farsela a nuoto.

Poi Aldwyn avvistò una barca di pescatori che passava sotto il ponte, trascinandosi dietro la rete. Era un bel volo fino al pontile, ma se volevano

saltare, dovevano farlo subito.

«Arrendetevi immediatamente», ordinò una guardia. «Siamo stati autorizzati a usare la forza in caso di necessità».

«Skylar, vai su quella barca», disse Aldwyn. «Gilbert, vieni con me».

La raganella seguì il suo sguardo e vide l'imbarcazione che passava.

«Con le ali è facile», gracchiò Gilbert a Skylar.

I soldati, con le loro lame lucenti, li avevano praticamente raggiunti. Ma prima che potessero lanciare l'attacco, Aldwyn e Gilbert corsero verso il parapetto. Aldwyn sentì il vuoto sotto di sé, il corpo che precipitava con le zampe in avanti, e subito si accorse che aveva calcolato male il salto. Lui e Gilbert non sarebbero mai arrivati sulla barca. Crollarono a piombo in acqua.

L'impatto fu devastante, forte come una martellata, e strappò il fiato dai polmoni del gatto. Cercò di respirare, di mettere nel corpo un po' di aria, ma inghiottì solo acqua, tanta acqua. Poi l'abbraccio mortale del fiume lo trascinò sotto. Aldwyn aveva perso le tracce di Gilbert, ma adesso l'unica cosa importante era tornare in superficie. Il problema era che non faceva altro che affondare sempre di più.

Finalmente le zampe toccarono qualcosa di solido. Aveva trovato la rete della barca. Con tutta la forza che aveva si tirò su, centimetro dopo centimetro, appiglio dopo appiglio, e alla fine riuscì a issarsi fuori. Gilbert si era già aggrappato con la zampa palmata al nodo attorcigliato sopra di lui. Skylar, appollaiata sulla ringhiera della nave, li fissava con sollievo.

Ma non erano ancora al sicuro. Le frecce piovevano su di loro dal ponte, colpivano l'acqua dietro la barca con le punte acuminate. Aldwyn e Gilbert le schivarono mentre si arrampicavano freneticamente sul pontile. Una lama aguzza arrivò in volo verso Gilbert e per poco non gli si conficcò nel collo, ma alla fine colpì la mappa, adesso completamente zuppa, che portava sulla schiena.

Aldwyn alzò lo sguardo e osservò i quattro soldati sul ponte. Uno afferrò una freccia d'argento dalla faretra e la incoccò. Ma invece di mirare ai famigli in fuga, si voltò e la spedì in cielo, verso nord-est. Arrivò a un'altezza assurda, impossibile, fino a perdersi in mezzo alle nuvole.

«Una freccia viaggiatrice», disse Skylar. «Il Battaglione del Crepuscolo presto saprà da che parte siamo diretti».

«Siamo già sopravvissuti alle montagne di Kailasa», disse Aldwyn. «Non sono sicuro che quei guerrieri possano dire lo stesso».

Improvvisamente le narici di Aldwyn cominciarono a fremere. Si voltò di scatto e scoprì un gigantesco banco di pesci. Per la prima volta negli ultimi due giorni sorrise.

Le Cascate Bollitore

Aldwyn strappò gli ultimi brandelli di morbida carne da una coda di pesce prima di gettare le lisce su un mucchietto di rifiuti che non smetteva di crescere. Anche Gilbert aveva mangiato a più non posso, e i tre famigli avevano intenzione di godersi fino in fondo quella pausa di pace: li aspettava una pericolosa scalata. A bordo c'era solo una piccola ciurma di pescatori, ma nessuno di loro aveva notato gli animali seduti in fondo alla barca.

Gilbert saltò su una pozza d'acqua che si era raccolta intorno ai cassettoni. «Ragazzi, da questa parte», disse.

Aldwyn raggiunse la raganella e si accorse che stava avendo una delle sue visioni nelle pozzanghere. Skylar si alzò in volo per guardare meglio. Là, sulla scintillante superficie dell'acqua si vedeva il comandante Warden che parlava con uno dei capi istruttori della Turnbuckle Academy. Si trovavano in una sala conferenze, perfettamente riconoscibile grazie al gigantesco simbolo sul muro.

«Nessuna freccia viaggiatrice parte o arriva a meno che non ci siano quei tre animali di mezzo», stava dicendo il comandante. «Jack, Marianne e Dalton non devono venire a sapere nulla di quello che sta succedendo. In questo modo, se i loro famigli cercheranno di contattarli, non li metteranno in guardia. Per loro, tutto deve rimanere come al solito».

«Di sicuro lo verranno a sapere, prima o poi», disse una donna dai capelli grigio ghiaccio.

«Non succederà, se io potrò impedirlo, istruttrice Snieg», rispose Warden. «I guardiani della regina veglieranno ventiquattro ore al giorno su quei giovani maghi. Se quei tre, il gatto, la rana e l'uccello, arriveranno nel raggio di un miglio da loro, lo verremo a sapere immediatamente».

La pozzanghera tornò opaca, e Aldwyn, Skylar e Gilbert si guardarono.

«Non sanno nulla della regina. Non ci credo!», disse Gilbert. «Non sanno neanche di noi».

«Meglio così», ripose Skylar. «Meno cose sanno, meno rischiano di finire nei guai».

La barca si stava dirigendo verso un'insenatura in cui i pesci saltavano fuori dall'acqua praticamente da soli. Davanti a sé Aldwyn intravide un sentiero che si inerpicava su per la montagna.

«Dovrebbe portarci direttamente verso il Ponte del Tradimento», disse, ricordando la strada che avevano percorso durante la precedente spedizione dall'Alchimista.

«Temo che il ponte che abbiamo appena attraversato non sarà il solo passaggio sorvegliato da un manipolo di guardie pronte all'attacco», disse Skylar. «Dobbiamo evitare il Ponte del Tradimento e trovare un'altra via per raggiungere il Canyon degli Abissi».

«Perché, prima il piano era di attraversare il Ponte del Tradimento?», gracidò Gilbert. «Non mi ricordo di aver mai accettato una proposta del genere».

«Non ha importanza», disse Skylar. «Adesso non dobbiamo attraversarlo, comunque».

«Gilbert, vedi un po' se riesci a localizzare un percorso alternativo e sicuro per raggiungere l'Alchimista della Montagna», disse Skylar.

«Ci provo», disse Gilbert.

Gilbert prese la mappa gocciolante legata alla schiena. La aprì e la distese con grande attenzione sul pontile. Poi rimosse la pietra di orientamento dal sacchetto agganciato al nodo che legava la mappa. Posò la pietra sulla mappa e la spostò più o meno sopra la loro attuale posizione.

«*Locavi instantanus*. Mostraci un percorso alternativo e sicuro per raggiungere l'Alchimista della Montagna». Gilbert sollevò le zampe palmate dalla pietra, che improvvisamente cominciò a oscillare prima di lanciarsi a ovest, verso le montagne di Kailasa. Ma invece di arrivare fin lì fece un giro di 180 gradi, sfrecciando verso nord. Poi cominciò a procedere a zigzag, ondeggiando in ogni direzione. Finalmente tornò esattamente nel punto da cui era partita.

Gilbert scosse la testa, deluso.

«Forse farei meglio a dedicarmi solo alla visione nelle pozzanghere», disse. «Almeno in quella sono bravo».

Skylar spinse di lato Gilbert con un colpo d'ala, avvicinò il becco alla mappa e si mise a studiarla con attenzione.

«A quanto pare c'è una specie di passaggio che attraversa il Canyon degli Abissi», disse, indicando la cartina. «Dopo in teoria si sale dritti fino al rifugio dell'Alchimista. Con un po' di fortuna dovremmo arrivarci prima del tramonto».

«Se c'è un'altra via per arrivare in cima alla montagna, perché mai qualcuno dovrebbe attraversare il Ponte del Tradimento?», chiese Aldwyn.

«A quanto pare lo scopriremo presto», rispose Skylar.

Uno dei membri dell'equipaggio gettò l'ancora e la barca si fermò a sei metri dalla riva. Aldwyn e Gilbert saltarono nelle acque poco profonde dell'insenatura e si spinsero fino alla terraferma, passando intorno a un branco di trote che saltavano qua e là. Aldwyn scoprì con grande sorpresa che l'acqua era molto più calda in quel punto rispetto alla parte centrale del fiume. Forse il sole lì batteva più direttamente. Skylar stava già aprendo le ali per sorvolare la spiaggia silenziosa.

«Possiamo seguire il corso d'acqua su fino alla collina», disse la ghiandaia blu.

Aldwyn guardò in quella direzione e vide un rigagnolo che serpeggiava dai boschi fino all'insenatura.

I Tre si misero in cammino. Non c'erano globi spia, umani o animali in vista e decisero che potevano anche permettersi di viaggiare senza nascondersi dietro una delle illusioni di Skylar. Così potevano spostarsi più velocemente, senza che Aldwyn venisse rallentato da Gilbert e Skylar sul groppone che lo cavalcavano come se fosse uno stallone mentre assumevano l'aspetto di una capra.

Il sentiero lungo il torrente era sorprendentemente lussureggiante, la vegetazione era così rigogliosa che sembrava di essere in una giungla più che nelle vicinanze di un fiume. Più salivano, più erano circondati da palme e felci.

«Molto strano», sottolineò Skylar. «Deve esserci stato qualche problema con un incantesimo per la trasformazione del clima. Per qualche motivo qui c'è sempre una specie di ambiente tropicale, a quanto pare».

Se ne era accorto anche Aldwyn. Le sue zampe stavano cominciando a

sudare.

«Non mi capita spesso di potervi contraddire», disse Gilbert. «Ma penso che sia l'acqua». La raganella aveva immerso le zampe nel ruscello. «Mi sono fermato un attimo per rinfrescarmi le zampe ma questo fiumiciattolo è più caldo delle sorgenti di alghe a palazzo».

I misteri dell'ecosistema di Vastia interessavano più Skylar che Aldwyn, ma neppure la ghiandaia blu voleva perdere tempo con gli studi scientifici in quel momento. Perciò continuarono, ognuno assortito nei propri pensieri. La salita si fece più ripida e la vegetazione intorno all'insenatura più rada. Aldwyn sentì una brezza di vapore caldo scorrergli tra la pelliccia. Guardò in lontananza e capì da dove proveniva: una cascata d'acqua bollente.

«Sono le Cascate Bollitore», disse Skylar. «Le avevo notate sulla mappa. Adesso sappiamo perché si chiamano così».

Le acque ribollivano furiosamente, come una pentola di zuppa su un fornello. Un sentiero di pietre si alzava sul versante della collina accanto alla cascata. Aldwyn sentiva un odore strano intorno a sé, gli ricordava i negozi dei pescivendoli e dei macellai a Bridgetower. Guidato dall'olfatto volse lo sguardo al fiume, dove si riversava la cascata: sulla superficie dell'acqua galleggiavano i corpi bolliti di alcuni uccelli.

«Skylar», disse Aldwyn, «qualunque cosa succeda, non guardare là».

Naturalmente la ghiandaia blu guardò immediatamente in quella direzione e volò via, agitata.

I Tre continuavano a salire e di tanto in tanto la brezza spediva contro di loro gocce d'acqua bollente. Il pelo di Aldwyn gli proteggeva la pelle ma gli spruzzi che gli cadevano sul naso e sulle orecchie lo facevano contorcere per il dolore.

Quando raggiunsero la cima, scoprirono che il terreno era disseminato di buchi.

«Qualcosa mi dice che quelle fosse non sono state fatte dai cani della prateria».

Da ogni buco uscivano rivoli d'acqua che poi si riunivano alla cascata.

«Lo sentite anche voi?», chiese Gilbert. Gli tremava la voce.

Aldwyn annuì, le zampe gli tremavano per colpa delle vibrazioni del terreno.

«Torniamo indietro!», urlò Skylar.

Improvvisamente da uno dei buchi un getto d'acqua superbollente esplose fino a un'altezza di trenta metri. Lo spruzzo dei geysers ricadeva a terra come una pioggia mortale. Pochi secondi dopo, l'acqua venne risucchiata di nuovo nel buco, ma non prima di aver fritto tutto quanto intorno a sé, inclusa una sfortunata lucertola che sfrecciava da quelle parti.

«Chi vota per il Ponte del Tradimento?», chiese Gilbert.

Aldwyn guardò la collina mentre altri geysers esplodevano in cielo. Si trovavano a un centinaio di metri dal ciglio del Canyon degli Abissi e dal suo precipizio di trecento metri tra le due pareti di roccia. Se la mappa era corretta, doveva esserci un passaggio, una lingua di terra tra le due sponde.

«Un fenomeno geologico del genere dovrebbe avere un qualche schema», disse Skylar. «Se ci prendiamo un paio di minuti per studiarlo, dovremmo riuscire ad attraversare in relativa sicurezza».

«Allora, dicevamo, chi mi accompagna al Ponte del Tradimento?», ripeté Gilbert.

«Pensa alla regina Loranella, Gilbert», disse Aldwyn. «In questo momento è intrappolata nell'Errare, e tra pochi giorni se ne andrà per sempre».

Gilbert sollevò le spalle. Skylar stava già tracciando la mappa di quei getti apparentemente imprevedibili. Con gli artigli scarabocchiava degli appunti sulla fanghiglia accanto a loro. Aldwyn non avrebbe saputo nemmeno da dove iniziare; per lui, quei geysers erano casuali come la caduta delle foglie dai rami.

Skylar non smetteva di osservare la collina e Aldwyn ne approfittò per guardarsi alle spalle, ammirando Vastia che si distendeva sotto di loro. In lontananza, dietro le nebbie delle Cascate Bollitore, dall'altra parte dell'Ebs, scorgeva Bronzhaven e il Palazzo Nuovo che svettava maestoso al centro della città. Ammirando da lontano la magnifica torre era impossibile immaginare che la regina giaceva là dentro, moribonda, e che solo i più forti incantesimi magici le impedivano di essere trascinata nella Vitafutura.

Aldwyn intravide qualcos'altro in mezzo alla nebbia: delle sagome che si avvicinavano a cavallo. Trattenne il fiato, in attesa che il vento soffiasse via i vapori e gli permettesse di vedere chiaramente cosa c'era dietro. Lampi di armature nere. Falci di luna e stelle. Il Battaglione del Crepuscolo li aveva

trovati.

«Skylar, dobbiamo andarcene subito», disse Aldwyn.

«Non sono pronta», rispose la ghiandaia blu. «Ho calcolato solo metà dello schema di eruzione dei geysers».

Aldwyn tirò verso il basso il becco di Skylar, costringendola a guardare il versante della collina, e così la ghiandaia vide Navid, Marati e le truppe di soldati di Vastia lanciati alla carica contro di loro.

«Come hanno fatto a trovarci?», chiese Gilbert.

«Hanno tutti i vantaggi magici che il reame ha da offrire», rispose Aldwyn. «Musi Olfax per trovare le piste con l'olfatto. Sortilegi per la supervelocità».

Skylar usava ogni secondo a disposizione per determinare la frequenza dei geysers che ancora non aveva studiato. Ma il Battaglione era ormai così vicino che Aldwyn sentiva il rumore degli zoccoli dei cavalli che correvano sulle pietre.

«Presto, Skylar», disse Aldwyn con voce rotta dall'ansia.

«Seguitemi», rispose la ghiandaia blu.

Skylar prese il volo, planando in diagonale sul versante. Si fermò vicino a uno dei buchi e lo indicò con un'ala ad Aldwyn e Gilbert. Come se stesse aspettando solo quel segnale, un geysers esplose dall'apertura. Non appena il muro d'acqua si alzò davanti a loro, Skylar continuò la sua avanzata.

Alle loro spalle, Navid e Marati scesero da cavallo e anche tutti gli altri soldati del Battaglione decisero di proseguire a piedi. Senza la rotta che Skylar aveva elaborato grazie all'osservazione dei geysers, si lanciarono in avanti e finirono dritti in un getto d'acqua bollente. Il lemure dai grandi occhi in testa al gruppo venne sollevato in alto dal geysers prima di cadere con un pesante tonfo a terra, urlando per il dolore delle scottature.

Uno dei corvi guaritori che marciava assieme al Battaglione del Crepuscolo prestò le prime cure al lemure ferito, mentre Navid e Marati conducevano gli altri avanti: un compagno caduto non poteva rallentare l'inseguimento.

Skylar, Aldwyn e Gilbert continuavano la loro corsa verso la lingua di terra, sfrecciando a zigzag per evitare i getti dei geysers. Come se la situazione non fosse già abbastanza difficile, erano costretti a schivare anche gli spruzzi

di veleno di Navi, nonché gli artigli astrali di Marati.

«Arrendetevi prima che moriamo tutti quanti», gridò Marati.

«Ve l'abbiamo già detto, non possiamo arrenderci», rispose Aldwyn.

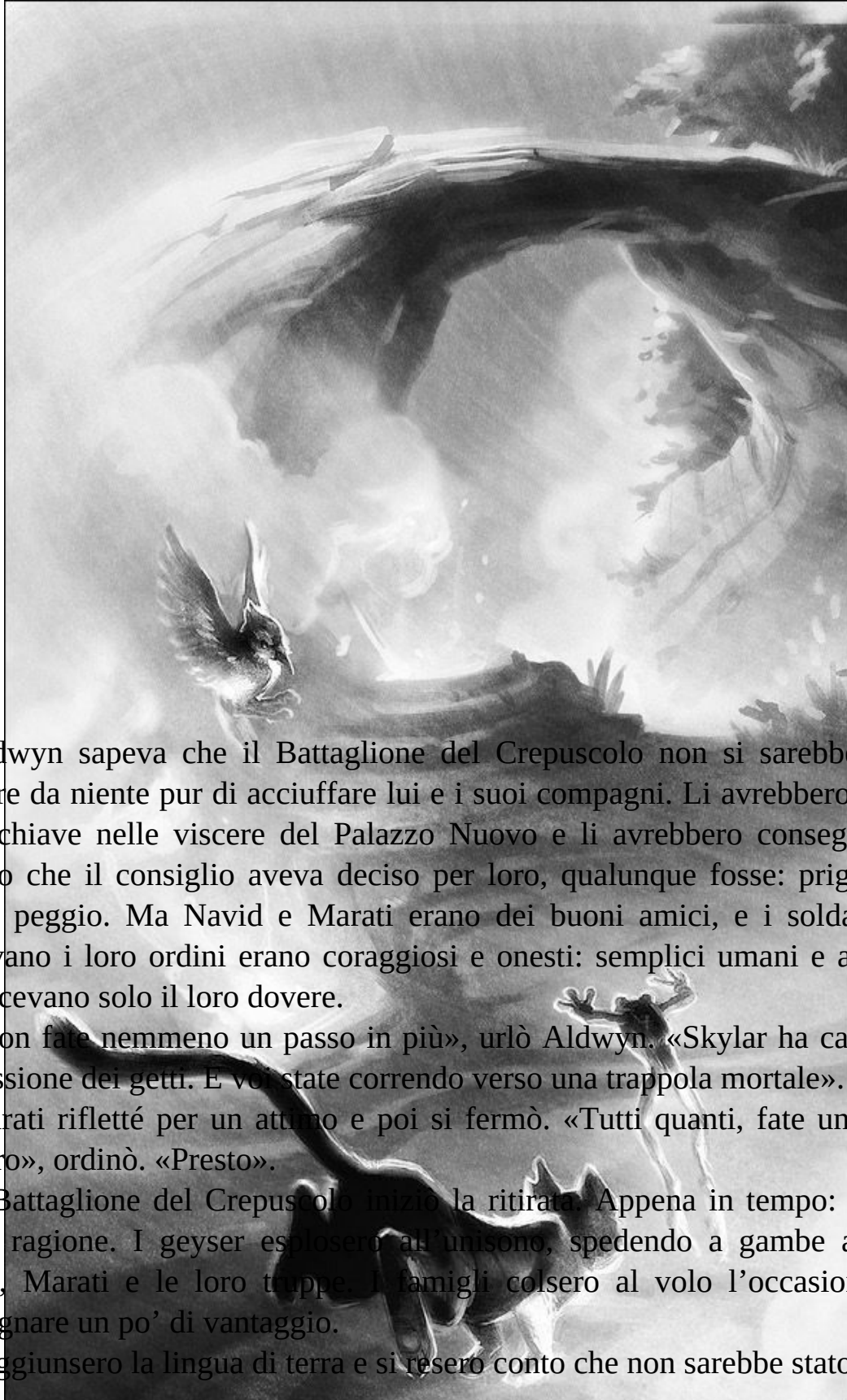
Un altro getto di vapore per poco non bruciò la mangusta dalla coda bianca.

«L'incantesimo su quella collana, la collana che voi le avete regalato, era stato realizzato con componenti e formule che abbiamo trovato nelle vostre stanze», disse Navid. «E se c'è una cosa che abbiamo imparato in tutti questi mesi in cui abbiamo dato la caccia ai criminali, è che gli innocenti non scappano».

«Se ci chiudete in un sotterraneo, non potremo aiutare in nessun modo la regina Loranella», disse Aldwyn.

La fuga sulla collina procedeva senza soste. Skylar guidò Aldwyn e Gilbert in mezzo alle colonne d'acqua. Si voltò e vide Navid e Marati che conducevano il loro squadrone proprio in direzione di una serie di buchi che si spalancavano nel terreno.

«Tutti quei geysir esploderanno nello stesso identico momento», disse Skylar ad Aldwyn e Gilbert. «Finiranno arrostiti vivi».



Aldwyn sapeva che il Battaglione del Crepuscolo non si sarebbe fatto fermare da niente pur di acciuffare lui e i suoi compagni. Li avrebbero messi sotto chiave nelle viscere del Palazzo Nuovo e li avrebbero consegnati al destino che il consiglio aveva deciso per loro, qualunque fosse: prigionia a vita o peggio. Ma Navid e Marati erano dei buoni amici, e i soldati che seguivano i loro ordini erano coraggiosi e onesti: semplici umani e animali che facevano solo il loro dovere.

«Non fate nemmeno un passo in più», urlò Aldwyn. «Skylar ha capito la successione dei getti. E voi state correndo verso una trappola mortale».

Marati rifletté per un attimo e poi si fermò. «Tutti quanti, fate un passo indietro», ordinò. «Presto».

Il Battaglione del Crepuscolo iniziò la ritirata. Appena in tempo: Skylar aveva ragione. I geyser esplosero all'unisono, spedendo a gambe all'aria Navid, Marati e le loro truppe. I famigli colsero al volo l'occasione per guadagnare un po' di vantaggio.

Raggiunsero la lingua di terra e si resero conto che non sarebbe stato facile

attraversarla. Acqua bollente dai geysers sull'altro lato del canyon scorreva proprio in mezzo al passaggio, unendosi al torrente che precipitava giù dalle Cascade Bollitore. Aldwyn e Gilbert sarebbero stati costretti ad avanzare in punta di piedi fino alla sponda opposta se non volevano cuocersi zampe e artigli.

Mentre Navid e Marati continuavano a indietreggiare per sfuggire ai geysers, un paio di soldati decisero di mostrare tutto il loro coraggio. Evocarono campi di forza e si lanciarono alla carica. L'incantesimo li proteggeva quasi completamente dall'acqua che ricadeva dall'alto, ma qualche spruzzo li raggiunse ugualmente, e sulla loro pelle si formarono delle pustole rosa.

«Vi avevo detto di restare al sicuro», urlò Marati.

Ma gli uomini la ignorarono, si misero a correre verso la lingua di terra, nella speranza di tagliare la strada ai famigli. Skylar volava in alto mentre Aldwyn e Gilbert avanzavano con cautela lungo il sottile passaggio. Ci vollero solo dieci passi prima che uno dei due soldati venisse fiondato verso il cielo da un geysers. Lanciò un urlo e cadde a terra con un crack.

L'altro ufficiale raggiunse la lingua di terra e prese un cappio che teneva legato in vita. Corse proprio sul bordo del passaggio, evitando l'acqua caldissima che gli scorreva vicino ai piedi. Allungò il cappio verso Gilbert e con uno strattone catturò la zampa posteriore della raganella. Il soldato tirò bruscamente Gilbert all'indietro, sollevandolo da terra e facendolo oscillare pericolosamente nel nulla sopra il burrone.

Ci volle qualche attimo perché Aldwyn si rendesse conto che il suo compagno non stava più saltellando alle sue spalle. Non ebbe neppure il tempo di reagire che Gilbert prese in pugno la situazione. La raganella afferrò la lumachetta sul suo dorso. La strinse tra le dita palmate e la lanciò. La viscida creatura volò in aria e colpì il soldato proprio in mezzo agli occhi.

«Centro!», esclamò Gilbert.

Il soldato lasciò cadere il cappio con cui aveva afferrato Gilbert e Aldwyn usò la telecinesi per prenderlo al volo prima che scomparisse nel burrone. Aldwyn sollevò il lungo bastone con il retino all'estremità e lo riportò a terra. Gilbert si dimenò e si contorse fino a liberarsi mentre il soldato continuava a rotolare indietro, cercando di scacciare la lumaca, che adesso gli strisciava sul

naso.

Gilbert raggiunse Aldwyn e Skylar sull'altra sponda.

«Bel lancio», disse Aldwyn.

«Bella presa», rispose Gilbert.

Questa volta i famigli non si guardarono indietro. Osservarono invece il profilo delle montagne innevate che si stagliavano in mezzo alle nuvole. Aldwyn scorgeva il tridente delle Vette di Kailasa. Il rifugio dell'Alchimista della Montagna non era lontano.

Il rifugio dell'Alchimista

«So che secondo il detto non esistono due fiocchi di neve perfettamente identici, ma di sicuro voi sareste riusciti a ingannarmi», disse Gilbert.

Una spessa coltre bianca cadeva dal cielo della notte sempre più oscuro, ricoprendo di neve tutta la montagna, inclusi Aldwyn, Skylar e Gilbert. Dopo pochi passi, Aldwyn si ritrovò immerso in quella gelida poltiglia fino al collo. Gilbert ogni tanto sprofondava fino a scomparire del tutto. Persino Skylar aveva qualche problema. Non riusciva a volare: le ali erano troppo pesanti.

«Dobbiamo proprio dire all'Alchimista di trasferirsi in qualche zona più comoda da raggiungere», disse Gilbert. «Magari una casetta sulla spiaggia, o un piccolo posticino accogliente a Bronzhaven».

«Be', se non altro questa tempesta ci dà un vantaggio», disse Skylar. «Coprirà le nostre tracce. Per il Battaglione del Crepuscolo sarà quasi impossibile seguirci».

Si inerpicarono ancora più in alto e arrivarono alla cima della montagna. Tutti e tre c'erano già stati in passato, nel corso della loro prima scarpinata fino alla vetta.

«Sarà meglio evitare quello specchio d'acqua», disse Aldwyn. «Non ho proprio nessuna voglia di fare un altro incontro ravvicinato con il piranhadon».

Si tennero ben lontani dalle acque e affrontarono il tratto successivo con la massima cautela. L'Alchimista della Montagna proteggeva il sentiero che conduceva alla sua porta con trappole magiche di ogni sorta: era pronto a tutto pur di scacciare gli intrusi. Da qualche parte lungo la strada, se Aldwyn ricordava bene, c'era una gigantesca mano di ghiaccio che la volta precedente li aveva attaccati con un fuoco di sbarramento di palle di neve. Ma stavolta tutto sembrava tranquillo. Meglio così. Il viaggio era già abbastanza difficile, non avevano certo bisogno che uno dei maghi più potenti del reame si divertisse alle loro spalle.

Quando finalmente Aldwyn, Skylar e Gilbert misero piede sul bordo del lago ghiacciato, la neve aveva smesso di cadere.

«Oooh, questo sì che è bello grosso!», borbottò una voce profonda.

I famigli si voltarono e videro un gigantesco troll delle caverne accucciato in mezzo al lago. Era chiaramente molto soddisfatto di sé, ammirava il pesce di trenta centimetri che aveva appena tirato fuori da un buco che aveva scavato nel ghiaccio.

«Quel troll sembra abbastanza amichevole», disse Gilbert con voce speranzosa.

La creatura grigia, dello stesso colore della pietra, staccò con un morso la testa al pesce e la masticò rumorosamente.

«Magari deve solo perfezionare un po' le buone maniere», aggiunse Gilbert.

«E se lo dici tu...», commentò Aldwyn.

«Mi sorprende che l'Alchimista permetta a un troll delle caverne di arrivare così vicino al suo rifugio», aggiunse Skylar.

«Forse non è un vero troll delle caverne. Magari è solo un'illusione», disse Aldwyn. «Un altro trucchetto per spaventare gli ospiti sgraditi».

Il troll mandò giù il resto del pesce con la mano grassoccia, e per sbaglio si morse il dito. La creatura lanciò un urlo arrabbiato e sbatté un pugno sul ghiaccio per la frustrazione. La forza del colpo creò una crepa su tutta la superficie del lago, e mandò Gilbert a zampe all'aria.

«Decisamente non è un'illusione», disse Gilbert. Cercò di rialzarsi ma continuava a scivolare.

Il troll delle caverne prese un altro pesce dal buco, poi si mise in piedi e con lunghe, poderose falcate si diresse di nuovo verso la montagna. La creatura, alta due metri e mezzo, passò proprio accanto ai famigli. Evidentemente non era molto attento e badava più al bottino che aveva in mano che a quello ai suoi piedi.

Aldwyn, Skylar e Gilbert attraversarono di corsa il lago. Ancora una volta, si stupirono della facilità con cui riuscivano ad avvicinarsi al rifugio. Nel corso del viaggio precedente, i Tre della Profezia erano stati costretti a passare sotto il lago, invece di attraversarlo. Ai tempi infatti c'era un muro invisibile e invalicabile, ma a quanto pare l'incantesimo era stato annullato.

Forse l'Alchimista si era indebolito con l'età. O forse si era accorto dell'arrivo dei famigli e aveva deciso di liberare la strada.

I Tre superarono il punto in cui una volta era posizionato il finto rifugio, e oltrepassarono un gruppo di rocce prima di raggiungere il rifugio dell'Alchimista. Era esattamente come Aldwyn lo ricordava, con un piccolo portico sul davanti e stalattiti che pendevano dal tetto coperto di neve.

Bussarono diverse volte, ma nessuno rispose.

«C'è qualcuno in casa?», disse Aldwyn. «Siamo Aldwyn, Skylar e Gilbert».

Attesero un altro po', poi Aldwyn aprì la porta e i Tre entrarono.

«C'è nessuno?», chiese Skylar.

Arrivarono in un salotto che fungeva anche da cucina, si avvicinarono al camino. Rimaneva solo la cenere; tutti i ceppi che un tempo avevano bruciato là sopra erano stati completamente divorati dalle fiamme. Del porridge freddo riposava in un pentolone, nessuno l'aveva mangiato.

«Edan!», urlò Gilbert, sperando di ricevere una qualche risposta dal famiglio dell'Alchimista della Montagna, una tartaruga capace di fermare il tempo.

Ma il silenzio incantato divenne solo più assordante.

Esplorarono il corridoio, fermandosi a sbirciare dentro la stanza in cui avevano incontrato l'Alchimista per la prima volta. Proprio come allora, gli scaffali della libreria erano completamente vuoti, ma adesso anche la sedia era libera. L'Alchimista possedeva un solo libro, e ora anche quello era sparito!

Aldwyn, Skylar e Gilbert corsero verso l'ultima stanza del rifugio, e là scoprirono che lo studio di alchimia era stato completamente distrutto. L'armadietto da farmacista era stato rovesciato e gli innumerevoli cassettoni erano sparpagliati sul pavimento. Le ampolle erano a pezzi. Raffiche di vento soffiavano dalle finestre rotte. Era chiaro che i famigli non avrebbero trovato né l'Alchimista né Edan.

«Qualcuno è venuto a cercare qualcosa», disse Skylar.

«La domanda è: che cosa?», aggiunse Aldwyn.

«Ragazzi, guardate un po'», fece Gilbert.

Si voltarono e videro delle tracce che conducevano fuori dalla stanza,

sembrava proprio che qualcosa fosse stato trascinato sul pavimento. I Tre seguirono quella scia di piccole linee nere che si perdevano nel bosco, dopo essere usciti da una porta sul retro. Lasciarono il rifugio e arrivarono davanti a un imponente cumulo di neve con una scintillante pietra proprio in cima, e anche se Aldwyn si rifiutava di credere ai suoi occhi, sapeva perfettamente che cos'era: una tomba. Qualcuno era stato sepolto lì, e temeva che fosse proprio l'Alchimista.

«Prima Loranela, e adesso questo», disse Aldwyn. «Qualcosa mi dice che non può essere una coincidenza».

«Non siamo certi che si tratti proprio di lui», rispose Skylar.

Anche se Aldwyn era a dir poco esitante, usò la telecinesi per spostare la neve fino a scorgere il volto congelato dell'Alchimista. Una visione insopportabile. Rimise immediatamente la neve al suo posto. «E adesso che facciamo?», chiese.

Gilbert si era tenuto in disparte, non aveva il coraggio di guardare. Ma voltandosi aveva notato qualcos'altro.

«Ehi, credo che queste tracce siano di Edan», disse la raganella.

Aldwyn e Skylar corsero a dare un'occhiata. In effetti c'erano delle orme davanti alla tomba. La neve aveva coperto parzialmente le tracce, ma si vedevano ancora abbastanza bene. Era evidente che doveva essere stata una tartaruga a lasciarle.

«Vediamo un po' se riusciamo a trovarla», disse Skylar.

Veloci come erano arrivati, se ne andarono. Aldwyn non sapeva se sarebbero riusciti a raggiungere Edan prima che la neve cominciasse a cadere anche in quella zona, coprendo le tracce una volta per tutte.

I famigli avanzavano più rapidamente che potevano. Non avevano percorso più di ottocento metri quando trovarono Edan, che si trascinava con gran fatica in mezzo alla neve. Fortunatamente per loro, era pur sempre una tartaruga, e la velocità non era certo la sua migliore qualità.

«Edan, siamo appena stati al rifugio», disse Aldwyn. «Ma che cosa è successo?».

La tartaruga li fissò con aria sofferente.

«Erano troppi per noi, troppi», disse. «Certo, potevamo contare sulla magia, ma lui era cieco e io troppo lento. Non avevamo alcuna possibilità».

«Hai visto chi erano? O che cosa erano venuti a cercare?», chiese Skylar.

«Avevano dei cappucci rossi a coprire i volti, dei bracciali sui polsi. Uguali a quello che porti alla zampa».

Edan indicò il monile di Skylar.

«Erano Noctonati?», chiese.

«Sembrava proprio di sì», rispose lui. «O forse cercavano di spacciarsi per Noctonati. Cercavano il libro dell'Alchimista. L'unico libro che possedeva. L'unica copia esistente. Scritta da suo nonno Parnabus McCallister. Era il tredicesimo volume della sua collezione di incantesimi divinatori. Contiene infiniti segreti».

«C'è anche un incantesimo in grado di curare un avvelenamento parassitico?», chiese Skylar.

«Ci sono ben poche cose che gli incantesimi contenuti in quel libro non possono fare».

«Dove stavi andando tu?», chiese Gilbert.

«A Bronzhaven», disse Edan. «Devo avvertire la regina Loranella, c'è il rischio che la prossima sulla lista sia lei».

«Troppo tardi», disse Aldwyn. «Che cosa ti ha fatto pensare che fosse necessario avvertire la regina?»

«È stato l'ultimo desiderio del mio leale».

«Ma non ti ha detto il perché?», insisté Skylar.

«Non ne ha avuto la possibilità», rispose Edan. «La regina è già stata attaccata?»

«Sì», disse Aldwyn. «Un tentato omicidio. E hanno dato la colpa a noi tre. Siamo stati incastrati. I migliori corvi e i migliori guaritori del reame stanno facendo il possibile per riportarla indietro, ma adesso è bloccata nell'Errare. Abbiamo meno di due giorni per salvarla».

«È davvero una disdetta», disse Edan, «perché l'Alchimista della Montagna aveva un antidoto contro una simile maledizione. Solo altre due persone lo conoscevano, Kalstaff e la regina Loranella. Era un'abilità che i Tre della Profezia originali avevano ottenuto tanto, tanto tempo fa, dal loro antico mentore, Somnibus Maisveglio. Progettavano di trasmettere quel sapere ai Tre della Profezia che sarebbero venuti dopo di loro».

«Allora li contatterò nella Vitafutura, proprio come ho fatto con il grande

architetto Agorus», disse Skylar.

«Ma è troppo pericoloso per te», disse Aldwyn. «L'ultima volta hai perso una piuma. Chi può dire che cosa perderai questa volta?»

«È un rischio che sono disposta a correre. Adesso, se vogliamo evocarli, dobbiamo trovare la loro porta d'accesso. Un posto di profonda importanza per loro, che li metterà in contatto con questo mondo».

Edan le rivolse un sorriso rugoso.

«So io qual è il posto. Sessant'anni fa, dopo la sconfitta di Wyvern e Skull, Kalstaff, Loranella e l'Alchimista della Montagna si trovarono fianco a fianco su una scogliera che si affacciava sull'Ebs. Io, Zabulon e Paksahara eravamo accanto a loro. Guardavamo la terra che avevamo salvato dal disastro quando loro dissero che quello era il posto in cui sarebbero tornati, se non in questa vita, sicuramente nella prossima».

«E dov'era, esattamente?», chiese Skylar.

«La Svolta», rispose Edan.

La Svolta era un'ansa nel fiume in cui un potente mago aveva eretto delle scogliere per scongiurare una terribile alluvione. E quel mago era un animale.

«Prima di andare, possiamo chiederti una bolla temporale?», chiese Skylar. «Di sicuro ci farebbe bene un po' di riposo, e non possiamo permetterci di perdere troppo tempo».

«Ma certo», disse Edan. «Tutto quello che volete».

Edan chinò il capo in modo che il mento sfiorasse la neve e chiuse gli occhi. Improvvisamente un guscio traslucido si formò intorno ai quattro, racchiudendoli. Il tempo sembrava essersi fermato completamente all'esterno della bolla, mentre dentro il mondo procedeva indisturbato. Fermare il tempo era il talento della tartaruga.

Skylar evocò una fata fiammifera, facendo sciogliere la neve sul terreno: il calore era sufficiente a rendere confortevole l'ambiente. Gilbert iniziò a ronfare pochi minuti dopo. Aldwyn si rannicchiò per dormire. Ma Skylar era tutta impegnata a grattare sul terreno umido con gli artigli. Aveva scritto di nuovo quelle parole: «itubwbip i by udpjbm uosdwoyt».

Edan si voltò a guardare.

«Che significa?», chiese.

«Speravo ce lo dicessi tu», rispose Skylar.

«Mi dispiace», fece Edan. «È un linguaggio che non ho mai visto. Sei sicura di aver trascritto tutto senza errori?»

«Sicura», disse Skylar.

Fissò il messaggio per qualche altro istante, poi, lentamente, chiuse gli occhi.

Aldwyn era steso a terra e pensava. C'era così tanto su cui riflettere. Così tanti dubbi che bisognava assolutamente risolvere. La sua mente correva da un mistero all'altro. Ma le risposte avrebbero dovuto attendere.

Si era addormentato.

Fuori non era passato neppure un secondo, ma Aldwyn si sentiva come se fosse rimasto a poltrire una giornata intera, o quasi. Quando lui e i suoi compagni si sentirono completamente riposati e pieni di energie, Edan sollevò il mento da terra e il guscio scomparve. Il freddo della montagna li aggredì di nuovo. Gli ultimi saluti sarebbero stati rapidi.

«E adesso che farai?», chiese Aldwyn a Edan.

«Proseguirò verso Bronzhaven, immagino. Mi sono tenuto lontano dal reame per molti anni. Sono curioso di scoprire com'è cambiato».

I famigli si congedarono con un ultimo cenno del capo e si incamminarono verso la Svolta, mentre Edan alle loro spalle scendeva lungo il gentile pendio verso nord.

Il buio della mezzanotte si avvicinava, solo una minuscola falce di luna illuminava il cielo. Non si vedeva quasi nulla. Aldwyn procedeva lentamente, con cautela, un passo dopo l'altro, controllando sempre che sotto le sue zampe ci fosse il terreno solido e non uno strapiombo. La discesa fu meno sfiancante della salita, ma più faticosa per le ginocchia. E sfortunatamente non fu certo più veloce, a causa della pessima visibilità.

«Ho sognato un'altra volta la regina», disse Aldwyn. «Questa volta ero su un tappeto nel bel mezzo di un campo di soffioni e le mie zampe hanno iniziato ad affondare nel tessuto come se fosse fatto di fango. Venivo trascinato sempre più in profondità, sempre di più, finché non sono precipitato in un buco e sono atterrato nella camera reale della regina Loranella. Lei era lì, in piedi, e stava per dirmi qualcosa, ma poi mi sono svegliato».

«Anch'io ho fatto un sogno», disse Gilbert. «Be', in realtà era più una

specie di incubo. Io e Anura nuotavamo in uno specchio d'acqua che brulicava di larve, a perdita d'occhio».

Aldwyn rabbrividì. «Accidenti, è terrificante».

«No, quella era la parte buona. Poi le larve sono scomparse e ci siamo ritrovati in un cratere deserto. Che beffa crudele». Gilbert aveva uno sguardo sognante, perso nel vuoto. «Con Anura, sento che per la prima volta sto vivendo qualcosa di importante. Nella mia vita finalmente tutto andava alla grande. E adesso, questo disastro. Che penserà Anura? Che penserà la mia famiglia?»

«Neanche io voglio che le cose tornino com'erano un tempo», disse Aldwyn. «Prima che incontrassi Jack e voi due ero una nullità, un emarginato. Ma non mi importa quello che succederà: voi siete sempre voi, e io sono sempre io».

La conversazione venne interrotta da un rumore fortissimo. Sembravano martellate. Lo seguirono in silenzio fino a raggiungere una parete di ghiaccio. In mezzo all'oscurità Aldwyn riuscì a distinguere un trio di scimmie urlatrici che spezzavano i blocchi ghiacciati a picconate. Le loro torce gettavano una flebile luce nell'oscurità della notte.

«Che ci fanno delle scimmie urlatrici così lontane dalla Foresta Sotto gli Alberi?», sussurrò Skylar.

Le scimmie riuscirono a perforare la superficie ghiacciata e una di loro abbassò la torcia, avvicinandola a ciò che era imprigionato all'interno. Riportarono alla luce un alce di montagna, congelato là dentro da chissà quanto tempo. Quando le scimmie lo estrassero dal suo bozzolo di ghiaccio, presero dei coltelli e cominciarono a scalpellarlo.

«Ah», disse Skylar. «Vogliono prendere il cuoio. Di sicuro lo usano per i loro tamburi».

Aldwyn strinse gli occhi e fissò il profilo della montagna. Più o meno a una quindicina di metri vide delle strisce rossastre sulla neve candida. Guardò meglio e si rese conto che erano le ali di una falena gigante, nata dalla linfa dei colossi che scorreva nei grandi alberi su cui vivevano le scimmie urlatrici.

«Forse possiamo chiedere uno strappo alle scimmie», disse Aldwyn. «Quella falena può arrivare alla Svolta in meno di un'ora. A piedi ci metteremmo mezza giornata».

«Probabilmente è meglio non far sapere a nessuno dove stiamo andando», disse Skylar.

«E allora non chiederemo il permesso», disse Aldwyn.

Skylar e Gilbert lo fissarono.

«Pensavo che ti fossi lasciato alle spalle i vecchi comportamenti da criminale», disse Gilbert. «Questo è rubare».

«Diciamo che è più un prestito», rispose Aldwyn. «E poi, volete salvare la regina o no?».

Le scimmie urlatrici continuavano a darsi da fare sull'alce di montagna, mentre Aldwyn, Skylar e Gilbert camminavano silenziosamente verso la falena. L'insetto era persino più grande di quanto Aldwyn ricordasse. Anche un elefante si sarebbe potuto tranquillamente accomodare sul dorso. Più si avvicinavano, più la falena si agitava, sbattendo nervosamente le ali.

«Sarà meglio darsi una mossa», disse Aldwyn.

La creatura si lanciò contro di loro, ma la catena era legata stretta a una roccia e le impedì di mangiare il gatto, l'uccello e la rana in un solo boccone. I Tre salirono in fretta in groppa alla falena e Aldwyn sciolse telecineticamente il nodo, liberandola.

«Gilbert, tra noi solo tu hai delle mani, perciò le redini devi tenerle tu», disse Aldwyn.

La raganella afferrò la lunga corda assicurata alla testa dell'enorme insetto.

«Che miracolo! Come mai non ti lamenti?», chiese Aldwyn.

«Risparmierò tutti i miei gracidii per quando Loranella sarà guarita», rispose Gilbert.

Tirò le redini, dando uno strattone al collo della falena. Immediatamente la bestia cominciò a sbattere le ali. Il rumore mise in allarme le scimmie urlatrici, che lasciarono perdere l'alce di montagna e corsero subito verso di loro.

«Che state facendo?», gridò una. «Scendete subito dalla nostra falena!».

L'insetto era già in volo, le scimmie non potevano fare altro che saltare per tentare di afferrare le zampe gigantesche.

«Aspettate!», urlò una seconda scimmia.



«Rimanderemo indietro la falena il prima possibile», gridò Aldwyn mentre

la creatura saliva sempre più in alto, verso le nuvole.

I famigli adesso erano alla mercé di un insetto lunatico che non era certo famoso per la grazia e la leggerezza con cui volava. Ma un viaggio accidentato era sempre meglio di una camminata di ore e ore, perciò si sistemarono meglio che potevano e osservarono le montagne e le foreste che scorrevano sotto di loro.

Vecchi amici

La falena sbatteva pesantemente le ali sorvolando l'Ebs. Raggiunse una serie di alte colline sulla parte orientale del fiume. Più a sud i famigli scorgevano gli intermittenti lampi del faro di Split River. Ogni volta che il fascio di luce brillava, il gigantesco insetto era attratto irresistibilmente in quella direzione e Gilbert era costretto a tirare più forte le redini per rimettere in traiettoria la creatura. Skilar indicò con l'ala la collina più alta che dominava sopra la Svolta.

«Ecco il monumento», disse forte per coprire il sibilo del vento.

«Atterriamo».

Gilbert fece del suo meglio per far sterzare la falena verso il picco coperto d'erba. L'animale toccò terra con un tonfo e Aldwyn e Gilbert saltarono giù di corsa. Skylar afferrò le redini con la zampa e si guardò intorno, alla ricerca di un posto in cui legarla.

«Aldwyn, aiutami ad assicurarla a quell'albero», disse.

Aldwyn tirò mentalmente uno strattone e unendo le forze riuscirono a legare la corda attorno a un piccolo arbusto. Saggiando con i denti la corda per un'ultima volta, Aldwyn si assicurò che il nodo fosse stretto bene.

Skylar svolazzò fino al monumento che commemorava la Svolta.

«Se Edan ha ragione, questo è il luogo migliore per contattare l'Alchimista della Montagna e Kalstaff», disse. «Ho solo bisogno di preparare dei componenti...».

In quel momento venne zittita da un suono terribile. Si voltarono tutti assieme e videro che la gigantesca falena aveva strappato l'arbusto dal terreno e volava via, portandosi dietro l'albero che le ciondolava al collo. Era diretta verso le Vette di Kailasa, in lontananza.

«La prossima volta ricordiamoci di trovare un albero più grande», disse Skylar.

Frugò nella sua cartella e prese una manciata di polvere argentata.

L'attenzione di Aldwyn era rivolta completamente al monumento di pietra. Si era avvicinato abbastanza per accorgersi che era rotto. La targa che un tempo ne decorava la superficie era stata divelta e la gemma incastonata nel centro era sparita.

«Ma che strano», disse. «Chi mai potrebbe aver deturpato una cosa così sacra?»

«Forse sono stati i tirapiedi di Paksahara durante la rivolta», rispose Skylar.

«Non ne sono così sicuro», disse Gilbert. «Quelle spaccature sembrano recenti. Se fosse successo mesi fa, la pioggia avrebbe già spazzato via tutti quei frammenti».

«Quand'è che sei diventato un grande detective?», chiese Skylar.

«Ho avuto la mia bella dose di incidenti, no?», rispose Gilbert. «Sono un esperto di cose rotte».

Skylar chiuse gli occhi e cercò di concentrarsi.

«Kalstaff, Yonatan, ascoltate il mio richiamo e parlate un'altra volta», declamò Skylar al cielo. Gettò la polvere argentata in aria e intonò: «*Mortis communicatum!*».

I famigli rimasero in attesa. Aldwyn ricordò che l'incantesimo non aveva avuto effetto immediato neppure quella volta che avevano invocato Agorus.

Improvvisamente cominciò ad apparire una nebbiolina bluastra. Ma non appena si materializzò sembrò che una qualche forza cercasse di risucchiarla nel buco da cui fuoriusciva. Il portale divenne più solido e Aldwyn intravide due figure che si dimenavano per uscire – gli spiriti di Kalstaff e dell'Alchimista della Montagna. Cercavano di rompere i confini della Vitafutura, ma qualcosa li tratteneva.

«C'è qualcosa che non va», disse Skylar. «Qualcuno ha lanciato un incantesimo di vuoto. Non vogliono farci comunicare con i morti».

Aldwyn osservò Kalstaff e l'Alchimista che lottavano per avanzare, combattendo contro la forza invisibile che invece tentava di trattenerli. Il vuoto probabilmente sarebbe riuscito a fermare l'avanzata di un mago meno abile, ma non poteva bloccare stregoni potenti come loro.

«Famigli, siete voi?», chiese Kalstaff, e la sua voce era incerta nei vortici delle raffiche di vento.

«Sì», rispose Skylar. «Siamo venuti a chiedere il vostro aiuto».

Era chiaro che il mago la sentiva molto male, dato che non smise di parlare.

«I bambini sono al sicuro? La regina Loranella ha fatto loro del male?»

«Stanno bene», gridò a sua volta Aldwyn, sforzandosi per farsi udire al di sopra del vuoto dell'incantesimo. «E non era stata la regina a catturarli. Era Paksahara, che aveva assunto le sembianze della regina».

«Quella mutaforma ingannevole e infida. Avrei dovuto immaginarlo».

Un altro strattone da dietro fece barcollare Kalstaff, ma il mago rimase saldo dov'era. L'Alchimista usava il bastone per spingersi in avanti. Riuscì a raggiungere Kalstaff.

«Sono stato ucciso, vero?», chiese timidamente.

«Esatto», rispose Gilbert. «Solo pochi giorni fa».

«Abbiamo una domanda da sottoporvi», disse Skylar. «Qualcuno ha cercato di uccidere Loranella. L'hanno avvelenata con una pozione parassitica. Corvi e guaritori sono riusciti a trattenerla nell'Errare, ma niente è in grado di guarirla. Abbiamo sentito dire che i Tre della Profezia originali conoscevano un modo per annullare una simile maledizione».

«Conosco a memoria la pozione», disse l'Alchimista. «Servono quarantatré componenti. Per prima cosa reciterò i liquidi essenziali. Bava di eco, acqua del Mare di Caposelvaggio, gocce di rugiada...».

Il vuoto diventava sempre più forte, il rumore sempre più terribile. Adesso i famigli dovevano sforzarsi moltissimo per carpire qualche parola. L'Alchimista conficcò il bastone nel terreno, o meglio, ci provò. Ma il suo disperato tentativo di reggersi fu futile. Veniva trascinato indietro, irresistibilmente.

«Non riuscirai mai a dirli tutti», disse Aldwyn. «Sono scritti da qualche parte?»

«In una delle mie raccolte di incantesimi», rispose Kalstaff. «Li ho trascritti personalmente. C'è una stanza segreta nella cantina di Stone Runlet».

«Lo sappiamo, ci siamo già stati», disse Skylar. «Come facciamo a trovare le pagine che ci servono? Gli scritti erano centinaia».



«Il frontespizio recitava *Gli incantesimi di Somnibus Maisveglio*», disse Kalstaff.

Il potere dell'incantesimo di vuoto adesso era inarrestabile, Aldwyn si accorse che i vecchi stregoni si appellavano a tutta la loro forza per non cedere. Ma la fine era già scritta. L'Alchimista scivolò solo per un attimo, ma quell'esitazione fu fatale: venne immediatamente risucchiato nella Vitafutura.

Kalstaff continuava a resistere, si rifiutava di arrendersi alla forza che aveva catturato il suo alleato.

«Ci sono così tante cose che desidero sapere», disse Kalstaff. «Vi prego. Prima che anch'io venga catturato».

«Il cerchio degli eroi è stato riunito», disse Aldwyn. «Umani e animali adesso regnano assieme».

«E i Tre della Profezia?», chiese Kalstaff.

Aldwyn, Skylar e Gilbert non ebbero bisogno di rispondere. Kalstaff non dovette far altro che fissare i loro volti. Capì immediatamente.

«Dunque Vastia è in buone mani», disse il vecchio mago.

«Tu facevi parte dei Noctonati», disse Skylar. «Secondo te qualcuno dei membri potrebbe nutrire il desiderio di rovesciare il regno?».

Kalstaff era ormai a corto di energie, l'incantesimo di vuoto stava avendo la meglio su di lui.

«Ci saranno sempre dei nemici che tramano. Fate in modo che il bene prevalga».

Quelle furono le ultime parole di Kalstaff. Un attimo dopo scomparve.

Skylar atterrò. Due piume della ghiandaia blu, indebolite dallo sforzo di interferire con la morte, caddero a terra.

«Skylar, tutto ok?», chiese Aldwyn.

«Sto bene», rispose.

«Si va di nuovo a Stone Runlet, immagino», disse Gilbert.

Skylar scosse la testa.

«No. Appena ho raccontato alla regina quello che avevamo scoperto nella cantina di Kalstaff, lei ha ordinato che tutte le sue proprietà venissero studiate e archiviate. Il comandante Warden si è offerto di ospitarle nella biblioteca della Turnbuckle Academy».

I tre famigli pensarono tutti la stessa cosa.

«Avete osservato la mia visione nella pozza», disse Gilbert. «Le guardie della regina sorvegliano tutta la zona ventiquattro ore al giorno. Tanto vale andare a costituirsi».

«Warden ha detto che le guardie terranno d'occhio i nostri leali», replicò Aldwyn. «Perciò non dovremo fare altro che evitarli».

«Mi sembra un cavillo più che una risposta», osservò la raganella.

«È l'unico modo», disse Skylar. «Dobbiamo solo stare attenti. Molto attenti».

«Quella falena ci sarebbe stata utile», disse Gilbert. «Ora che non possiamo più spostarci in volo, saremo fortunati se arriveremo là per mezzogiorno».

«Sarà meglio muoversi allora», disse Skylar. «Non abbiamo tempo da

perdere».

L'Academy si trovava ai piedi delle Montagne Yennep, a nord rispetto alle Piane di Chordata, non lontano da Bronzhaven. Ad Aldwyn non importava che la rotta li avrebbe costretti a fare un lungo giro in tondo; l'unica cosa a cui pensava era la cura per la regina, che finalmente sembrava a portata di mano.

L'odore pungente delle piante permeava la foresta morta. Centopiedi e millepiedi sfrecciavano sul terreno ricoperto da muffe e funghi. Pochi luoghi in tutta Vastia facevano venire la pelle d'oca ad Aldwyn, e quello era uno.

«Vi ho mai raccontato come sono nate le Lande della Malerba?», chiese Skylar.

«No, ma qualcosa mi dice che ce lo racconterai adesso», disse Gilbert.

«Era una delle lande più fertili di tutto il regno. Era tutto verde, come il cielo è blu. Ospitava gli elfi, quando gli elfi erano coraggiosi, prima che divenissero il flagello dei fiumi. Curavano le piante e in cambio ricevevano frutti e aria fresca. I doni della foresta erano così abbondanti che altri vennero a reclamare quel paradiso in fiore. Ma i guerrieri elfici non erano disposti a cedere. Un giorno però la Fratellanza degli Incantesimi, una setta di stregoni specializzati in maledizioni, capaci di piegare le forze del soprannaturale ai loro voleri, li sconfissero con la loro mortale magia. Molti elfi vennero trasformati in centopiedi e millepiedi. Quelli che riuscirono a fuggire divennero poi i pirati elfici che conosciamo oggi. Sfortunatamente per gli stregoni, una volta che gli elfi abbandonarono questa terra, la foresta diventò così: le Lande della Malerba».

Skylar si posò su un ramo poco lontano, il legno era così secco che per poco non si ruppe sotto il suo peso.

«Datemi solo un attimo», sussurrò.

«Anch'io avrei bisogno di fare una pausa se avessi parlato così a lungo senza riprendere fiato», disse Gilbert.

Poi, all'improvviso, Skylar collassò a terra.

«Skylar!», urlò Aldwyn, spaventato, la voce rotta dalla preoccupazione.

Corse dalla sua compagna. Aveva gli occhi rivolti indietro, le piume sembravano meno lucide, avevano perso la loro abituale brillantezza.

«Lo sapevo che quell'incantesimo non era sicuro», disse Aldwyn.

«Be', adesso è troppo tardi», rispose Skylar. «Gli effetti deleteri della negromanzia possono essere attutiti da una semplice pozione. Dobbiamo solo procurarci delle radici di narciso».

«Ne raccoglieremo un po' appena usciremo dalle Lande della Malerba», disse Gilbert.

«Ma c'è dell'altro», continuò Skylar. «Bisogna aggiungere del latte fresco».

«Latte fresco?», chiese Gilbert. «E dove lo troviamo, secondo te?».

Skylar era troppo debole per tirarsi in piedi da sola, perciò non poté far altro che restare distesa.

«Se non ricordo male mi hanno dato una bella ciotola di latte fresco non troppo lontano da qui», disse Aldwyn. «La nostra vecchia amica Tammy. Gilbert, aiuta Skylar a salirmi sul dorso».

La raganella sollevò Skylar e la posò delicatamente sulla pelliccia di Aldwyn.

«Resisti», disse Aldwyn. «Farò il possibile per farti stare comoda».

Aldwyn e Gilbert si inoltrarono tra i rovi. Si tennero lontani dai crepacci infestati dagli scarafaggi e dalle carcasse in putrefazione di insetti più grandi sparse ovunque sul terreno. Ossavoltoi li osservavano dagli alti rami, perlustrando le lande alla ricerca del prossimo pasto.

«Questo posto mi fa tornare in mente ricordi caldi, un po' confusi», disse Gilbert.

«Pensa a camminare e basta», ripose Aldwyn.

Skylar era così silenziosa che Aldwyn era costretto a guardarsi alle spalle per controllare che stesse ancora respirando. La ghiandaia blu era entrata in uno stato febbricitante di delirio.

«Jemma, Jemma», ripeteva. «Non andare».

«Sua sorella», disse Gilbert ad Aldwyn.

Il gatto non era l'unico a bruciare dalla voglia di riabbracciare una sorella perduta. Anche Skylar nutriva un profondo affetto per sua sorella. Ma Jemma era passata alla Vitafutura.

«Jemma, ti riporterò indietro», disse Skylar. «Jemma...».

Le sue grida si trasformarono in sussurri. Era sempre più debole.

Aldwyn e Gilbert uscirono dalle Lande della Malerba e si ritrovarono nelle

lunghe pianure spazzate dal vento che scendevano fino al limite della penisola. La città avamposto si trovava lì.

«Non vorrei fare il solito piantagrane piagnucoloso, anche se è un po' inevitabile, dato che è nella natura delle rane», disse Gilbert. «Hai mai pensato che forse Tammy e il locandiere non sono sopravvissuti all'Esercito dei Morti di Paksahara?»

«No», ammise Aldwyn.

Gilbert si fermò davanti a un cespuglio di narcisi ancora in fiore. Li raccolse con le zampe e li sollevò in alto.

«Be', anche se dovessero essere diventati cibo per zombie, ci sarà pur sempre una stalla con mucche e capre», disse Gilbert. «Naturalmente, niente ci assicura che anche loro siano ancora in vita».

Skylar delirava sempre di più, adesso farfugliava parole che non avevano alcun senso. La febbre era ormai alta. Aldwyn sentiva il calore che emanava attraverso il pelo.

Si voltò verso Gilbert e gli fece una richiesta molto, molto insolita.

«Gilbert, recita qualcuna delle tue poesie».

«Cosa?», chiese Gilbert.

«Una tua poesia. Penso che potrebbe calmare Skylar».

«Ma lei odia le mie poesie», disse Gilbert.

«Lo dice solo per finta. In realtà, nel profondo, so che le donano un gran conforto».

«Ok. Uhm. Vediamo. Ah, ecco, quella che ho scritto per lei». Si schiarì la gola. «Piume blu, becco e ali, è unica in ogni sua parte, saremo per sempre amici leali».

Skylar lanciò un gemito sofferente.

«Sono sicuro che è solo la febbre», disse Aldwyn.

I due proseguirono, superarono i grilli che spuntavano da sotto i trifogli per cantare le odi mattutine. I Tre erano sempre più vicini, e Aldwyn vide che la piccola città avamposto era ancora in piedi. Non sembrava affatto cambiata rispetto all'ultima volta che erano stati là.

Skylar non era in grado di gettare un'illusione su di loro, quindi i famigli in fuga avrebbero potuto contare solo sulla loro abilità per sgattaiolare fin dentro la locanda. Fortunatamente quella era la specialità di Aldwyn da molto

prima di diventare uno dei Tre della Profezia.

Facendo bene attenzione a non far cadere Skylar, Aldwyn prese una zampata di grilli canterini e li ficcò nella cartella di Skylar. Lui e Gilbert proseguirono lungo la strada pavimentata, fermandosi sotto una lanterna ancora accesa dalla notte prima di attraversare la strada. Dall'altra parte un calzolaio stava aprendo il suo negozio. Aldwyn con la telecinesi fece sfrecciare un grillo proprio dietro di lui, e appena l'uomo si distrasse per osservare la bestiolina che saltellava, il gatto e la raganella partirono di corsa. Aldwyn ripeté lo stesso trucchetto con un conciatore e un gruppo di mercanti, e così i famigli riuscirono a raggiungere sani e salvi la piccola locanda in cui viveva Tammy.

Aldwyn infilò il muso attraverso la tendina di cuoio che copriva l'entrata a misura di gatto ritagliata nella porta. Tammy era rannicchiata davanti al fuoco.

«Tammy», sussurrò, sperando di non attirare l'attenzione del locandiere seduto dietro al bancone. «Tammy!».

La gatta si svegliò e si voltò. Lo fissò con i suoi occhi color nocciola. Immediatamente nel suo sguardo si accese un lampo. L'aveva riconosciuto.

«Aldwyn?», chiese. «Sei tu?»

«Sì», rispose.

Tammy corse alla gattaiola e raggiunse Aldwyn e Gilbert all'esterno.

«Non riesco a crederci», disse. «Pensavo che non ti avrei mai più rivisto». Alzò gli occhi e vide Skylar che tremava in modo incontrollabile. «Che cosa le è successo?»

«Abbiamo bisogno di latte», disse Aldwyn. «E in fretta».

«Seguitemi», rispose Tammy.

Li condusse fino alla stalla. Gran parte degli animali della fattoria stava ancora dormendo. Qualche gallina qua e là aveva già iniziato a becchettare a terra e non sembrava affatto interessata ai nuovi arrivati. Aldwyn usò la mente per trascinare un secchio di metallo sotto le mammelle di una capra, poi la munse telecinesicamente. Riempì una tazza di latte, e subito Gilbert frantumò nelle sue zampe le radici di narciso per poi farle cadere dentro il candido liquido. Aldwyn posò Skylar a terra e le fece aprire il becco. Con l'aiuto di Gilbert e Tammy inclinò il secchio, facendo fluire la pozione di

latte giù per la gola della ghiandaia.

Skylar fece un paio di colpi di tosse, per poco non si strozzò, ma poi aprì gli occhi.

«Dove sono?», chiese.

«Ti abbiamo dato quello di cui avevi bisogno», disse Aldwyn. «Shh. Chiudi gli occhi. Riposati».

«Allora, a quanto pare Aldwyn, il gatto di strada, è diventato il salvatore di Vastia», disse Tammy. «Una vera celebrità! E io lo conoscevo quando non era nessuno!».

«Volevo tornare per assicurarmi che stessi bene», rispose Aldwyn. «Ma è successo tutto così velocemente. Non c'è mai stata l'occasione giusta».

«Me la sono sempre cavata. So badare a me stessa. Non devi sentirti in colpa. E poi sono felice che tu sia qui, ora».

Sorrise, curvando la coda verso Aldwyn.

«Vi lascio soli», disse Gilbert. «Vado là in fondo, da quei maiali».

Si allontanò saltellando, regalando un po' di privacy ad Aldwyn e Tammy.

«A quanto pare la notizia non ti è ancora arrivata», disse Aldwyn.

«Quale notizia?»

«Siamo ricercati per tentato omicidio della regina Loranella. È stata avvelenata».

Tammy gli lanciò un'occhiata.

«Non ce la fai proprio a tenerti lontano dai guai, eh?»

«Non lo faccio mica apposta», rispose Aldwyn. «Però hai ragione. A quanto pare è più forte di me».

«Qualche idea su chi possa essere stato?», chiese Tammy.

«Non abbiamo avuto molto tempo per indagare», ripose Aldwyn. «Eravamo troppo impegnati a cercare un modo per salvare la regina. I guaritori di palazzo dicono che resisterà solo due o tre giorni nell'Errare. Ed è già passato un giorno e mezzo».

«Be', dai, raccontami tutto», disse Tammy. «Sono brava con gli indovinelli».

«Non c'è molto da dire, in realtà. Abbiamo regalato una collana alla regina, ma è stata proprio quella ad avvelenarla. I componenti per il sortilegio sono stati ritrovati sparsi qua e là nelle nostre stanze. E le cose sono diventate

ancora più complicate quando abbiamo scoperto che anche l'Alchimista della Montagna è stato ucciso. Chi potrebbe desiderare la morte dei membri ancora in vita dei Tre della Profezia?»

«Forse ti stai facendo la domanda sbagliata», disse Tammy. «Forse quello che ti dovresti veramente chiedere è: che cosa *avevano* la regina Loranella e l'Alchimista della Montagna di così prezioso da spingere qualcuno a uccidere pur di impossessarsene?».

Era un sottile cambio di prospettiva, ma fece immediatamente riflettere Aldwyn. Che cosa potevano possedere?

«È stato rubato qualcosa?», chiese Tammy.

«Solo un libro dal rifugio dell'Alchimista».

«E dalla regina?»

«Niente. Non che io sappia, almeno».

«Allora forse è proprio lì che troverai la tua risposta», disse Tammy. «Te l'avevo detto che sono brava».

Questa volta fu Aldwyn a sorridere.

«Vedi, anch'io ho i miei talenti», continuò Tammy. «Forse non sono magici, ma potrebbero tornare utili in un'avventura, no?»

«Sei più al sicuro qui», disse Aldwyn. «Credimi, sarei felicissimo di avere la tua compagnia, ma se ti succedesse qualcosa... non potrei sopportarlo. Non me lo perdonerei mai».

«Fammi indovinare. Quando tutto questo sarà finito tornerai da me. Questa l'ho già sentita, grazie».

«Ma stavolta è vero», la rassicurò Aldwyn.

I due gatti si strofinarono, orecchio contro orecchio.

Rimasero così per un bel po', fino a che Skylar non cominciò a sbattere le ali.

«Sono come nuova», disse, innalzandosi in aria.

Quando la vide, Gilbert tornò da loro zompettando.

«Qual è il modo più veloce per attraversare l'Enaj?», chiese Aldwyn a Tammy.

«Se non ti fa paura bagnarti le zampe, un miglio a sud da qui c'è un punto in cui le acque sono meno profonde. La corrente è lenta e ci sono delle pietre su cui risposarsi di tanto in tanto. Dovreste riuscire ad arrivare dall'altra parte

senza troppi problemi».

«Senza “troppi” problemi?», rispose Aldwyn. «Se non sono troppi ce la posso fare».

Fissò Tammy. Era la seconda volta che doveva dirle addio.

«Pensi che la prossima volta riusciremo a vederci senza che qualcuno ti dia la caccia? Senza che tu sia un gatto ricercato?», chiese Tammy.

«E che divertimento ci sarebbe?», rispose Aldwyn.

I due sfregarono i baffi e si salutarono. Di nuovo. Quando i famigli raggiunsero la strada, il sole si era già alzato e la cittadina brulicava di mercanti.

«Ok, Skylar, confondiamoci nella folla», disse Gilbert.

La ghiandaia blu sollevò le ali e i tre animali si trasformarono in uno dei tanti grassi maiali della fattoria. Peccato che al posto della testa il loro porco avesse un secondo posteriore.

«Scusate, evidentemente non ho ripreso del tutto le forze», disse Skylar.

Abbassò le ali e l'illusione scomparve. Erano costretti a scappare con il loro vero aspetto. Per fortuna, nessuno li degnò di un'occhiata quando si diressero verso il fiume.

10
Sabbia e pietre

Un branco di pesciolini nuotava in cerchio intorno ad Aldwyn mentre pagaiava in quella zona relativamente calma dell'Enaj. Skylar era già seduta sulla riva opposta, in paziente attesa. E Gilbert aveva fatto buon uso di quello che aveva imparato durante i giorni da girino, sfrecciando senza problemi dall'altro lato.

C'era un motivo se i gatti odiavano l'acqua. L'acqua è fredda e bagnata e fa prudere tutto il pelo. Se Aldwyn avesse potuto nuotare più velocemente l'avrebbe fatto, ma senza pinne e zampe adatte, non faceva che agitarsi disperatamente senza spostarsi di un millimetro. Fece una pausa su una roccia e Gilbert lo chiamò.

«Ci siamo quasi, amico. Te la cavi alla grande».

«No, non è vero. Sono una specie di straccio bagnato provvisto di zampe».

«Ricorda: pagaiata, pagaiata, calcio con spruzzi», disse Gilbert.

Aldwyn riuscì a trattenere un sorriso, poi si accorse di una cosa.

«Che fine ha fatto la tua mappa per la locavazione?»

«Perché?», rispose Gilbert. «È qui, sulla mia schiena».

«No, non è vero», disse Aldwyn. «Altrimenti non te lo avrei chiesto, no?».

Gilbert allungò una zampa palmata sulla schiena. Cominciò a tastare freneticamente. Poi si voltò di scatto.

«Cosa? Ma è impossibile. Dove è finita?»

«Devi averla persa nel fiume», disse Skylar.

«Forse le lezioni di nuoto avrei dovuto darle io a te», disse Aldwyn.

«Fantastico». Gilbert sospirò. «Non che la mia locavazione avesse fatto miracoli, eh».

Aldwyn scivolò giù dalla roccia, si lasciò cadere in acqua e scalciando e dimenandosi coprì il tratto di fiume che ancora rimaneva fino a raggiungere i suoi compagni sulla terra asciutta. Cercò di liberarsi delle gocce di acqua. Con il pelo tutto attaccato alla schiena, era grosso la metà rispetto al solito.

«Taglieremo da questa parte», disse Skylar indicando le vaste pianure che si allungavano a nordest verso le Montagne Yennep.

«E quando arriveremo alla Turnbuckle Academy?», chiese Gilbert. «Qualcuno di voi ha pensato anche solo un attimo a quello che faremo a quel punto?»

«Ci sono circa cinquecento studenti e altrettanti famigli laggiù», disse Skylar. «Appena saremo dentro le mura, non dovremo far altro che confonderci nella folla e tenerci alla larga da Dalton, Marianne e Jack. Almeno fino a che non avremo trovato gli scritti di Kalstaff».

«E come faremo a passare?», chiese Gilbert.

«Illusione e inganno. E ci muoveremo in punta di piedi», rispose Skylar.

I famigli lasciarono la riva sinistra dell'Enaj e si incamminarono verso l'interno. In cima alla collina guardarono in basso e videro l'enorme vallata, con migliaia di sedie in pietra disposte in cerchi concentrici, a circondare una gigantesca cava di ghiaia. L'erba l'aveva quasi completamente riempita, ma si vedevano ancora i segni di grandi fosse coperte di roccia nera. Una spada lunga tre metri era sepolta in profondità nella terra.

«Ma quanto devi essere grosso per brandire una spada come quella?», chiese Gilbert.

«Le Guardie dei Fiordi», rispose Skylar. «Questa doveva essere una delle arene di battaglia di Brannfalk. Erano state costruite in tutta Vastia per far divertire il popolo durante il suo regno. Guerrieri di tutte le dimensioni si sfidavano, mettendo alla prova le proprie abilità per intrattenere il pubblico. Maghi e giganti, draghi ed elfi. Chi vinceva era ricompensato dall'adulazione delle folle. E chi perdeva... be', otteneva una sepoltura dignitosa. Questo sport è rimasto popolare in tutto il reame, fino a che la regina Loranella lo ha bandito quando ha preso il potere».

La storia di Skylar non lasciava molti dubbi sulla natura di quelle fosse.

Continuarono a procedere, superarono la vallata e si trovarono di fronte a una vasta prateria. Videro un mercato itinerante che temporaneamente si era stabilito lì. Anche da quella distanza Aldwyn riusciva a scorgere i nomadi che proponevano il solito campionario di merci, sistemate sul retro di carri trainati da muli. Il fumo si alzava da un falò e l'odore di stufato fatto in casa veniva trasportato dalla brezza del mattino.

«Che ne dite se ci offriamo una piccola colazione?», chiese Aldwyn. «Il viaggio fino a Turnbuckle sarà lungo».

Skylar e Gilbert erano d'accordo e si diressero subito verso l'improvvisato bazaar. Aldwyn non sapeva se gli uomini intorno a loro fossero semplici passanti che volevano dare un'occhiata o fossero diretti proprio lì; in ogni caso, dietro ogni carro si era formata una vera folla, ansiosa di mettersi a contrattare.

Aldwyn, Skylar e Gilbert trovarono un nascondiglio vicino a un falò dietro alla carovana. Aldwyn adocchiò un sacco aperto, traboccante di frutta secca e verdure. Un vecchio tatuato ravvivava le fiamme con un bastone dando la schiena agli ingredienti dello stufato. Aldwyn telecineticamente trascinò la sacca verso di loro. I tre animali si misero a frugare, abbuffandosi di noccioline e anacardi. Aldwyn stava proprio per mandare giù una manciata di cereali quando sentì un terribile frastuono. Qualcuno avanzava a galoppo sulla strada. Si voltò di scatto, si aspettava di vedere un altro vagone di nomadi in avvicinamento, e invece avvistò i cavalli del Battaglione del Crepuscolo lanciati alla carica.

«Skylar, Gilbert...», cominciò, ma anche loro li avevano già visti.

«Non riusciremo mai a scappare a piedi», disse Gilbert.

«E io sono troppo debole per lanciare e mantenere un'illusione», disse Skylar.

Aldwyn osservò uno dei vagoni della carovana. Due muli aprivano la fila, ancora legati al carro coperto.

«Gilbert, vai a parlare con i muli», disse Aldwyn. «Di' loro che dovranno correre molto più veloci del solito».

Gilbert fece un salto e partì in missione.

Aldwyn vide che il Battaglione si stava avvicinando sempre più. Il lemure guidava ancora la squadra in groppa al primo cavallo, studiava tutta la campagna alla ricerca dei famigli. Navid e Marati cavalcavano proprio al suo fianco.

Aldwyn andò dietro il carro e avvistò una mercante. Aveva profonde occhiaie e capelli sporchi e sfibrati. Vendeva ciondoli incantati di dubbio valore e banali utensili da cucina. Sapeva che le cose si sarebbero messe male, molto male, se avessero preso il carro con lei dentro. Perciò utilizzò la

mente e fece rotolare una mezza dozzina di gomitoli di filato di alpaca davanti ai suoi occhi. La mercante sbuffò, saltò a terra e corse a recuperarli.

Aldwyn balzò a bordo, Skylar e Gilbert erano già dentro. Gilbert fece schioccare le redini e i muli partirono di corsa. I clienti si diedero alla fuga quando il carro si lanciò in avanti. La donna stupefatta rimase a osservare il suo negozio mobile che se ne andava senza di lei.

«Liberty, King, tornate qui!», urlò ai muli.

Ma Gilbert incitò i muli e le bestie non smisero di correre.

Il Battaglione del Crepuscolo sfrecciò attraverso il mercato dei nomadi, fermandosi a parlare con la donna infuriata. La mercante indicava il carro in fuga.

«Dobbiamo trovare un posto in cui nasconderci», disse Aldwyn. «Non credo che questi muli siano abbastanza veloci».

«Il Tracciato dei Contrabbandieri è troppo lontano», disse Skylar.

Il Battaglione del Crepuscolo li aveva quasi raggiunti, e Aldwyn si preparò alla difesa. Prese nota di tutti gli oggetti che riempivano il carro, individuò quelli che potevano tornare utili. Un vaso pieno di palle di cristallo, tanto per cominciare. Mentalmente le sollevò e le lanciò. Le sfere trasparenti arrivarono a terra e rotolarono come enormi biglie verso i soldati lanciati all'inseguimento. Gli zoccoli del primo cavallo calpestarono goffamente una palla. Crollò di muso a terra, fece una capriola in avanti e schiacciò il lemure sotto il proprio peso. Navid e Marati tirarono le redini ed evitarono il pericolo, ma un altro dietro di loro non riuscì a schivare gli ostacoli, e anche un guerriero umano si fece un bel volo a terra.

Il carro sbandò con tale violenza che Aldwyn temette che la struttura di legno si spezzasse. E anche se due cavalli erano caduti, il Battaglione del Crepuscolo non si era fatto certo intimorire. Continuò l'inseguimento con ancora più vigore.

«Siamo vicini alla risposta che cerchiamo», gridò Aldwyn a Navid e Marati. «Dovete lasciarci andare. Dovete permetterci di finire quello che abbiamo iniziato. È l'unico modo per far sopravvivere Loranella».

«Diteci cosa pensate di sapere», rispose Marati. «Vi prometto che seguiremo ogni traccia che possa salvare la regina. Ma voi tre dovete fermarvi prima che qualcun altro si faccia male. Lasciate che le leggi della

nostra terra, le leggi che Loranela e Galatea hanno coniato, facciano il loro corso».

«Qualcuno all'interno del palazzo ci ha incastrato», disse Skylar. «Come possiamo fidarci delle decisioni che verranno prese dentro quelle mura?».

Non era facile giungere a un compromesso. I famigli non avevano alcuna intenzione di arrendersi, e il Battaglione del Crepuscolo non li avrebbe mai lasciati andare.

Aldwyn mentalmente afferrò un calderone e lo lanciò giù dal carro. Navid questa volta era preparato per l'assalto e scagliò un getto di veleno per intercettare il pesante proiettile di ferro che volava verso di loro. Il calderone si sciolse immediatamente, trasformandosi in una nera pozza di fanghiglia bollente.

Marati contrattaccò. Un paio di artigli astrali si scagliò contro Aldwyn, Skylar e Gilbert. Ma non erano gli animali l'obiettivo. Le affilate lame blu lacerarono una delle ruote del carro, affettando i raggi. La ruota si spezzò a metà e il carro barcollò paurosamente. Il più impercettibile cambio di direzione dei muli adesso era sufficiente per far traballare il carro, che minacciava di andare in pezzi da un momento all'altro.

Gli artigli di Marati si spostarono sull'altra ruota, ma prima che potessero procurare lo stesso danno, Aldwyn avvistò una pesante tela di sacco piena di farina. Con i denti la lacerò e con il potere della mente la rovesciò. Una cortina di fumo bianco riempì l'aria, accecando Marati e costringendola a ritrarre gli artigli.

Una brezza calda e secca spazzò il terreno, e la farina risucchiò tutto quanto in un vortice, incluso il carro trascinato dai muli.

«Non vedo niente», urlò Gilbert.

«Basta che non spezzi questo trabiccolo», disse Aldwyn.

I venti presero forza, spazzando via la nebbia bianca. La visibilità era tornata, e i tre si ritrovarono davanti agli occhi la scena peggiore che potessero immaginarsi: una lucertola gigante che correva agile e silenziosa a terra. La creatura sembrava composta interamente di sabbia, che ricadeva senza sosta dal dorso alle gambe. La bestia leccava fiocchi di farina sparsi sul terriccio con la lunga lingua ruvida.

«Ma che cos'è quella roba?», chiese Gilbert.

«Un sabbiaitauro», rispose Skylar. «Una delle creature vaganti dal Deserto Vivente dell’Oltre. Gli incantesimi della regina a protezione dei confini devono essersi indeboliti da quando è caduta nell’Errare». La bestia correva furiosamente, voleva lanciarsi di testa contro il carro, e i muli terrorizzati erano ormai in preda al panico.

«Gira!», urlò Skylar.

«Ma non troppo in fretta», aggiunse Aldwyn.

Sfortunatamente Gilbert aveva già tirato con forza le redini, e i muli stavano cambiando direzione. Girarono a sinistra, spostando tutto il peso del carro sul lato che aveva perso la ruota. La pressione era eccessiva, il carro si rovesciò, spaccandosi in mille pezzi. Aldwyn, Skylar e Gilbert precipitarono sul terreno sabbioso.

Il Battaglione del Crepuscolo era appena sbucato dalla nuvola di farina. Non sapevano che stavano per incrociare la strada del sabbiaitauro. La lingua ruvida della creatura saettò in avanti e fece cadere da cavallo uno dei guerrieri. Il soldato rotolò a terra non lontano da Aldwyn. La bestia allungò una zampa verso il cavallo di Navid e Marati e strinse gli artigli ghiaiosi intorno a Navid, afferrandolo con forza. Marati scese da cavallo e afferrò la coda di Navid. Ma invece di liberare il suo commilitone, anche lei venne sollevata a mezz’aria. Un paio di artigli fantasma color acquamarina si materializzò davanti al sabbiaitauro e cominciò a colpirlo alla zampa. Granelli di sabbia volarono in ogni direzione e la creatura mollò la presa.

Navid e Marati furono sbalzati in aria. Un attimo prima che crollassero sul terreno roccioso, Aldwyn lanciò telecineticamente una seconda sacca di tela piena di farina e la fece scivolare proprio sotto di loro. L’atterraggio fu morbido. I due rotolarono lontano dal sabbiaitauro zoppicante e corsero verso Aldwyn, Skylar e Gilbert.

«Siamo fianco a fianco solo per questa battaglia», disse Marati. «Dopo vi arresteremo». Il suo gelido contegno si ammorbidì solo per un istante. «Grazie, a proposito».





n Aldwyn annuì, ma con il sabbiatauro che si lanciava di nuovo contro di loro non c'era certo tempo da perdere.

Gli altri membri del Battaglione del Crepuscolo li avevano raggiunti.

«Colpiremo tutti assieme», ordinò Marati. «Tranne tu, Navid. Aspetta il

mio segnale».

I soldati scoccarono dei lampi dalle loro bacchette come un sol uomo, aprendo dei buchi nel corpo della creatura.

«Mira alla testa adesso!», ordinò Marati a Navid.

Il cobra reale inviò un getto di veleno in mezzo agli occhi della creatura. La testa del sabbiauro crollò e il suo corpo seguì subito dopo, spappolandosi in un'onda di sabbia che arrivò a lambire i piedi di Aldwyn.

I famigli e il Battaglione del Crepuscolo si scambiarono un'occhiata piena di sollievo, ma subito videro delle particelle di sabbia che iniziavano a raggrupparsi e a riassemblarsi. Il sabbiauro non era sconfitto: si stava riformando! Dapprima emerse la testa. Lanciò in aria un soldato del Battaglione e lo inghiottì.

«Avete mai affrontato una di queste bestie?», chiese Skylar ai guerrieri di Navid e Marati.

«Sì, una volta», rispose un animale. «Temevo che ormai fossimo spacciati, ma poi ha iniziato a piovere e il sabbiauro si è ritirato».

Gli occhi di Skylar si illuminarono. Infilò immediatamente gli artigli nella cartella e cominciò a frugarci dentro. Il sabbiauro, adesso pienamente formato, cercava di dilaniare con le zampe ghiaiose qualunque cosa capitasse a tiro. Skylar volò sopra la creatura e prese una manciata di bacche della tempesta di un bel colore giallo brillante.

Le tirò alla bestia, e in un attimo quattro nuvole grigie di tempesta si formarono nell'aria. Un piccolo fulmine saettò di nuvola in nuvola. Cominciò a piovere. Pesanti raffiche d'acqua si riversarono sulla testa del sabbiauro inzuppando i granelli di sabbia. La bestia cercò di scappare, ma stava collassando su se stessa, la testa si scioglieva nel torso, il torso nelle zampe. Il soldato del Battaglione che era stato inghiottito si tirò fuori da quell'umido disastro annaspando e gemendo.

La pioggia continuò a cadere formando delle pozze nella sabbia.

«È finita», disse Marati ad Aldwyn, Skylar e Gilbert. «Per favore, cercate di non complicare le cose».

Skylar ficcò di nuovo gli artigli nella cartella e stavolta tirò fuori un po' di quel suo muschio umido. Spremette il componente e lanciò l'incantesimo: «*Sutitauqa, sutitauqa!*».

Improvvisamente le pozze d'acqua sotto Navid, Marati e il loro squadrone si trasformarono in pietra, bloccando i loro piedi in una morsa da cui era impossibile fuggire.

«Skylar, ma che hai fatto?», chiese Navid.

«Un incantesimo di liquefazione al contrario», rispose. «Mi dispiace». Aldwyn e Gilbert si voltarono verso di lei, sorpresi. «A quanto pare mi sono ripresa abbastanza in fretta».

«Non ci lascerete mica qui», disse Marati. «E se un altro sabbiatauro ci attacca?»

«Non ci avete lasciato scelta», disse Skylar. «E poi, in fin dei conti avete sempre le spade, gli artigli e il veleno con cui difendervi».

Gilbert saltò verso uno dei soldati ed estrasse una pergamena arrotolata dalla cintura.

«La mia mappa», disse Gilbert. «Grazie».

«Quindi adesso sappiamo come hanno fatto a trovarci», disse Aldwyn.

Gilbert si sistemò di nuovo la mappa sulla schiena. Poi lui, Aldwyn e Skylar raggiunsero uno dei muli e salirono in groppa.

«Liberty, andiamo!», urlò Gilbert al mulo.

Aldwyn lanciò un'ultima occhiata ai soldati intrappolati nella pietra. Marati stava già usando i suoi artigli astrali per liberarsi, e Navid spruzzava getti di veleno. Ma i loro tentativi non avevano successo.

«Chiameremo i globi spia», disse Navid. «E prima o poi vi ritroveremo».

«Lo sappiamo», disse Aldwyn.

Il mulo si mosse in avanti, risalì il pendio lasciandosi dietro il Battaglione del Crepuscolo.

Lo strappo

A metà del pomeriggio Aldwyn, Skylar e Gilbert giunsero ai piedi delle Montagne Yennep. In groppa al loro mulo, videro un gruppo di edifici in mattoni: era la Turnbuckle Academy.

«È assurdo, i nostri leali sono qui e noi non potremo neppure vederli», disse Gilbert.

«Se sapessero che siamo nei guai, farebbero qualsiasi cosa per aiutarci», rispose Skylar. «Ed è esattamente per questo che non possiamo dirglielo».

Aldwyn osservò il cerchio composto da una mezza dozzina di campi di addestramento recintati, disposti tutto intorno agli edifici: lì gli studenti erano impegnati in una grande varietà di scenari di combattimento. In un campo, dei ragazzi perlustravano una foresta gelida mentre lupi di ghiaccio davano loro la caccia. In un altro, giovani maghi superavano colline di piante nere, schivando vortici in fiamme che roteavano vertiginosamente e sibilavano. In un terzo campo, incantatori in erba attaccavano un giardino protetto da siepi di patate in forme elaborate. Le verdi sculture erano vive, impugnavano spade di foglie e archi di spine.

Tra il cerchio dei campi di addestramento e gli edifici di mattoni c'erano i campi di allenamento, dove gli studenti erano allineati in gruppi, a quattro a quattro. Ogni giovane mago si esibiva in numeri di bacchetta sincronizzata, guidati da un collega più anziano in divisa. Gli occhi di Aldwyn passarono in rassegna tutta l'accademia, alla ricerca di qualsiasi traccia di Jack, Marianne o Dalton, ma dovevano essere da qualche altra parte, perché non riuscì a vederli.

«Percorrere il sentiero principale probabilmente sarebbe una follia», disse Skylar, indicando con un cenno del capo un viale sorvegliato da gargoyles di pietra schierati su entrambi i lati. «E mi raccomando, state all'erta, occhio alle guardie della regina».

I famigli controllarono ogni possibile alternativa ma a quanto pareva non

si poteva fare a meno di tagliare in mezzo ai campi di addestramento.

«Se passassimo da lì?», suggerì Gilbert. La raganella stava indicando un'altra area recintata da alte mura. «Se ci muoviamo in fretta, forse nessuno si accorgerà di noi».

In quel preciso momento un passero marrone li superò in volo verso lo spiazzo deserto. Si abbassò a terra. Si diresse verso l'entrata della Turnbuckle Academy, ma venne attaccato da sei feroci lucertole che si erano mimetizzate perfettamente con l'acciottolato. Le zanne affilate come rasoi stavano per afferrare l'uccellino, ma il passero riuscì a riprendere quota e volò via. Insoddisfatte, le lucertole tornarono a nascondersi, in attesa del prossimo visitatore poco accorto.

«Ma sono aperto anche ad altre proposte, eh, intendiamoci», disse Gilbert.

«Io voto per le piante viventi», disse Aldwyn, indicando il campo di addestramento cinto da mura con il giardino. «Al Castello dell'Edera Nera, io e Jack uscivamo di nascosto, di notte, a esplorare, e in punta di piedi superavamo le piante di guardia che proteggevano l'edificio. Certo, non dormivano mai, ma non avevano una vista troppo acuta. Se ci teniamo abbastanza vicini al muro esterno non dovrebbero riuscire a vederci».

Skylar e Gilbert annuirono, e i Tre scesero dal mulo, che immediatamente ripartì al trotto. I famigli si diressero al giardino dove gli esercizi di addestramento erano ormai entrati nel vivo. Aldwyn, Skylar e Gilbert superarono i rami più bassi. Quando arrivarono dall'altra parte, si ritrovarono nel bel mezzo della mischia.

Due piante con rami a forma di chele di granchio lanciati alla carica li superarono di corsa, e per poco non travolsero Gilbert: stavano rincorrendo una giovane maga.

Dalla parte opposta, sfrecciò un rosaio potato in modo da somigliare a un piccolo troll. Il troll di rose, che stringeva un bastone ricoperto di spine, bloccò uno studente con le spalle al muro, ma il giovane apprendista lo aveva in realtà attirato in una trappola. Altri apprendisti di Turnbuckle balzarono fuori da una siepe con le bacchette in pugno.

«Da verde a marrone, posa a terra il bastone!», proclamò uno dei maghi.

Il braccio del troll di rose si raggrinzì e il bastone spinoso cadde a terra, finendo in mezzo all'erba.

«Andiamo», urlò Aldwyn.

Aldwyn, Skylar e Gilbert si misero a correre, cercando di tenersi lontano dalla mischia. Ma anche se facevano il possibile per non finire nei guai, il troll di rosa continuava ad avanzare verso di loro.

Gli studenti gridavano e si chiamavano a vicenda per elaborare un piano di attacco. Le piante erano molto meno organizzate ma implacabili. Un istruttore supervisionava con calma l'addestramento, offrendo consigli ai suoi studenti impegnati nella battaglia.

«Alza le difese», ordinò a un giovane mago dall'aria smarrita. «La collaborazione è fondamentale», disse a un paio di incantatori che lottavano ognuno per proprio conto. «Lascia perdere gli incantesimi con le fiamme», disse a un giovane che impugnava una bacchetta scoppiettante. «Magari con le piante funziona, ma ti garantisco che è meglio non ritrovarsi bloccato in una foresta in fiamme».

Aldwyn, Skylar e Gilbert continuarono la loro marcia.

«Dobbiamo trovare la biblioteca», disse Skylar.

Aldwyn osservò gli edifici di mattoni. Su ognuno c'era un gargoyle appollaiato sul tetto, e tutte le statue stringevano qualcosa nelle mani pietrose: una spada, forchetta e coltello, un rotolo di pergamena, una clessidra. Presumibilmente quegli oggetti rappresentavano la funzione di ogni singolo edificio.

«La biblioteca deve essere nell'edificio del gargoyle con la pergamena», disse Aldwyn.

«Questa la indovinavo anch'io», disse Gilbert.

I Tre corsero in quella direzione. Gli studenti sciamavano dentro e fuori dalle porte principali. Aldwyn controllò di nuovo che tra loro non ci fossero i tre leali. Con tutti i famigli che camminavano e volavano in mezzo alla calca, per Aldwyn, Skylar e Gilbert fu sorprendentemente facile entrare indisturbati. La facciata esterna era sobria e spenta, ma l'ingresso era magnifico e vibrante, con pavimenti di legno di ciliegio e candelabri che fluttuavano a mezz'aria.

«Stiamo cercando una stanza molto particolare», disse Skylar a Gilbert e Aldwyn. «Deve essere abbastanza grande da contenere tutte le cose di Kalstaff».

I famigli percorsero il corridoio principale, sbirciando dietro tutte le porte socchiuse. Nella prima stanza intravidero dei giovani maghi con i loro famigli che facevano gocciolare lucertole del fango dentro ampolle di vetro: era un laboratorio.

«Dunque, chi di voi vuole amputare un dito?», chiese l'istruttore. «È l'unico modo per vedere se le vostre pozioni di rigenerazione funzionano».

Aldwyn e i suoi compagni non potevano certo fermarsi, ma sbirciarono dentro l'aula successiva. C'erano solo una mezza dozzina di allievi e la maestra. Gli studenti erano seduti accanto ai propri tappeti rettangolari, decorati con vorticose spirali che roteavano nel centro.

«Un tappeto sognante non è che un semplice portale verso il Mondo dei Sogni», disse l'insegnante. «Non offre nessuna protezione, nessuna garanzia di riportarvi indietro. Quando arrivate dall'altra parte, le regole di Vastia scompaiono. Anche una cosa semplice come una breve passeggiata può rivelarsi una vera sfida persino per il più coraggioso dei maghi».

Aldwyn si allontanò dalla porta e in quel momento vide tre volti familiari che venivano verso di loro. Jack, Marianne e Dalton! Chiacchieravano fitto fitto tra loro, non si erano accorti dei famigli.

«Non immaginavo proprio che esistessero così tante orrobestie», disse Jack.

«E chi avrebbe mai pensato che alcune vivessero sugli alberi», continuò Marianne.

«Skylar, Gilbert...», sussurrò Aldwyn, preoccupato.

Ma era evidente che anche loro avevano visto i loro leali. Tutti e tre sfrecciarono via, verso la prima porta aperta. Entrarono prima che i tre umani potessero vederli. Appena Jack, Marianne e Dalton li superarono, i famigli mossero un passo per tornare in corridoio ma l'insegnante di quell'aula li fermò: «Ah, a quanto pare il nostro soggetto è arrivato. Mi aspettavo un topo o una lucertola, ma anche una raganella andrà bene».

Aldwyn, Skylar e Gilbert si voltarono lentamente. Erano in una specie di laboratorio di scienze, pieno di scheletri animali e umani e di disegni anatomici. A terra c'erano gabbie che ospitavano lucertole che abbaiano e topi a cui erano cresciuti peli di cane.

«Avanti, avanti, presto», disse l'istruttore, spingendo Gilbert verso uno dei

tavoli per gli esperimenti.

Gilbert indietreggiò, riluttante.

«Andiamo, Gilbert, sta' al gioco», gli sussurrò Skylar. «Cerchiamo di non attirare l'attenzione. Abbiamo già corso fin troppi rischi».

La raganella sospirò e prese posto davanti alla classe.

«Bene, bene, chi si sente pronto a provare un incantesimo di trasformazione canina completo?», chiese l'istruttore. «Con la metamorfosi vocale e il trasferimento di pelliccia ce l'abbiamo fatta. Chi vuole provare tutto il pacchetto completo?».

Una ragazza dall'aria timida fece un passo in avanti, incerta. Sembrava persino più giovane di Jack.

«Io credo di potercela fare», disse.

«Tu?», chiese un altro studente, scettico. «Hai cercato di trasformare un'anguria in una zucca e l'hai fatta saltare in aria!».

«Ma mi sono esercitata da allora», rispose lei.

«Guarda che è successo ieri notte», ribatté lo studente.

«Basta, basta», li interruppe l'istruttore. «Non si impara se non si prova».

La ragazza si avvicinò a Gilbert. La raganella aveva un'aria così nervosa che Aldwyn temeva che potesse svenire da un momento all'altro.

«Pensa attentamente alle parole che stai per dire», le ricordò il maestro. «E ricordati di enunciare bene».

La giovane incantatrice si schiarò la gola.

«Magari c'è qualche altro volontario», cominciò a gracidare Gilbert, ma era troppo tardi.

«Luna che scende, segugi delle tane, trasforma la rana in cane», disse la ragazza. Mosse su e giù il braccio e chiuse gli occhi.



Tutti rimasero in attesa. Soprattutto Gilbert, divorato dall'ansia. Ma non successe nulla.

«Be', bel tentativo», disse Gilbert. «Immagino che allora non avrete più bisogno di me».

Gilbert saltò giù dal tavolo, ma tutti gli occhi erano fissi su di lui.

«Uh, Gilbert», disse Aldwyn. «Ti sono cresciute le zampe».

La raganella abbassò gli occhi e vide che al posto delle zampe palmate aveva degli affari pelosi. E c'era dell'altro. Il suo intero corpo stava crescendo. Venne ricoperto da una folta pelliccia marrone, gli spuntarono dei lunghi baffi in faccia e gli sbucò una coda cespugliosa. Riaprì la bocca, ma l'unico suono che venne fuori fu un latrato.

«Meraviglioso», disse l'istruttore. «Ce l'hai fatta».

Diede una pacca sulla schiena alla ragazza. Lei scoccò un sorriso a trentadue denti in direzione del suo scettico compagno e si rimise a sedere.

«Accompagnatelo al reversario, per piacere. Così lo riporteranno alla sua forma originaria», disse l'istruttore a Skylar e Aldwyn. «Non c'è da sorprendersi che sia un po' sotto shock».

Gilbert guaiva pietosamente. Sembrava che gli prudesse dietro l'orecchio, ma per quanto si sforzasse, non ci arrivava con la lingua. Cercò di sollevare una zampa ma con risultati disastrosi.

Aldwyn e Skylar condussero rapidamente il loro irriconoscibile compagno fuori dalla porta. I Tre erano di nuovo in marcia.

«Ovviamente non possiamo portarti al reversario», disse Skylar a Gilbert. «Non possiamo rischiare di incrociare di nuovo i nostri leali. Ma prima o poi l'effetto passerà da solo. Credo».

Gilbert fece un verso di disappunto.

«E poi il tuo piccolo travestimento potrebbe anche tornarci utile», disse Aldwyn.

Gilbert stava cercando di dire qualcosa, ma le sue grosse labbra e la lingua si rifiutavano di cooperare. Tutto quello che riuscì a biascicare fu un mormorio incomprensibile.

«Probabilmente è un bene che non riusciamo a capirlo», disse Aldwyn a Skylar. «Non sembra troppo felice».

Dopo aver sbirciato dentro un'altra dozzina di stanze, alla fine riuscirono a trovare la biblioteca dell'accademia. Entrarono e cominciarono a vagare tra i lunghi tavoli di legno su cui erano chini numerosi studenti silenziosi, assorbiti dallo studio.

«Questi sono solo rotoli e tomi comuni», disse Skylar, indicando con un ampio gesto le pareti. «Le collezioni rare saranno custodite altrove. Cercate qualsiasi porta che conduca a uno stanzino».

Non dovettero sforzarsi troppo. Su una porta di vetro dietro la scrivania del bibliotecario erano incise le parole ARCHIVIO SPECIALE. Dietro la porta Aldwyn vide una sala cavernosa, in cui erano conservati artefatti vari e rotoli di pergamena. Notò anche le lunghe armature e le spade gemelle impugnate e sfoggiate da Kalstaff in gioventù.

«La roba di Kalstaff», disse Aldwyn. «La tengono davvero qui».

Fortunatamente il bibliotecario stava aiutando uno studente che esaminava dei globi e quindi non poteva accorgersi di loro. Aldwyn, Skylar e Gilbert superarono la scrivania e si intrufolarono nell'archivio. La prima cosa che colpì l'attenzione di Aldwyn fu la temperatura. Faceva più freddo che nella biblioteca, il che era anche ovvio, considerando tutte le carte estremamente delicate che erano conservate là dentro. Per preservarle erano necessarie condizioni climatiche ben precise, e a quanto pareva il problema era stato risolto con un apposito incantesimo.

Nella stanza non c'era nessuno, a parte i famigli. Oltre alle reliquie rinvenute nella cantina di Kalstaff videro anche degli oggetti un tempo appartenuti ai leggendari maghi di Vastia. Una sezione era dedicata alle originali enciclopedie dei famigli scritte da Phineus Pharkum. Un'altra a Orachnis Protho, con i progetti vergati a mano e i prototipi di alcune delle sue prime invenzioni magiche.

Lo sguardo di Aldwyn si posò di nuovo sulle armature e sulle spade del loro primo mentore, insieme agli altri oggetti memorabili di Kalstaff. Erano tutti etichettati e pronti per essere studiati. Aldwyn si accorse che mancava una sola cosa, anche se non ne era affatto dispiaciuto: l'armatura di Yajmada. Ancora gli si rizzavano i peli sul dorso, solo a pensare a quell'elmo che irradiava pura malvagità. Quando Aldwyn l'aveva vista per la prima volta nella cantina di Kalstaff, l'armatura sembrava posseduta da una spettrale presenza.

Skylar aveva trovato gli scritti di Kalstaff e li stava già scorrendo pagina per pagina, alla ricerca di quella contrassegnata dalle parole *Gli incantesimi di Somnibus Maisveglia*. Aldwyn e Gilbert corsero a darle una mano e passarono in rassegna le pile di fogli, ma le nuove zampe che erano spuntate sul corpo di Gilbert non facevano altro che arraffare e stropicciare goffamente la carta, con il rischio di strappare tutto.

«Gilbert, forse è meglio se ti limiti a fare la guardia», suggerì Skylar.

Lui cercò di rispondere ma sbavò e basta.

Aldwyn con la mente prese un'altra pila da una mensola in alto e la posò a terra. Guardò ogni singolo foglio, nella speranza di trovare un antidoto alla pozione parassitica che lentamente trascinava la regina Lorabella sempre più vicina alla morte.

Continuarono per un paio di minuti, anche se avevano l'impressione che fossero passate ore. Alla fine Aldwyn trovò le parole che stava cercando.

«Ecco», gridò. «*Gli incantesimi di Somnibus Maisveglia*. Ci siamo!».

Skylar volò da lui.

«Deve esserci un indice», disse.

Voltò l'ultima pagina e trovò la voce che recitava: POZIONI PARASSITICHE: RIMEDI, PAGINA 262.

Le piume di Skylar si muovevano freneticamente mentre sfogliava a ritroso a incredibile velocità le sezioni. Pagina 516... 434... 357... 252... era andata troppo indietro. Colpa della fretta. Skylar si costrinse a rallentare: 260... 263.

Ma... Com'era possibile? Aldwyn non riusciva a capire. Skylar tornò indietro. Poi voltò di nuovo la pagina. In mezzo c'erano solo i bordi frastagliati della carta strappata. Una prova che lasciava ben pochi dubbi. La pagina 262 era scomparsa.

L'incantesimo che stavano cercando era stato rubato.

Un'altra strada

«Non c'è più», disse Aldwyn.

«Questo lo vedo», rispose Skylar.

Gilbert si intromise con un latrato rabbioso.

«Chiunque ci sia dietro a tutta questa storia ci ha battuti un'altra volta», disse Aldwyn. «E adesso non abbiamo nessun modo per riportare indietro Loranella dall'Errare».

«Questa era l'ultima trascrizione di un antidoto efficace», disse Skylar. «E l'unica persona ancora in vita in grado di dirci come ricrearlo è la vittima della pozione stessa».

«Ricordate i sogni di cui vi ho parlato?», disse Aldwyn. «Quelli con la regina Loranella. Non riesco a togliermi dalla testa che ci fosse dentro un messaggio. Stava cercando di dirmi qualcosa. Ma non so ancora cosa».

Tutto d'un tratto Gilbert cominciò ad abbaiare. Trotterellò fino a loro, scodinzolando.

«Che c'è, Gilbert?», chiese Skylar.

Cercò di parlare di nuovo ma ancora non riusciva a dire niente di comprensibile. Frustrato, provò a spiegarsi a gesti. Si gettò a terra e finse di russare.

«Gilbert, siamo tutti stanchi», disse Skylar. «Ma non è il momento di concedersi un pisolino».

Gilbert scosse la testa e fece un altro tentativo. Questa volta si posizionò sopra a uno dei piccoli tappeti della biblioteca e cominciò a grattarci sopra con le zampe.

«Non capisco», disse Aldwyn. «Stai scavando? Cerchi qualcosa?».

Gilbert si batté la zampa contro la tempia e si arrese.

«Quanto vorrei che potessimo svegliare Loranella per un minuto soltanto», disse Aldwyn. «Il tempo per farci spiegare come sistemare questa faccenda».

Skylar congiunse le ali.

«Ecco il punto», disse. «Penso che ci sia un'altra strada. Loranela *può* parlare con noi nel sonno. Nel Mondo dei Sogni! Possiamo usare uno di quei tappeti sognanti che abbiamo visto nell'aula e andare da lei».

«Skylar, sei un genio», esclamò Aldwyn.

Gilbert spostava freneticamente lo sguardo da Aldwyn a Skylar, fino al piccolo tappeto che aveva grattato poco prima. Poi a gesti mimò uno che dorme e russa, come aveva fatto pochi attimi prima.

«Accidenti, Gilbert», disse Skylar, «se sei davvero così esausto, fatti un pisolino. Non c'è bisogno di fare tutto questo baccano».

Gilbert si strinse la testa tra le zampe.

«Dici che potrebbe funzionare?», chiese Aldwyn a Skylar.

«Potrebbe funzionare, ma non sarà facile. E a essere onesti, non posso dire di conoscere a fondo il Mondo dei Sogni. So solo che è un posto molto più pericoloso di tutti quelli che abbiamo visitato finora». Skylar e Aldwyn si fissarono a lungo. «Dobbiamo procurarci un tappeto sognante e imparare a usarlo».

«E come facciamo?», chiese Aldwyn.

«Ci deve essere un qualche manuale, una guida, qualcosa, in quella biblioteca», disse Skylar. «Anche se non sono sicura che ci sia abbastanza tempo».

«Ho un'altra idea», disse Aldwyn. «Ma non ti piacerà».

«Molte cose non mi piacciono di questa faccenda», rispose Skylar.

I Tre si diressero alla porta di vetro e controllarono che in giro non ci fosse nessuno, poi uscirono con la massima cautela. Sfrecciarono verso la biblioteca e tornarono di corsa verso i corridoi dell'accademia. Dopo aver percorso a ritroso tutta la strada si fermarono davanti all'aula più piccola, dove avevano visto l'insegnante che illustrava ai suoi studenti i segreti del Mondo dei Sogni. In quel momento dentro c'erano solo cinque maghi. Qualcuno aveva delle ferite e delle sbucciature. Uno aveva dei segni lasciati da un artiglio sulla fronte, il sangue fresco gocciolava ancora, ma nessuno gli badava. Tutti avevano gli occhi fissi sul tappeto sognante della loro compagna scomparsa.

«Un altro minuto», disse l'insegnante. «Poi andrò io».

Il disegno al centro di uno dei tappeti rettangolari cominciò a vorticare.

Spuntò fuori una mano. L'insegnante la afferrò al volo e tirò fuori la ragazza dal tappeto.

«Ho fatto solo un passo fuori dal sentiero che lei aveva tracciato per me», mormorò la studentessa, che stava praticamente delirando.

«Considerati fortunata. È già tanto che tu sia riuscita a tornare», disse la maestra. «Embeth, ti prego, porta Daphne in infermeria. Per quanto riguarda voi, la lezione è finita».

Aldwyn, Skylar e Gilbert si accuciarono in un angolo e aspettarono che gli studenti se ne andassero prima di sgusciare attraverso la porta aperta. L'insegnante stava cancellando la lezione del giorno dalla lavagna.

«Famigli», disse non appena li vide, «dove sono i vostri leali?».

Aldwyn sbatté telecinesicamente la porta, poi si voltò verso la sedia dietro la scrivania. La trascinò sul pavimento e mentalmente costrinse la maestra a sedersi.

«Che cosa significa tutto questo?», chiese.

«Sono spiacente», rispose Aldwyn. «Ma è una questione di vita o di morte per la regina Loranella. Non siamo nemmeno sicuri che riuscirà a superare la notte».

Strappò una tenda dalla finestra e telecinesicamente la usò per legarle polsi e caviglie alla sedia.

«Era *questo* il tuo piano?», chiese Skylar ad Aldwyn. «Rapire la maestra?»

«Te l'avevo detto che non ti sarebbe piaciuto», disse Aldwyn.

La maestra si divincolò ma non riuscì a liberarsi né a raggiungere la bacchetta posata sulla scrivania.

«Non vogliamo farle del male», la rassicurò Aldwyn. «Abbiamo solo bisogno del suo aiuto».

«Adesso vi riconosco», disse lei. «Siete Aldwyn e Skylar». Poi rivolse la sua attenzione a Gilbert. «Però non so bene chi sei tu».

Gilbert guai frustrato.

«La mia prossima lezione comincia tra pochi minuti», disse la maestra. «Vi prenderanno».

«Allora sarà meglio che ci diamo una mossa», disse Skylar. «Dobbiamo parlare con Loranella, e siamo convinti che sia possibile contattarla nel Mondo dei Sogni. Deve dirci tutto quello che abbiamo bisogno di sapere.»

Come si fa a entrare, a uscire... e a evitare i pericoli una volta dentro».

«Ci vogliono anni di pratica per esplorare un mondo del genere», rispose la maestra. «Il posto in cui la nostra mente si reca quando dormiamo è imprevedibile e muta in continuazione. Se visitate un luogo il minuto dopo potreste non trovarlo più in quella stessa posizione. E i sentieri tra un luogo e l'altro non seguono mai una linea retta. Divergono in ogni direzione».

«Perché non inizia dal principio?», chiese Aldwyn. «Come funzionano questi tappeti sognanti?»

«Tutto quello che dovete fare è stendervi e chiudere gli occhi. Il tappeto vi trasporterà nella terra dei sogni. Ma non dimenticate mai che una visita fisica non è uguale all'esperienza che si fa mentre si dorme. A differenza dei viaggi fatti tramite il subconscio, spostarsi con un tappeto sognante vi rende vulnerabili a tutti i pericoli che quel mondo ha da offrire».

«E quando troveremo la regina e avremo le risposte che stiamo cercando», disse Skylar, «come faremo a uscire?»

«Dovete prendere un filo dal tappeto e tirarlo dietro di voi man mano che avanzate», disse la maestra. «Non dovete mai perderlo, in nessun caso, perché è l'unico modo per ritrovare la strada».

Il rumore della campanella riecheggiò nel corridoio.

«I miei studenti arriveranno tra poco», li ammonì la maestra.

«Quando arriviamo dall'altra parte, come facciamo a trovare la regina?», chiese Skylar.

«Se in questo mondo sta riposando nel Palazzo Nuovo di Bronzhaven, allora nell'altro mondo la troverete ad attendervi al Palazzo dei Sogni», disse la maestra. «Ma neppure io mi sono mai spinta così lontano».

«Dunque che cosa ci consiglia di fare?», chiese Aldwyn.

«Trovate un CamminanteRem che vi guidi. Li riconoscerete facilmente, hanno gli occhi rossissimi, perché non dormono mai».

Improvvisamente qualcuno cercò di forzare la maniglia della porta.

«Aiuto!», gridò la maestra. «Mi hanno rap...».

Aldwyn sollevò con la forza del pensiero lo straccio con cui la maestra aveva cancellato la lavagna, lo fece volare da una parte all'altra della stanza e glielo premette contro la bocca, strappandole il fiato.

«Di nuovo, le porgo le mie scuse», disse.

Skylar stava già arrotolando un tappeto sognante.

«Ma che fai?», chiese Aldwyn.

«Non possiamo mica partire da qui», rispose lei. «Ricorda, si esce nello stesso punto da cui si è entrati. E di sicuro qui troveremmo qualcuno ad aspettarci».

«Hai ragione», disse Aldwyn.

«E adesso vieni, dammi una mano a sistemare questo coso sul dorso di Gilbert», disse Skylar.

Aldwyn sollevò mentalmente il tappeto in aria e mise il fagotto in groppa a Gilbert.

«Vedi, te l'avevo detto che questa storia del cane ci sarebbe tornata utile», disse Aldwyn.

I tentativi di forzare la porta dall'esterno si stavano facendo sempre più decisi. Adesso si sentivano anche le voci degli studenti. «Istruttrice Weaver, va tutto bene là dentro?».

Lo straccio in bocca impediva alla donna di chiedere aiuto.

Skylar si voltò verso i suoi compagni. «Appena Aldwyn apre la porta ci mettiamo a correre. Gilbert, qualunque cosa tu faccia, il tappeto non ti deve cadere dalla schiena per nessun motivo».

Gilbert abbaiò per indicare che aveva capito.

«Bene, allora andiamo», disse Aldwyn.

Usò la mente per togliere il chiavistello. La porta si spalancò. Immediatamente gli studenti si riversarono nell'aula e trovarono la loro maestra legata e imbavagliata, ma Aldwyn, Skylar e Gilbert si erano già lanciati a tutta birra verso il corridoio. Gilbert correva così forte che gli altri non riuscivano a stargli dietro.

I famigli sfrecciarono verso l'uscita senza mai voltarsi. Uno studente nell'aula dei tappeti sognanti si mise a gridare. «Allarme! Intrusi!».

Aldwyn, Skylar e Gilbert volarono fuori dalle porte principali dell'edificio. Un gruppo di studenti e istruttori accorrevano per scoprire la causa di tutta quella confusione.

«Non potete andare un po' più veloci?» disse Gilbert.

Aldwyn e Skylar si guardarono. La folta pelliccia era caduta dal volto di Gilbert e la bocca era tornata alla normalità: adesso aveva le lisce labbra

anfemie di una raganella.

«Ehi, riesco di nuovo a parlare», disse Gilbert.

Aldwyn vide davanti a loro il comandante Warden alla guida dei suoi uomini.

«Fermate quei famigli», ordinò. «Sono ricercati per tradimento nei confronti della regina».

Aldwyn, Skylar e Gilbert correvano verso il cerchio esterno dei campi di addestramento cinti da mura. «Oh, addio alla coda», disse Gilbert.

Aldwyn si girò e vide che la pelosa coda canina si era ritirata nel posteriore di Gilbert. La raganella stava riacquistando le sue solite dimensioni.

I tre animali rimasero vicini e compatti mentre lampi magici sibilavano verso di loro. Un giovane mago si lanciò in un tuffo acrobatico e allungò la mano per prendere Aldwyn. Ma appena le sue dita si strinsero intorno alla coda, venne rispedito indietro da un colpo di bacchetta magica.

Aldwyn si girò e vide Jack, con la bacchetta in pugno. Dalton e Marianne erano al suo fianco.

«Aldwyn, ma che ci fai qui?», chiese Jack. «C'entra qualcosa Yeardeley, forse?»

«No, la ricerca di mia sorella è passata un po' in secondo piano», rispose Aldwyn.

«Di che sta parlando il comandante Warden?», continuò Jack. «Quale tradimento contro la regina?»

«Siamo stati incastrati», rispose Aldwyn. «Pensano che abbiamo cercato di uccidere Lorabella. E l'unico modo per cancellare tutte le accuse è salvarla».

«Voi tre dovete restare fuori da questa faccenda», disse Skylar. «Non c'è motivo di dare a tutti ragione di sospettare che siate coinvolti anche voi».

«Noi non ce ne andiamo, se è quello che state suggerendo», rispose Dalton. «Voi non ci avete mai abbandonato quando siamo finiti nei guai».

I famigli continuarono la loro corsa, con i leali subito dietro. Ma adesso non c'erano solo Warden e i maghi di Turbuckle a dare loro la caccia. Anche due guardie reali – sicuramente erano quelle assegnate alla sorveglianza di Jack, Marianne e Dalton – li inseguivano, ora.

«Ragazzi, ho bisogno di una mano», gracidò Gilbert.

Aldwyn e Skylar videro che il loro compagno aveva ripreso il solito aspetto, a parte due lunghe orecchie da cane. Il tappeto che Gilbert trasportava senza difficoltà solo pochi momenti prima adesso era decisamente troppo pesante per lui.

«Gilbert, che cosa ti è successo?», chiese Marianne.

«È una lunga storia», rispose la raganella in un sussurro attutito da sotto il tappeto.

Marianne glielo tolse dalla schiena e Gilbert fu di nuovo libero di saltellare.

«Come facciamo a uscire?», chiese Aldwyn.

«La vostra unica possibilità è tagliare attraverso i campi di allenamento», rispose Dalton.

Questa volta non avrebbero avuto il lusso di scegliere la strada migliore. Dovevano per forza andare verso la zona recintata con le terribili lucertole camuffate. Era la più vicina e Warden, i maghi di Turnbuckle e le guardie della regina si stavano avvicinando.

«Li rallenteremo noi», disse Jack.

«Non possiamo permetterlo», rispose Skylar.

«Andate», insistette Dalton.

Skylar afferrò un'estremità del tappeto con gli artigli e Aldwyn prese l'altra in bocca.

Jack, Marianne e Dalton si strinsero fianco a fianco, sollevando i palmi in aria ed evocando una grande mano spettrale che si lanciò subito contro la folla ostile. L'onda d'urto spazzò via la prima linea di maghi, regalando ai tre il tempo di cui avevano bisogno per correre verso le mura esterne dell'area di allenamento. Skylar e Aldwyn erano costretti a trascinare anche il tappeto nella corsa. Si impigliava sempre nei rami e Aldwyn doveva liberarlo a forza di strattoni e graffi.

Skylar sollevò un'ala e creò un'illusione. Era un passerotto, identico a quello che aveva attirato le lucertole camuffate prima. Le feroci creature tornarono visibili e attaccarono l'uccellino inesistente. Mentre Skylar distraeva le creature, tenendole lontane, i famigli ripresero la loro fuga, sempre trascinandosi dietro il tappeto sognante. Sfortunatamente dovettero

rinunciare subito, e per sempre, a ogni speranza di arrivare dall'altra parte: il muro in fondo si spalancò e un gruppo di incantatori corse verso di loro. Il pericolo incombeva da ogni lato. Erano in trappola.

L'istruttrice Snieg, la donna dai capelli color grigio ghiaccio proiettata nella visione nella pozzanghera di Gilbert, si avvicinava a grandi passi.

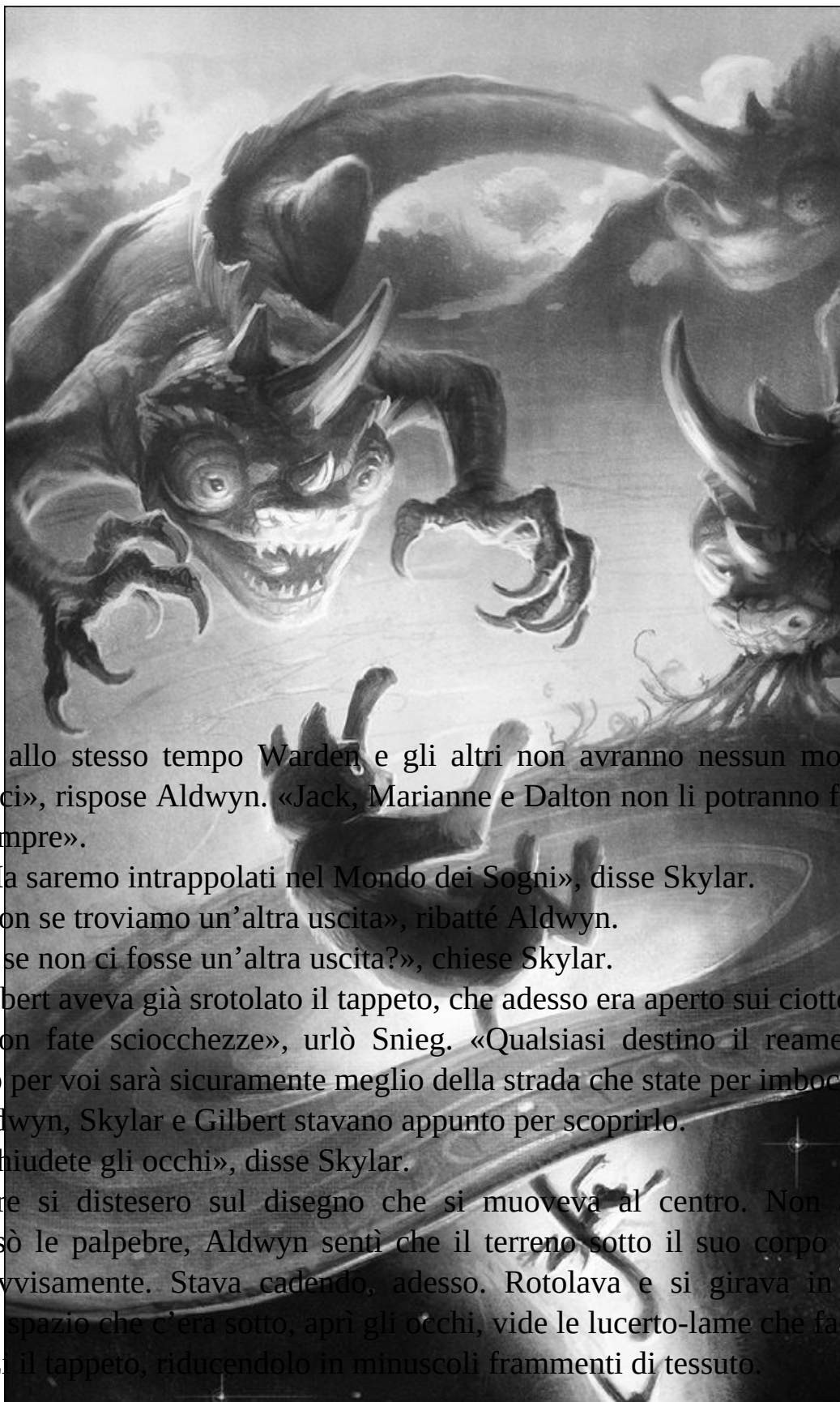
«Per quanto possano essere nobili le vostre intenzioni, Galatea ha ordinato di catturarvi e riportarvi immediatamente a Bronzhaven», disse. «Preferiremmo decisamente prendervi vivi. Non vorremmo essere costretti a raccogliere i resti dei vostri corpi dopo che le lucerto-lame avranno finito con voi».

Aldwyn osservò le gigantesche lucertole con le zanne acuminate che strisciavano verso di loro.

«Stendetevi sopra il tappeto», sussurrò Aldwyn ai suoi compagni.

«Qui?», chiese Skylar. «E se queste creature dovessero distruggerlo? Non avremo più nessun modo per tornare».

Aldwyn sbirciò attraverso una sottile apertura tra i rami della siepe e vide che i loro leali stavano ancora respingendo gli attacchi incessanti grazie alla loro mano eterea.



«E allo stesso tempo Warden e gli altri non avranno nessun modo per seguirci», rispose Aldwyn. «Jack, Marianne e Dalton non li potranno fermare per sempre».

«Ma saremo intrappolati nel Mondo dei Sogni», disse Skylar.

«Non se troviamo un'altra uscita», ribatté Aldwyn.

«E se non ci fosse un'altra uscita?», chiese Skylar.

Gilbert aveva già srotolato il tappeto, che adesso era aperto sui ciottoli.

«Non fate sciocchezze», urlò Snieg. «Qualsiasi destino il reame abbia deciso per voi sarà sicuramente meglio della strada che state per imboccare».

Aldwyn, Skylar e Gilbert stavano appunto per scoprirlo.

«Chiudete gli occhi», disse Skylar.

I tre si distesero sul disegno che si muoveva al centro. Non appena abbassò le palpebre, Aldwyn sentì che il terreno sotto il suo corpo cedeva improvvisamente. Stava cadendo, adesso. Rotolava e si girava in quello strano spazio che c'era sotto, aprì gli occhi, vide le lucerto-lame che facevano a pezzi il tappeto, riducendolo in minuscoli frammenti di tessuto.

Quando Aldwyn emerse dalla vorticante oscurità scoprì che le sue zampe toccavano terra, sembrava che fossero dei ciottoli, ma in realtà erano i gusci di migliaia di tartarughe affiancate l'una all'altra. Skylar e Gilbert atterrarono accanto a lui.

Aldwyn fece un giro completo su se stesso, osservando per la prima volta il Mondo dei Sogni. I Tre si trovavano appena fuori da una versione alternativa della Turnbuckle Academy. Là, tutti gli edifici marroni erano a un'altezza di centottanta centimetri dal suolo, ognuno poggiato sulle quattro zampe di un cavallo. Gli edifici trotterellavano senza fretta, come se stessero brucando in un prato.

Aldwyn vide uno sciame di pipistrelli in volo sopra le loro teste. Il sole, basso nel cielo, tirò fuori una lingua ardente e inghiottì tre pipistrelli.

«Forse Snieg aveva ragione», disse Aldwyn.

«Be', ormai è troppo tardi», rispose Skylar. «Mettiamoci subito alla ricerca di uno di quei CamminantiRem».

«Mi sembra un po' come se stessi sognando», disse Gilbert. «Siete sicuri che siamo svegli?».

Skylar allungò l'ala e gli diede un pizzicotto fortissimo.

«Ahi», urlò la raganella.

«Sì, sono sicura», disse Skylar.

I Tre si diressero a nord, camminando sui gusci di tartaruga. Non potevano essere sicuri che la regina Lorabella fosse ancora viva. Ma se non era già troppo tardi, la loro unica speranza adesso era trovarla nel Palazzo dei Sogni.

CamminanteRem

«Di sicuro non è quello che mi aspettavo», disse Skylar.

«A che ti riferisci, esattamente?», chiese Gilbert. «Alle montagne di argento lucidate o alle cascate di lava?»

«A entrambe», rispose Skylar. «A tutto quanto. Chissà perché, non avrei mai immaginato che fosse tanto grande. Si vede che nei miei sogni non ho mai viaggiato troppo a lungo».

I famigli avevano percorso solamente mezzo chilometro, ma avevano visto un numero sconcertante di posti diversi. E tutti si mescolavano agli altri senza preavviso. Fino a quel momento avevano evitato ogni pericolo, e non avevano visto nessun altro animale, nessuna persona.

«Quando ero solo un girino facevo sempre un sogno», disse Gilbert. «Ero nella palude, ma tutto intorno a me era enorme. Le canne erano alte come alberi. Le ninfee erano isole gigantesche. Persino le mosche erano grandi come draghi».

«Sembra proprio quello che ci è successo nella Foresta Sotto gli Alberi», disse Aldwyn.

«No, era diverso», disse Gilbert. «Non erano troppo grandi le cose intorno a me. Ero io troppo piccolo».

«Ma da allora ne hai fatta di strada», disse Skylar. «Hai reso orgogliosa la tua famiglia».

Aldwyn, Skylar e Gilbert proseguirono verso nord, in direzione del palazzo. O quantomeno, verso quello che pensavano fosse il nord. Tutto era contorto e deforme, privo di riferimenti, il loro senso di orientamento non ci capiva più nulla. A quanto pareva persino le montagne e gli alberi si erano girati!

«Come potremo mai arrivare a palazzo se continuiamo ad andare in tondo?», chiese Skylar.

«Dobbiamo assolutamente trovare un CamminanteRem», disse Aldwyn.

«E dove?», chiese Gilbert. «Non abbiamo visto anima viva da quando siamo arrivati qui».

«Lassù, per esempio», rispose Aldwyn.

Indicò una città sulle nuvole, dei veri edifici di mattoni che se ne stavano in mezzo a sbuffi bianchi sospesi in aria, molto in alto, sopra la foresta in lontananza. Pioveva forte, lassù.

«Sembra un buon posto per iniziare», disse Skylar.

Continuarono la loro marcia e improvvisamente un fiume impetuoso tagliò loro la strada, senza preavviso. Era ampio tre metri ed era pieno di denti. Incisivi, canini e molari che sbattevano tra loro. Facevano un rumore che Aldwyn associò subito a tutte le volte che era corso a ripararsi da un temporale, sbattendo i denti dal freddo.

«In passato ho sognato di perdere i denti», disse Aldwyn.

«Come attraversiamo? Suggestimenti?», chiese Gilbert. «Non credo che possiamo farcela a nuoto, né a piedi».

In quel preciso momento videro una donna anziana che veniva trascinata dalla corrente. Lottava disperatamente per tenere la testa sopra la massa dei denti.

«Aiuto!», gridò. «Per favore, aiutatemi!».

«E adesso che facciamo?», chiese Gilbert.

«Non le succederà niente», rispose Skylar. «Sta solo sognando. Non le può capitare nulla di male».

Aldwyn sapeva che Skylar aveva ragione, ma era più forte di lui, non poteva restarsene là senza fare nulla mentre qualcuno soffriva sotto i suoi occhi. Vide un ramo poco lontano e telecineticamente lo piegò verso di lei.

La vecchia si trascinava verso la riva e improvvisamente scomparve.

«Deve essersi svegliata», disse Skylar.

«Forse se aspettiamo abbastanza a lungo il fiume si libererà», disse Gilbert.

I Tre si sedettero sulla riva e osservarono pazientemente altri sognatori che venivano risucchiati dalla corrente. Aldwyn ne salvò due o tre, ma si accorse presto che non era necessario, dato che svanivano appena lui interveniva. Per loro niente di tutto quello era reale. Avrebbero semplicemente smesso di sognare, avrebbero aperto gli occhi e sarebbero stati al sicuro, nel loro letto,

sotto le coperte.

Il torrente di denti non sembrava affatto disposto a togliere il disturbo e i famigli videro la vittima più grossa fino a quel momento: una Guardia dei Fiordi alta quattro metri e mezzo. Ad Aldwyn non era mai venuto in mente che tutti coloro che dormono sognano, grandi o piccoli. Il gigante era così enorme che occupava praticamente tutto il fiume. E questo fece venire un'idea al gatto.

«Gilbert, quando quella Guardia dei Fiordi arriva qui vicino, saltagli sul braccio», disse. «Cerca di usarlo come un ponte per arrivare dall'altra parte».

Non c'era molto tempo per mettersi a discutere. Non appena il gigante si avvicinò, Aldwyn e Gilbert presero la rincorsa e saltarono, atterrandogli sulla spalla. Skylar, come al solito, aveva il vantaggio di poter volare liberamente.

«Questa parte non l'avevo mai sognata», urlò la Guardia dei Fiordi mentre il gatto e la raganella gli saltellavano in mezzo alla barba.



Il gigante stava affondando sempre più nel mare di denti e la corsa di Aldwyn e Gilbert era ormai disperata. Con un ultimo scatto arrivarono all'altro braccio della Guardia dei Fiordi e saltarono verso la riva opposta. Skylar era già lì ad aspettarli. Il fiume di denti continuava a scorrere e sferragliare, ma finalmente la strada davanti a loro era libera.

Man mano che si avvicinavano alla foresta, Aldwyn comprese che quella che a prima vista aveva scambiato per una fitta pioggia era in realtà tutta un'altra cosa: dal cielo precipitavano persone e animali.

Un uomo con indosso dei pantaloni strappati e una tunica da bracciante sfrecciava in aria, urlando terrorizzato. Correva a velocità pazzesca verso il suolo, ma prima di schiantarsi scomparve nel nulla.

Dozzine di persone sperimentavano lo stesso terrore. Cavalli cadevano nel vuoto lanciando garriti spaventosi. Bambini si coprivano gli occhi per la paura. Eppure nessuno di loro toccava terra. Tutti scomparivano giusto un attimo prima dello schianto.

«Un altro sogno comune» disse Aldwyn. «Precipitare».

«Io lo conosco bene», aggiunse Gilbert.

«Io no», disse Skylar. «Si vede che non è una cosa da uccelli».

Aldwyn distolse l'attenzione dai sognatori che precipitavano e guardò la foresta. Con sua grande sorpresa – anche se ormai nulla di quel mondo avrebbe più dovuto sorprenderlo – i tronchi degli alberi erano dei frondosi scalini che portavano su, fino alle nuvole.

«Se vogliamo scoprire cosa c'è là sopra, sarà meglio salire», disse Aldwyn, fermandosi di fronte a un tronco.

«E se si rompe e cadiamo al suolo?», chiese Gilbert. «Noi mica scompariamo un attimo prima di spiaccicarci».

Aldwyn posò le zampe sulla scalinata e cominciò a salire, passo dopo passo. Il legno tremò e si piegò, ma Gilbert lo seguì, e Skylar si alzò in volo al loro fianco. I Tre continuarono ad avanzare, sempre più su.

Quando Aldwyn raggiunse lo strato di nubi più basso, ebbe l'impressione di entrare in un denso banco di nebbia. Non riusciva a vedere più in là dei suoi baffi. Sentì dei rumori sopra le loro teste, una gran confusione, dei passi

accompagnati dal chiacchiericcio di una folla.

Venti scalini dopo, Aldwyn sbucò in un cortile baciato dalla luce del tramonto. Gilbert e Skylar lo seguivano. Si ritrovarono in una calca di umani, animali e creature di varie specie. Alcune vagavano confuse, non riuscivano a orientarsi in quell'ambiente sconcertante. Altri badavano ai fatti propri come se avessero sempre vissuto da quelle parti. Aldwyn prestava particolare attenzione agli occhi dei passanti, alla ricerca del segno che secondo l'istruttrice della Turnbuckle rendeva subito riconoscibile un CamminanteRem: gli occhi rossissimi. Ma non vide nessuno di sospetto.

«A quanto pare questi CamminantiRem non vogliono farsi trovare», disse Aldwyn, frustrato.

«Da questa parte», disse Skylar.

Volò via dal cortile verso una strada principale. Su entrambi i lati si allineavano bancarelle di oggetti e invenzioni. C'erano delle meraviglie che superavano qualsiasi cosa che Aldwyn avesse mai visto. Nessun mago di Vastia, nessun furfante del mercato nero aveva mai venduto cose del genere. I grandi incantatori spesso dicevano che nel sonno erano di tanto in tanto colpiti da visioni profonde e rivelatrici, grazie alle quali riuscivano a impadronirsi di nuove abilità magiche. Forse, pensò Aldwyn, Kalstaff e i membri originali del Primo Phylum avevano passeggiato lungo quelle stesse strade, e lì avevano trovato la loro ispirazione.

Skylar stava già esaminando le fantastiche creazioni ammucciate su un tavolo poco lontano. E anche Aldwyn rimase affascinato da un oggetto in particolare. Era un piccolo baule da cui sporgevano otto bacchette magiche che fungevano da gambe di supporto.

«Sei curioso, eh?», chiese il venditore ad Aldwyn. Sembrava un troll delle caverne, le orecchie erano grandi come quelle di un piccolo elefante. «È una cassaforzuta».

Il venditore posò una moneta sul tavolo. Il baule prese vita e scorrazzò agile come un ragno verso la moneta d'argento. Appena la raggiunse, la cassaforzuta aprì il coperchio e inghiottì subito la moneta.

«È un automa», continuò il venditore. «Non è né vivo né inanimato. Non devi mai nutrirlo ed è sempre al tuo servizio. Protegge piccoli tesori e ne raccoglie di nuovi».

Il venditore si concentrò su un cliente incappucciato che esaminava la mercanzia dall'altra parte del tavolo. Aldwyn andò da Gilbert, anche lui stava ammirando un aggeggio: una scatola meccanica che, tirando una leva, sputava fuori dei confetti colorati. Gilbert guardò gli ingranaggi per capire come funzionava, ma quando avvicinò il viso, la macchina sputò fuori uno spruzzo di cioccolata che gli inzuppò tutta la fronte.

Aldwyn si concesse un altro momento per osservare un calderone ribollente. Dentro, un mestolo girava gli ingredienti dello stufato. Ma non c'era nessuna mano, il mestolo si muoveva da solo.

Aldwyn tornò dal venditore che stava discutendo con il cliente incappucciato.

«Mi scusi», disse Aldwyn. «Spero che possiate rispondere alla mia domanda. Sto cercando un CamminanteRem. Che lei sappia ce n'è qualcuno da queste parti?»

«Io sono un Appniano», disse il venditore. «Sono nato in questo mondo e non ho alcuna voglia di lasciarlo. Anche i CamminantiRem fanno parte della mia gente, è vero, ma la loro curiosità su Vastia e sull'Oltre è così grande che si offrono sempre di dare una mano a visitatori come voi. In realtà vogliono solo che qualcuno rimanga qui al posto loro. Così loro possono andarsene».

«Non ha risposto alla mia domanda», disse Aldwyn.

«Tornate indietro, superate il Fiume di Denti», rispose il venditore. «C'è un capanno nelle profondità del Bacino di Fango. Là troverete qualche Occhio Rosso».

Aldwyn annuì e andò da Gilbert e Skylar, che stavano guardando un'altra bancarella piena di stupefacenti pozioni di mille colori. Una lista di ingredienti era attaccata con bava di lumaca a ogni ampolla. Skylar stava studiando una delle ricette magiche.

«Cattive notizie, temo», disse Aldwyn. «Il venditore dice che se vogliamo trovare un CamminanteRem siamo andati dalla parte sbagliata. Dobbiamo tornare da dove siamo venuti».

«Un buco nell'acqua dopo l'altro», sbuffò Skylar.

In quel momento si alzò una voce alle loro spalle: «Gli Appniani hanno la brutta abitudine di mentire. Soprattutto sui CamminantiRem».

I famigli si voltarono e si trovarono di fronte al cliente incappucciato. Era

una donna, in realtà: una giovane dalla pelle pallida e gli occhi iniettati di sangue.

«Ho sentito la vostra conversazione», disse. «Io posso aiutarvi. Che cos'è che cercate qui?»

«Il Palazzo del Sogni», disse Aldwyn. «La vita della regina Loranela è in pericolo, e lei è l'unica a possedere le conoscenze necessarie per salvarla».

«Capisco», rispose la CamminanteRem. «Il Palazzo è molto lontano da qui. Ci sono già stata una volta. Ma vi assicuro che la strada che percorsi allora non esiste più».

«E allora come farai a portarci fin là?», chiese Skylar.

«Ben pochi sanno decifrare i meccanismi caotici del Mondo dei Sogni. Ma voi siete fortunati, perché io conosco una persona che è in grado di farlo. Andremo da lui e ci faremo indicare la strada».

Aldwyn fissò Skylar e Gilbert. Avrebbero dovuto procedere con cautela, ma questa non era certo una novità per il trio. Seguirono la CamminanteRem che si muoveva agilmente lungo le stradine contorte.

«Quell'edificio, là davanti», disse Aldwyn. «Giurerei che ne abbiamo appena superato uno assolutamente identico».

«La città cambia, proprio come le nuvole nel vostro mondo», rispose la CamminanteRem. «Va alla deriva, tutta insieme o a blocchi. Lo vedrete con più chiarezza quando raggiungeremo la periferia».

«Come fate a vivere in un posto del genere senza impazzire?», chiese Aldwyn.

«È l'unico posto che io abbia mai conosciuto. Ma muoio dalla voglia di vedere il mondo da cui provenite voi».

«E perché non lo fai?», chiese Gilbert.

«Alcuni CamminantiRem ci hanno provato. Hanno tentato di fuggire attraverso i portali dei tappeti sognanti dei visitatori per cui facevano da guide qui. Ma qualcosa nel Mondo dei Sogni trattiene con forza chi è nato in esso. Qualcuno deve necessariamente prendere il loro posto, e di propria volontà. Non credo che nessuno del vostro mondo abbia mai accettato lo scambio, finora».

Aldwyn capiva il motivo. Era come essere intrappolati in un sogno da cui era impossibile svegliarsi. Aveva già iniziato a dubitare della propria sanità

mentale ed era arrivato lì da pochissimo.

«Perché voi non avete il filo del vostro tappeto?», chiese la CamminanteRem.

«Il nostro tappeto è stato distrutto», rispose Skylar.

«E allora come farete a lasciarci?», chiese lei.

«Abbiamo deciso di affrontare una crisi alla volta», disse Aldwyn. «E in questo momento la questione più urgente è come arrivare dalla regina».

Si spinsero fino ai confini estremi della città. Le grandi nuvole su cui si trovavano si assottigliarono trasformandosi in isole più piccole. Su ogni nuova nuvola Aldwyn scorgeva degli edifici che fluttuavano, disconnessi dalla metropoli onirica.

«L'uomo che cerchiamo vive lassù», disse la CamminanteRem, indicando una casa appollaiata su una candida nuvoletta.

«Per caso c'è una strada che non riesco a vedere?», chiese Gilbert. «Un'altra scala negli alberi?»

«No, niente del genere stavolta», ripose lei.

Si avvicinò a un supporto di metallo. C'era attaccata una stringa traslucida che Aldwyn non avrebbe mai notato se non fosse stato per la CamminanteRem. La giovane afferrò il filo e lo tirò, tendendolo al massimo. Con un strattone cominciò a richiamarlo, facendo avvicinare tutta l'isola come si riprende un aquilone al vento. Aldwyn, Skylar e Gilbert rimasero a osservare la CamminanteRem che trascinava verso di loro la nuvola che ospitava la casa.

Ben presto la CamminanteRem portò l'isola-nuvola a portata di mano e la legò in modo che non potesse fluttuare via. Aldwyn, Skylar e Gilbert non ebbero il minimo problema a passare dalla strada acciottolata su cui si trovavano a quella che attraversava la nuvola.

Erano abbastanza vicini da vedere la casa adesso. Non era più grande di una piccola stalla. La CamminanteRem bussò e la porta si aprì. Apparve un vecchio. I suoi occhi erano così rossi e così scavati che Aldwyn non riusciva nemmeno a vedere le pupille.

«Ciao, papà», disse la CamminanteRem. «Devo prendere in prestito l'Atlante».

Senza sbattere le ciglia, il vecchio si fece da parte.

«Non è un'ora buona per mettersi in cammino», disse l'uomo. «La notte sta arrivando».

«Non possono permettersi il lusso di attendere», rispose la CamminanteRem.

«Molto bene, allora», disse il vecchio.

Li condusse all'interno della stanza. Non c'era nessun letto. Nessun posto in cui dormire. Solo mappe, su tutta la parete. E un tomo nel centro della stanza, così gigantesco che per girare le pagine era necessaria tutta la forza di un uomo robusto.

La CamminanteRem era in piedi di fronte all'impressionante libro. Aldwyn pensò che doveva essere l'Atlante. C'era un centinaio di etichette a segnare le pagine, ognuna di un colore diverso. La CamminanteRem prese quella marrone e, facendo leva con il polso, aprì il libro su una mappa tridimensionale che sembrava viva come il mondo esterno. I fiumi scorrevano davvero, come se dentro fluisse acqua cristallina, gli alberi illustrati si piegavano al vento come investiti dalla brezza.

La CamminanteRem saltò sull'Atlante, superò le montagne, facendo bene attenzione a non bagnarsi i piedi nei laghi. Trovò il Palazzo dei Sogni sospeso a mezz'aria dentro una sfera di cristallo.

«È proprio come nel mio sogno», disse Aldwyn.

«Quelle montagne sono impossibili da scalare per gli animali», disse il vecchio alla figlia. «Non ce la farai nemmeno tu». Poi indicò una grande porta scavata nel fianco della catena montuosa. «Dovrete chiedere a Elzzup il permesso di passare attraverso i suoi tunnel».

«Deve esserci un altro modo», disse la CamminanteRem. «Non riusciremo mai ad arrivare là in tempo. Il Mondo dei Sogni cambierà sicuramente prima».

«Io sono stato a guardare», disse il vecchio. «Le montagne si sono spostate solo poche ore fa. Rimarranno immobili almeno fino alla mattina. E comunque voi non avete a disposizione tutto quel tempo. Dovete farcela per mezzanotte».

La CamminanteRem annuì, poi si voltò verso i famigli.

«Che significa?», chiese Gilbert.

«Dopo mezzanotte, le cose cambiano, qui», disse.

«In che senso, esattamente?», chiese Aldwyn.

La CamminanteRem guardò suo padre.

«È in quel momento che il mondo dei sogni si trasforma in un incubo»,
disse il vecchio.

Alla montagna

I famigli si fermarono davanti a una collina appena fuori dalla Foresta di Scalini, in attesa della mossa successiva della CamminanteRem. Sotto la debole luce della luna, la donna esaminava con un cannocchiale le montagne in lontananza.

«Da qui sembra che la strada sia dritta», disse Skylar.

«I tuoi occhi non sono allenati a vedere ciò che vedo io», rispose la CamminanteRem, abbassando il cannocchiale. «Andremo da quella parte», aggiunse, indicando un punto lontano dalla catena montuosa, in mezzo a una macchia verde di giungla e foresta.

«Non capisco», disse Aldwyn.

«La strada diretta ci farebbe girare in tondo, non ci porterebbe mai a destinazione. Sono già passata in mezzo a quella giungla. Conosco i suoi segreti».

La CamminanteRem rimise il cannocchiale nella custodia e si diresse a ovest. Aldwyn, Gilbert e Skylar la seguirono.

«A proposito, com'è che ci stai dando una mano?», chiese Skylar. «Non ci hai nemmeno chiesto chi siamo».

«Non è importante per me», rispose la CamminanteRem. «Quello che avete fatto nel passato, i posti in cui siete stati. Se siete poveri in canna o ricchi come re. Chi siete non conta. Conta cosa siete. E io vedo che voi tre siete puri di cuore».

Aldwyn rifletté sulle sue parole. Era un sentimento ammirevole ed era persino possibile che fosse vero nel Mondo dei Sogni. Ma nel mondo reale, niente era mai così semplice.

«Gli Appniani hanno sempre vissuto in questo posto?», chiese Gilbert.

«Non sempre. Per migliaia di anni, questo mondo è stato abitato solo da coloro che sognavano. La nostra gente è arrivata molto, molto dopo. Gli Appniani vivevano in una piccola penisola dall'altra parte del Mare di

Caposelvaggio. Erano pescatori, contadini. La vita per loro era meravigliosa. Lavoravano durante il giorno e celebravano i doni della terra di notte. Si riposavano solo il tempo strettamente necessario per avere energie sufficienti il giorno successivo. La vita era così bella che non volevano sprecarla dormendo.

Poi tutto cambiò. Barbaro al-Reqi, uno stregone della tribù di Colharp, lanciò un'invasione. Quando il suo esercito conquistò il nuovo territorio, rese schiavi gli Appniani costringendo gli uomini a lavorare fino all'esaurimento, obbligandoli a costruire navi e armature.

L'unico posto in cui i sopravvissuti potevano rifugiarsi era nei loro sogni. Erano convinti che la sola possibilità di raggiungere la felicità fosse sognare continuamente. Un circolo di donne anziane, incaricate di costruire vele, pregò gli dèi della luna per ricevere un segno che li aiutasse a realizzare il loro progetto. La risposta arrivò sotto forma di perle di seta che caddero dal cielo. La mattina successiva cominciarono a intesserle fino a formare una coperta, con il disegno di un vortice al centro.

Barbaro pensò che fosse solo un'altra vela per le sue navi. Quando venne a sapere che cosa stavano tramando le anziane era ormai troppo tardi. Una notte, quando la coperta era completa, ogni donna, ogni uomo e ogni bambino di Appnia si radunò là sopra. Chiusero gli occhi e scomparvero per sempre.

Quando lo stregone si risvegliò e scoprì che i suoi schiavi erano fuggiti andò su tutte le furie. Non aveva idea di dove fossero andati e solo quella notte, quando si addormentò, lo scoprì. Infatti ritrovò tutti gli Appniani nei suoi sogni, felicissimi di poterlo tormentare.

Lo stregone si convinse che la spiegazione di quel mistero potesse risiedere solo nella coperta, quindi la fece distruggere. Tutti i sottili filamenti furono catturati dal vento, e quando i maghi li scoprirono, usarono fino all'ultimo brandello di tessuto per creare quegli stessi tappeti sognanti che voi usate oggi.

Ci sono molti Appniani, come mio padre, che non desiderano altro che restare per sempre nel Mondo dei Sogni. Ma tra noi c'è anche chi vuole conoscere il mondo che c'è fuori, senza preoccuparsi di quanto possa essere brutale».

Il loro viaggio fino a quell'ammasso di vegetazione, metà foresta e metà giungla, fu molto strano, come Aldwyn aveva predetto. Un campo di dita si alzò dalla terra, simili a fili d'erba che oscillavano al vento. Aldwyn attraversò in punta di piedi il campo, ma la CamminanteRem fu molto meno delicata. Schiacciava le nocche pesantemente, calcando con forza con gli stivali.

Aldwyn aveva fatto solo pochi passi all'interno della foresta quando vide un'orribile bestia dalle zanne affilate che correva accanto a loro. Stava inseguendo una giovane ragazza nell'oscurità. Il suono dei passi, dei rami che si spezzavano, riecheggiava in ogni direzione. Intorno a loro, moltissimi sognatori correvano disperatamente per salvarsi la vita.

«Ma che cos'è questo posto?», chiese Aldwyn.

«Qui è dove abitano le creature che infestano la notte», disse la CamminanteRem. «Quando sogni che qualcuno ti sta dando la caccia, spesso ti ritrovi da queste parti».

Proseguirono, inoltrandosi sempre di più tra la vegetazione, in mezzo agli alberi avvolti dall'oscurità, e dappertutto si alzavano i ruggiti e i versi dei mostri notturni.

«Non c'è nulla di cui aver paura», disse la CamminanteRem. «Queste creature si cibano di paura. Basta che non avvertano alcuna traccia di codardia e sarete al sicuro».

«La fai facile tu», mormorò Gilbert.

Sopra le loro teste un gufo dalle dimensioni di un dragone calò in picchiata inseguendo un piccolo fringuello. Ma si bloccò a mezz'aria e rivolse la sua attenzione ai famigli.

«Gilbert, cerca di controllarti, ti prego», disse Aldwyn. «Dobbiamo solo arrivare fino alla fine della foresta».

Gilbert sembrava confuso.

«Non è Gilbert a essere spaventato», confessò Skylar. «Sono io».

Il gufo gigante adocchiava con aria affamata i tre famigli.

«Seguitemi», disse la CamminanteRem. «Sarà meglio darsi una mossa».

Si lanciò subito in una corsa a perdifiato. Aldwyn, Skylar e Gilbert la seguivano. Il gufo sbatteva le ali dietro di loro, abbattendo piccoli arbusti nella sua avanzata. La CamminanteRem sembrava conoscere la strada e

correva in mezzo all'oscura vegetazione, scansava tronchi caduti e schivava le radici taglienti. Raggiunse un macigno nascosto in mezzo agli alberi. Infilò le dita in una fenditura e aprì una porta. I famigli si tuffarono dentro. Il gufo proseguì nel suo volo, in alto sopra le loro teste.

Il macigno era stato scavato all'interno, una fata fiammifero danzava sopra un piccolo fuoco di bivacco, per avvertire chiunque cercasse quel rifugio.

Mentre riprendevano fiato, Aldwyn chiese a Skylar: «Perché eri così spaventata là fuori?»

«Quella creatura. L'ho già vista nei miei sogni. Ero appena uscita dal nido. Alla Voliera, gli uccelli più vecchi lo chiamavano Quello che vola nella notte. Raccontavano delle storie... dicevano che ghermiva i piccoli mentre dormivano. Che ti strappava le piume una a una prima di inghiottirti tutto intero. Mi vengono i brividi solo a pensarci».

«E allora non pensarci», disse la CamminanteRem. «I mostri della foresta sentono l'odore della debolezza più di qualsiasi altra cosa».

Skylar cercò di riacquistare l'autocontrollo, di ritrovare la solita calma. Ma il rumore degli artigli che grattavano e scavavano si sentiva con chiarezza fuori dal macigno. Skylar era chiaramente ancora scossa.

«I sogni, soprattutto quelli brutti, hanno un modo tutto loro di tormentarci, ancora e ancora», disse la CamminanteRem. «E poiché tornano continuamente, a volte molto spesso, possono sembrare ancora più reali della vita vera, quella che vivi da sveglio».

Quello che vola nella notte strappò la porta con gli artigli, distruggendo in mille pezzi il macigno. I quattro nascosti là dentro erano inermi, esposti all'attacco. La CamminanteRem frugò nella sua sacca e tirò fuori una cerbottana. Se la portò alla bocca, strinse le labbra e soffiò. Una capsula di polvere colpì in pieno volto il gufo gigantesco ed esplose in una nuvola di sabbia accecante. La bestia lanciò uno strillo assordante e batté in ritirata. Ma la creatura mise in allarme tutti gli altri mostri del buio: adesso sapevano che in mezzo a loro si aggirava un nemico.

Il gruppo corse via dal macigno spezzato, fuggendo a tutta velocità. Aldwyn non aveva mai visto Skylar volare così velocemente prima. Un ammasso informe e gelatinoso saettò fuori da una buca nel terreno, cercò di inghiottire Gilbert, ma la raganella balzò dietro una roccia appena in tempo.

Altri mostri partirono all'assalto, da ogni direzione. C'erano creature di ogni genere, dai lupi giganti agli scheletri di dragone.

«Forse non vi piacerà quello che sto per fare», disse la CamminanteRem. «Ma non causerò del male a nessuno».

Allungò il piede e fece inciampare un sognatore che passava lì accanto, facendolo cadere a terra. Gli occhi del ragazzo divennero folli di terrore, tutti i mostri si lanciarono su di lui. La CamminanteRem e i famigli poterono scappare indisturbati.

Aldwyn si voltò. Voleva dare una mano al ragazzo.

«Non fare sciocchezze», disse la CamminanteRem. «Te l'ho già detto, quelli che visitano il Mondo dei Sogni mentre dormono non possono ricevere alcun danno. Voi, invece, potete anche essere uccisi».

Per Aldwyn sentire le urla del ragazzo era una sofferenza insopportabile, ma sapeva che la CamminanteRem aveva ragione.

Arrivarono alla fine della giungla e uscirono dalla fitta vegetazione. Scoprirono che erano vicini alle montagne, molto più di quanto Aldwyn avesse pensato. Era una cosa assolutamente impossibile, soprattutto considerando che prima la strada li aveva condotti in tutt'altra direzione. Da lì riusciva a intravedere la porta intagliata che conduceva al tunnel di Elzzup. Non poteva mancare più di un chilometro e mezzo. Naturalmente, un chilometro e mezzo in quel mondo poteva essere tutto e il contrario di tutto.

«Ragazzi, guardate un po' qui», esclamò Gilbert.

Tutto quell'entusiasmo non era dovuto alla fuga rocambolesca dalla terribile foresta. Era causato da quello che aveva visto: Anura, dentro una pozzanghera di larve.

Gilbert stava saltando con tutta la velocità che le sue zampe gli permettevano.

«Anura!», urlò.

Il rospo dorato si voltò verso di lui. «Gilbert, sei venuto qui per farti una nuotata?»

«Non sto sognando», disse Gilbert. «Sono qui sul serio. Ci sono anche Aldwyn e Skylar».

Anura si voltò a fissarli.

«Mi devo essere appisolata mentre sedevo al capezzale della regina», disse

Anura.

«Come sta?», chiese Gilbert.

«Diventa ogni ora più debole. La mia buona fortuna non è sufficiente». Mentre parlava, le larve nella pozza cominciarono a scomparire, risucchiate dai flutti. «Mi sto svegliando, temo. Posso fare qualcosa per te?»

«Dille solo che andrà tutto bene», disse Gilbert. «Dille che non la abbandoneremo».

Le ultime larve sparirono, e solo un fosso vuoto rimase davanti ai loro occhi. Anura si dissolse un attimo dopo. Gilbert tornò a fianco dei suoi compagni.

«Non la abbandoneremo», ripeté Gilbert. «Giusto?»

«Ce l'abbiamo sempre fatta in passato», disse Aldwyn.

Fu in quell'esatto momento che dei maghi, con le bacchette in pugno, emersero dalla foresta. Indossavano le uniformi della Turnbuckle Academy. Ognuno di loro aveva un filo di un tappeto legato al polso. Il gruppo era guidato da un paio di CamminantiRem, che fecero un passo indietro appena videro gatto, rana e uccello.

«Sapevo che i nostri leali sarebbero stati sconfitti prima o poi», disse Aldwyn. «Ma se hanno fatto del male a Jack gliela farò pagare».

«Potremmo cercare di raggiungere la porta della montagna», disse la CamminanteRem. «Ma Elzzup vi sottoporrà a un test. Qualcosa che metterà alla prova la vostra intelligenza. Non avrete alcuna speranza di farcela, se dovrete fronteggiare l'attacco dei maghi».

«E allora che suggerisci?», chiese Aldwyn.

«Difendetevi. Resistete. Affrontateli a viso aperto».

Gli studenti della Turnbuckle si stavano avvicinando sempre più, avevano superato la pozzanghera delle larve ormai svuotata.

«Loro sono molti di più, e temo che non possiamo contare sulla nostra magia nel Mondo dei Sogni», disse Skylar.

«Vi sarà già capitato di dovervela cavare solo con le vostre capacità, senza magia, no?», disse la CamminanteRem.

Aldwyn, fino a poco tempo prima, non sapeva *nulla* di magia. Sopravviveva grazie alle sue capacità e basta. Ripensò a tutto ciò che era stato costretto a fare per tirare avanti nelle strade di Bridgetower. Ai tempi

l'ingegno era la sua unica arma. Usava tutto ciò che aveva a portata di mano per piegare il destino al suo volere. Aldwyn si guardò intorno, studiò ogni dettaglio, e i suoi occhi alla fine si posarono su un palo di metallo simile a quello a cui era legata la nuvola che ospitava la casa del vecchio. Lo studiò meglio e vide che anche lì era legato un filo traslucido che si perdeva in alto, in mezzo alle nuvole.

Gli studenti della Turnbuckle stavano puntando le loro bacchette contro di loro. Ed erano così vicini che avrebbero centrato l'obiettivo, poco ma sicuro.

«Potete tornare di vostra spontanea volontà o non tornare affatto. Ma a quel punto ne subirete tutte le conseguenze», li ammonì uno studente.

Aldwyn si voltò verso Skylar e Gilbert.

«Correte verso di loro», disse. «Poi fate più confusione possibile. Passate in mezzo a loro, tra le gambe. Non sprecate tempo ad attaccare. E qualunque cosa succeda, non fatevi beccare».

«Sfidiamo la morte e la cattura, e tu ti vuoi mettere a giocare ad acchiapparella?», chiese Skylar.

«Fidatevi di me», rispose Aldwyn.

Corse verso i maghi lanciati alla carica. Gilbert e Skylar si divisero, avanzando in direzioni diverse. Gli incantatori della Turnbuckle non erano pronti a questa tattica controintuitiva. Cominciarono a dare la caccia agli animali, ma i famigli correvano in cerchio tutto intorno a loro. Due giovani maghi si misero alle calcagna di Aldwyn.

«Non colpirlo», urlò uno, abbassando la bacchetta. «Se sbagli mira potresti far saltare la mano a qualcuno, o peggio».

Non era il solo a prendere precauzioni. I suoi compagni erano altrettanto cauti.

«Aldwyn, ti dispiacerebbe farci sapere qualcosa del tuo brillante piano? Senza fretta, eh, mi raccomando», disse Skylar.

Ma Aldwyn non ebbe bisogno di rispondere. Un alunno della Turnbuckle si scontrò con il filo del tappeto sognante di un compagno, scatenando una reazione a catena. Uno dopo l'altro tutti i giovani maghi precipitarono a terra, e alla fine si ritrovarono avvolti in un intrico di fili.



Aldwyn, con la telecinesi, slegò il filo traslucido legato al palo di metallo e lo legò invece alla matassa confusa intorno agli studenti. Alla prima brezza

di vento un po' più forte la nuvola sopra di loro – non più assicurata al palo di metallo – se ne andò alla deriva, trascinandosi dietro l'intero cumulo di fili e di studenti caduti l'uno sull'altro.

Qualcuno cercò di liberarsi. Altri scagliarono dei colpi con le bacchette. Ma Aldwyn, Skylar, Gilbert e la CamminanteRem non dovettero far altro che restare a guardare i migliori studenti di Turnbuckle che venivano portati via dal vento in lontananza. I maghi erano ancora visibili all'orizzonte quando l'intera matassa aggrovigliata che li racchiudeva scomparve in un istante, abbandonando il filo traslucido e la nuvola che vagavano alla deriva.

«Ma che è successo?», chiese Gilbert.

«Non ne sono sicura», rispose la CamminanteRem.

«Forse sono entrati in questo mondo mentre dormivano», suggerì Skylar.

«Non avrebbero stretto il filo del tappeto, in tal caso», rispose la CamminanteRem.

I quattro rimasero lì, confusi, stupiti.

«Congratulazioni», disse una voce alle loro spalle. «Voi mi interessate molto».

I quattro si voltarono e videro un opossum non molto più grande di Aldwyn. Aveva una pelliccia grigia, occhi neri come il carbone, e una lunga coda rosa. Al collo pendeva una sottile collana, su cui era appeso un ciondolo, un cubo d'argento.

«Elzzup», disse la CamminanteRem. «Siamo qui proprio per vedere te».

«Lo so. È per questo che vi ho messo alla prova con quel primo indovinello. Naturalmente quegli studenti non erano reali. L'attacco era solo un piccolo test per misurare le vostre capacità. Un riscaldamento, insomma».

«Un'illusione?», chiese Skylar.

«No, una cosa diversa», rispose Elzzup. «Questo cubo che porto al collo è un frammento estratto dalla pietra creatrice del Mondo dei Sogni. È l'ultimo del suo genere. Grazie a esso, possiedo il potere di far esistere tutto ciò che voglio».

«Sembra proprio che ti piaccia molto dare il tormento alla gente», disse Aldwyn.

«Dovreste essere contenti», continuò Elzzup. «Chi non passa il mio primo test non può vedere ciò che si cela all'interno del mio castello. È là che inizia

il vero divertimento».

Elzzup si diresse alla grande porta intagliata nel versante della montagna. I famigli si affrettarono a raggiungerlo.

«Se supererete tutti gli ostacoli che vi attendono, il vostro viaggio verso il Palazzo dei Sogni continuerà dall'altra parte delle mura del mio castello. Ma se fallirete, sarete miei prigionieri. I Tre della Profezia come bottino di conquista... esiste forse una ricompensa più dolce?»

«È un pedaggio molto costoso», disse Aldwyn.

«Be', le regole del mio gioco le stabilisco io», disse Elzzup. «Se volete giocare, seguitemi».

Elzzup oltrepassò la porta ed entrò in un tunnel rischiarato dalla luce delle torce. Aldwyn, Skylar e Gilbert si fermarono sulla soglia. Fissarono la CamminanteRem.

«Non si era mai parlato di prigionia», disse Skylar.

«Se volete davvero raggiungere il Palazzo dei Sogni, questo passaggio è la vostra unica speranza», rispose lei.

I famigli rifletterono sulle sue parole. Poi marciarono dentro il covo di Elzzup.

Il puzzle di Elzzup

Le gigantesche porte si chiusero alle spalle di Aldwyn, Skylar, Gilbert e della CamminanteRem. La luce della luna scomparve immediatamente, solo il debole bagliore delle torce sul muro li guidava nell'avanzata. Elzzup apriva la strada, trottao davanti a loro senza mai voltarsi, neppure per un istante, per dare un'occhiata ai suoi ospiti.

Dall'alto cadevano delle gocce, alcune atterravano sul pelo di Aldwyn, ma il gatto non riusciva a capire da dove provenissero, con quel buio.

«Ma che cos'è?», chiese.

«Sarà condensa», rispose Gilbert.

Quando arrivarono alla torcia successiva, Aldwyn riuscì a vedere con più chiarezza cosa c'era sopra le loro teste.

«Non è acqua, Gilbert», disse. «È bava di pipistrello!».

Centinaia di pipistrelli delle caverne erano appesi al soffitto, con le bocche spalancate e la saliva che gocciolava dalle zanne. Aldwyn scosse il pelo ma il liquido non se ne andava così facilmente.

Il tunnel scendeva in basso e la temperatura diminuiva sempre di più. Occhi scuri li fissavano a ogni angolo. Era impossibile capire a che razza di creature appartenessero, ma si sentivano stomaci che brontolavano, un rumore che rendeva Aldwyn molto meno curioso.

«Non preoccupatevi di loro», disse Elzzup. «Si nutrono solo dopo mezzanotte».

I famigli si affrettarono e poco dopo entrarono in una caverna abbastanza grande da ospitare una piccola cittadina. Dal suolo si alzavano stalagmiti calcaree, che erano state piegate e modellate fino a formare una serie di edifici collegati tra loro da ponti di corde. Ancora più spettacolari erano le stalattiti che pendevano dal soffitto della caverna. Sia le costruzioni sul soffitto che quelle sul pavimento sembravano abitate. Insieme, le strutture di sopra e di sotto formavano un castello di indescrivibile bellezza.



«Prima ci hai parlato di un gioco», sottolineò Aldwyn. «Quando iniziamo?»

«Come fai a essere così sicuro che non abbiamo già iniziato?», chiese Elzzup.

Ad Aldwyn non piaceva per niente essere preso in giro, ma erano alla mercé dell'opossum e dei suoi capricci. Elzzup camminò fino alla porta del castello e la chiuse prima che gli altri potessero entrare.

«E questo che significa?», chiese Skylar. «Ehi, facci entrare».

«Vi aprirò solo se risponderete a questa domanda. Quand'è che una porta non è una porta?», disse Elzzup da dentro.

«Quando qualcuno la distrugge in mille pezzi!», urlò Gilbert. «Ed è esattamente quello che succederà se non la apri adesso, subito».

Una risatina di scherno dall'altro lato.

«Gilbert, non ti ho mai visto perdere la calma in questo modo», disse Aldwyn.

«Quando ho fame non sono più me stesso», rispose la raganella.

«Curiosa affermazione. Si adatta perfettamente all'indovinello dell'opossum», disse Skylar. «Quand'è che una porta non è se stessa?»

«Quando ha fame?», propose Gilbert.

«Per che cos'altro si potrebbe utilizzare una porta?», chiese Skylar. «Puoi metterci delle zampe e trasformarla in un tavolo». Si rivolse a Elzzup attraverso la porta chiusa. «Quando è un tavolo».

Questa volta il silenzio fu l'unica risposta che accolse le sue parole.

«Forse non avete capito con chi avete a che fare», disse la CamminanteRem. «Molti animali vedono il mondo dalla prospettiva giusta. Ma un opossum come Elzzup ha una prospettiva delle cose diversa. Ribaltata. Sottosopra».

«Non so cosa ne pensate voi, ma di sicuro io avrei bisogno di un po' di cibo per far funzionare il cervello», disse Gilbert. «Che cosa non darei per mettere le zampe su una giara piena di moscerini della frutta. La prenderei, e poi, dopo averla aperta, io...».

«Ci hai azzecato, Gilbert!», disse Aldwyn.

«Davvero? La risposta è moscerini della frutta?», chiese la raganella.

«No», disse Aldwyn. «La risposta è: aperta». Si voltò verso la porta. «Una

porta non è una porta quando è aperta».

Ci fu una lunga pausa. Poi la porta si aprì, solo di uno spiraglio, ma sufficiente a lasciarli entrare.

Dentro il palazzo di stalagmiti, il pavimento non era composto di mattonelle ma di tessere di un puzzle che si incastravano.

«Non è solo perché sono un opossum che mi piacciono i puzzle», disse Elzzup. «Sono arrivato in questo mondo proprio come avete fatto voi, su un tappeto sognante. Accompagnavo la mia leale. Eravamo Oltristi, annoiati dalla routine della vita a Vastia. Qui le cose cambiavano ogni giorno, ogni ora. Abbiamo deciso che saremmo rimasti qui per sempre. Ma poi lei ha cambiato idea. Mi sono rifiutato di tornare insieme a lei in quella sciocca terra che voi chiamate casa. Dopo un po', in ogni caso, persino la casualità del Mondo dei Sogni è diventata prevedibile. Perciò adesso mi diverto giocando con coloro che attraversano questo mondo. Gente come voi, insomma».

Elzzup sfrecciò davanti a loro e si tuffò dietro un angolo. Quando i famigli e la CamminanteRem si lanciarono all'inseguimento scoprirono che l'opossum era scomparso. I quattro continuarono ad avanzare finché non raggiunsero un'ampia stanza con un buco nel soffitto. Da sopra filtrava la luce del sole, o così sembrava. Non lontano da Aldwyn, la luce fendeva un prisma, scomponendosi in cinque raggi dai diversi colori. Ogni lama di luce illuminava un diverso cunicolo oscuro.

Improvvisamente Elzzup parlò.

«Dovrete sforzarvi un po' di più se volete starmi dietro. Altrimenti alla fine vi seminerò e resterete qui. Ora, se volete sapere dove sono, lasciatevi guidare dalla luce. La risposta è: sole».

Un altro indovinello. Aldwyn sapeva che per scegliere la strada giusta avrebbero dovuto riflettere attentamente. Guardò davanti a sé e vide che sopra l'arcata di ogni corridoio era dipinto un quadro. Un fascio di luce rossa si proiettava sotto l'immagine di un cavallo. Un fascio arancione sotto l'immagine di una madre e un neonato. Il giallo sotto un albero. Il viola sotto un re. E il blu sotto un leone e una tigre.

«Ma è impossibile», si lamentò Gilbert. «La luce va in ogni direzione!».

«Forse ci dovremmo concentrare sui diversi colori», disse Aldwyn. «La

luce del sole è arancione, perciò dovremmo prendere quella strada».

«Ho sempre pensato che il sole fosse giallo», commentò Gilbert.

«E nessuno di voi ha ancora preso in considerazione l'ora del giorno», aggiunse la CamminanteRem. «Al tramonto, la luce è rossa, o persino violacea».

«Be', gli alberi hanno bisogno di luce per sopravvivere», disse Gilbert. «Perciò, un altro voto per il giallo. Puzzle risolto».

Fece un paio di saltelli verso il corridoio. Nel momento in cui si affacciò sotto l'arcata, un letto di aculei crollò dall'alto. Aldwyn usò la telecinesi per strattonare Gilbert. Lo tirò via un attimo prima che finisse impalato in cinquanta punti diversi.

«I puzzle non sono mai stati il mio forte», disse Gilbert.

«La prossima volta potremmo non essere così fortunati», disse Aldwyn.

«Forse Gilbert non aveva tutti i torti quando ha pensato ai quadri», disse Skylar. «Un cavallo, una madre con bambino, un albero, un re...».

«Aspetta», la interruppe Aldwyn. «Quel bambino... ti sembra un maschietto o una femminuccia?»

«Una femminuccia, forse», rispose Skylar. «Perché?»

«Perché così sarebbero due donne. Due donne... *sole*», disse Aldwyn.

Gilbert e Skylar annuirono e tutti seguirono la luce arancione. Dall'alto non cadde nessun aculeo, e i quattro salirono una scalinata che li condusse fino a una stanza proprio in cima alle stalattiti. Elzzup era in piedi dietro a un piedistallo, con un'espressione gioiosa dipinta in volto.

«Ben fatto», disse l'opossum. «Avete già superato gran parte della strada».

Aldwyn e i suoi compagni si avvicinarono ancora.

«Quanti indovinelli dovremo risolvere prima che tu ci faccia uscire?», chiese Aldwyn.

«Solo altri due», rispose Elzzup. «E adesso alzate gli occhi».

I famigli e la CamminanteRem guardarono in alto. Il soffitto era conico, il punto più alto si trovava esattamente sopra il piedistallo, a più di trenta metri da terra.

«La vostra prossima sfida è determinare l'altezza precisa di questa stanza, ma potrete usare solo uno strumento per ottenere la risposta». Elzzup indicò un coltello posato sopra il piedistallo. «Questo coltello, lungo esattamente

12,5 centimetri».

L'opossum fece un passo indietro, lasciando i quattro immersi nelle loro riflessioni.

«Skylar, tu puoi misurare la distanza», suggerì Gilbert. «O magari tu, Aldwyn, puoi usare la telecinesi per spostare il coltello verso l'alto 12,5 centimetri alla volta».

«Sarebbe impossibile ottenere un risultato accurato», rispose Aldwyn. «Alla fine tireremo sempre a indovinare e non troveremo mai la risposta esatta».

«C'è un modo matematico per risolvere l'enigma», disse Skylar. «Misurare la distanza dal punto centrale della stanza fino al muro, poi la distanza lungo il muro dal punto più basso a quello più alto. Poi sottrarre, a quel numero elevato al quadrato, la cifra al quadrato della misurazione precedente; a quel punto basta fare una radice quadrata ed ecco la risposta».

Aldwyn e Gilbert la fissarono con aria assente.

«Sì, come no, buona fortuna», disse la raganella.

«Che c'è? È semplice trigonometria», rispose Skylar.

«Ma dovremmo sempre fare affidamento sull'accuratezza delle misure», disse Aldwyn. «Se un dato fosse anche solo leggermente inesatto, saremmo fregati».

Erano bloccati. Elzzup sorrise, osservandoli da poco lontano.

«Secondo me state usando l'oggetto che abbiamo a disposizione nel modo sbagliato», disse la CamminanteRem. Raggiunse il piedistallo e prese il coltello in mano. «Non serve a misurare proprio niente».

La CamminanteRem avanzò verso Elzzup e gli puntò la lama alla gola.

«Perché non ci dici la risposta e basta?», lo minacciò. «Posso anche costringerti, se vuoi».

«Eccellente», disse Elzzup, battendo le mani. «Che ne dite di proseguire?».

La CamminanteRem abbassò il coltello ed Elzzup andò in fondo alla stanza. Aldwyn e gli altri li seguirono.

«Quando la matematica fallisce c'è sempre il coltello», disse Gilbert.

«Non sono sicura che fosse questa la morale della favola», rispose Skylar.

«Questa è l'ultima sala del mio castello», disse Elzzup quando arrivò a

una camera da cui si aprivano tre diversi passaggi. «Se risolverete quest'ultimo quiz sarete liberi. Non dovete far altro che scegliere la via giusta. Solo un'uscita non porta alla morte. Perciò scegliete con cura».

Aldwyn fissò i tre sentieri. Dall'oscurità emersero tre bestie incatenate. Nel primo corridoio c'era un ragno grande come un elefante. File e file di zanne schioccavano minacciosamente. Nella seconda entrata c'era un piccolo, tenero procione. E nella terza un drago dal dente nero, addormentato.

«Abbiamo ancora il coltello», disse la CamminanteRem, che non aveva mai abbandonato l'arma.

«E quel procione sembra gentile», aggiunse Gilbert.

«Ricordatevi le parole di Kalstaff», li ammonì Skylar. «“Spesso le creature che sembrano più amichevoli sono in realtà le più pericolose”».

«Solo un'uscita non porta alla morte», ripeté Aldwyn.

«Penso che la scelta sia chiara», disse Skylar.

Gilbert annuì e si avvicinò al procione.

«Il drago dal dente nero», continuò Skylar.

Gilbert si paralizzò immediatamente.

«Stai scherzando?» chiese. «Dalle zanne cola un veleno mortale. Senza la polvere soporifera dell'Alchimista della Montagna sarebbe un suicidio».

«Abbiamo già sconfitto un drago come quello, una volta», disse Skylar. «E io preferisco sempre affrontare un nemico che conosco già».

«Ci deve pur essere una risposta certa», disse Aldwyn. «Non possiamo fidarci solo dell'intuito. È un trucco. C'è qualcosa che non stiamo prendendo in considerazione».

«Forse c'è un'uscita segreta, una botola o qualcosa di simile», aggiunse Skylar.

Perlustrarono tutta la stanza, tastando il pavimento e le pareti, alla ricerca di qualsiasi irregolarità. Come sempre, Elzzup li osservava, sfregandosi le zampe soddisfatto.

«A quanto pare non c'è nessun'altra strada», disse Aldwyn. «Solo quei tre sentieri, e naturalmente la direzione da cui siamo entrati».

«E se fosse proprio questa la risposta?», chiese Gilbert. «Non andiamo avanti. Torniamo indietro».

Aldwyn ci pensò per un istante. Doveva essere così.

«C'è solo un'uscita che non porta alla morte», ripeté Skylar. «Elzzup non ha mai detto che doveva essere per forza uno dei tre sentieri».

Tutti e quattro diedero la schiena alle bestie incatenate e tornarono verso l'entrata alla camera, lasciando Elzzup da solo. Si diressero verso la stanza con il tetto conico e scoprirono che invece di tornare da dove erano venuti la strada li aveva condotti subito fuori dal castello, tramite un passaggio che li lasciò dall'altro lato della montagna. Le stelle della notte brillavano in alto nel cielo. Cosa ancora più strana, Elzzup era già lì ad attenderli.

«Vi siete dimostrati all'altezza delle mie prove, devo ammetterlo», disse l'opossum. «Ma io non ho mai saputo perdere».

Improvvisamente, il ragno elefante, il procione e il drago dal dente nero erano proprio dietro di lui. Le bestie si stavano avvicinando. Aldwyn era nervoso, ma si rifiutava di mostrare debolezza.

«Questo è il meglio che sai fare?», chiese il gatto, che conosceva tutti i trucchi della vita di strada.

«Posso fare tutto ciò che voglio», rispose Elzzup, carezzando la collana. «Con questo cubo, i miei poteri non conoscono limiti».

«Ah sì? Puoi anche creare qualcosa che nemmeno tu sei in grado di distruggere?», chiese Aldwyn.

«Se volessi, sì».

«Non ci credo», disse Aldwyn.

«Aldwyn, dobbiamo sbarazzarci dei mostri, non chiamarne altri», disse Gilbert.

Elzzup strinse il cubo e un'altra creatura emerse dal terreno, e questa era più grande, più forte, più cattiva e più brutta delle precedenti. Le braccia erano fatte di fango e roccia, dalla bocca si allungavano i tentacoli, corna affilate gli spuntavano dalla testa.

«Dubiti ancora di me?», chiese Elzzup, pieno di orgoglio.

«No», disse Aldwyn.

In quel momento la bestia abbassò una colossale zampa, frantumando la testa dell'opossum, distruggendo istantaneamente animale e collana. Adesso la collana non avrebbe più potuto eliminare il mostro. La bestia si voltò verso ragno, procione e drago, e nella foga della battaglia Aldwyn e i suoi compagni fuggirono via.

«Avete visto che cosa ha fatto quella cosa a Elzzup», chiese Gilbert ancora scosso.

«Si sa che gli opossum sono bravissimi a buttarsi a terra e a sembrare morti... ma lui si è davvero superato», rispose Skylar.

Si voltarono e videro che solo il procione resisteva ancora, dato che era diventato dieci volte più grande e aveva preso fuoco. La CamminanteRem li condusse attraverso le pianure, e in lontananza Aldwyn vide la superficie riflettente della palla di vetro che ospitava il Palazzo dei Sogni, avvolto in un turbinio di nevischio.

«Il posto è quello», disse Aldwyn. «È lì che ho visto la regina».

Sperava solo che ci fosse ancora e che avesse le risposte che stavano cercando.

16
Mezzanotte

A Vastia la sabbia del deserto si raffreddava dopo il tramonto; nel Mondo dei Sogni, invece, rimaneva bollente tutta la notte. I cuscinetti sotto le zampe di Aldwyn se ne accorsero subito, perché a ogni passo scottavano e bruciavano sempre di più. E per contrasto era ancora più strano osservare i fiocchi di neve che cadevano dentro la palla di vetro.

Arrivarono fuori dalla parete trasparente e fissarono il palazzo sospeso a mezz'aria. C'era solo un piccolo problema: non c'era modo di attraversare il vetro.

«Accidenti, pensavo avessimo chiuso con gli indovinelli», disse Aldwyn.

«Le risposte non sono mai semplici», disse la CamminanteRem. «Ma deve pur esserci un modo per entrare».

«E io credo di sapere qual è», disse Aldwyn, indicando un campo di soffioni poco lontano.

«Vuoi trovare la strada con l'olfatto?», chiese Skylar.

«È come nel mio sogno», disse Aldwyn. «Ricordate, è tutto come vi ho raccontato. Sono affondato nel campo e sono finito dall'altra parte, dentro il palazzo».

Aldwyn si incamminò e gli altri lo seguirono. Avanzava in mezzo ai fiori gialli, i petali gli accarezzavano le caviglie. Non sapeva a che punto esattamente le sue zampe avrebbero cominciato ad affondare, perciò continuò semplicemente a camminare. Skylar lo superò in volo e posò gli artigli sul suolo. Gilbert zompettava qua e là, battendo con forza le zampe a terra come se potesse spaccare il terreno. Ma a quanto pareva non succedeva nulla.

«Forse c'è un'altra stradaaaa», disse Aldwyn quando iniziò a sprofondare. Non riuscì neppure a scorgere gli altri. Per un momento tutto divenne buio. Poi si ritrovò dentro la palla di vetro, stava planando delicatamente verso terra a bordo di un fiocco di neve. I suoi compagni non si vedevano da nessuna parte.

Quando toccò terra si ritrovò appena fuori dalle mura del palazzo, non lontano dalla scalinata che aveva superato nei sogni. Alzò lo sguardo e vide il balcone del secondo piano, ma la regina Loranella non era lì ad aspettarlo.

«Skylar!», urlò Aldwyn. «Gilbert! Mi sentite?».

Ma non udì nulla a parte l'eco delle sue stesse grida.

Aldwyn cominciò a vagare in giro alla ricerca dei suoi amici o di un modo per entrare nel palazzo. Adesso camminava in fretta, ansioso. Voleva ritrovare i suoi amici, certo, ma la sua preoccupazione principale era sempre la regina.

Avvistò un cancello nel muro del palazzo e una piccola scalinata che portava su. La percorse in fretta e si infilò nella porta. Una volta dentro si accorse che tutto gli era molto familiare. Aldwyn conosceva la strada per arrivare alla camera della regina, o almeno, la conosceva nel mondo reale. Attraversò di corsa il cortile e si lanciò su per la scalinata del palazzo. Sentiva il cuore che batteva all'impazzata. Era così vicino alla risposta. Troppo vicino per fallire adesso.

Attraversò di corsa il corridoio del piano superiore. E ancora nessun segno di Gilbert o di Skylar, e neppure della CamminanteRem. Ma trovarli non era la cosa più urgente adesso. Sentiva l'arpa incantata della regina che suonava piano nella sua stanza.

Raggiunse la porta ed entrò. Il letto era vuoto. Allungò la testa e vide Loranella in piedi, viva e vegeta.

«Aldwyn», disse. «Speravo proprio che mi trovassi».

«Siamo venuti il prima possibile», rispose Aldwyn.

«Siamo?», chiese la regina.

«Ci sono anche Skylar e Gilbert. Cioè, c'erano. Li ho persi». Loranella lo fissò incuriosita. «Ho così tante cose da dirvi. Il giorno della vostra festa, vi abbiamo dato un regalo».

«Ricordo».

«Era un oggetto maledetto, infettato da una pozione parassitica. Tutti pensano che fossimo noi i responsabili. Sono convinti che volessimo uccidervi».

«Qualcuno doveva essere davvero disposto a tutto pur di incastrarvi, allora», disse la regina.

«Chi potrebbe volervi morta?», chiese Aldwyn.

«Non ne ho idea. Nel corso degli anni mi sono fatta più di un nemico. Voi avete qualche indizio?»

«Be', tanto per iniziare, l'Alchimista della Montagna è morto. Siamo andati alla Svolta per contattarlo nella Vitafutura, ma un incantesimo di vuoto è stato gettato su quel luogo per impedirgli di comunicare con noi. Oh, e il suo unico libro, il tredicesimo volume degli *Incantesimi di divinazione di Parnabus McCallister*, è stato rubato. Siamo andati alla Turnbuckle Academy per cercare qualche indizio nei vecchi scritti di Kalstaff, ma le pagine erano state strappate. E non è finita qui. Anche l'armatura di Yajmada, che Kalstaff teneva nella cantina del suo cottage, era scomparsa».

La regina camminava su e giù per la stanza.

«Hai detto che siete stati alla Svolta. Mentre eravate lì, avete per caso visto il monumento? Dovrebbe esserci una gemma all'interno della targa».

«Il monumento era in rovina, la gemma era scomparsa», disse Aldwyn. Era chiaro che alla regina era venuto in mente qualcosa. «Perché? Che cos'era?»

«L'armatura di Yajmada è una delle armi di distruzione più potenti che siano mai state create. Ma solo quando i quattro diamanti delle tempeste sono al loro posto. Quando Wyvern e Skull vennero sconfitti, io, Kalstaff e l'Alchimista della Montagna prendemmo un diamante a testa. Il quarto lo nascondemmo all'interno del monumento alla Svolta. Qualcuno sta cercando di riunirli tutti di nuovo».

«E se ci fossero già riusciti?», chiese Aldwyn.

«Per il bene di Vastia, speriamo che non sia successo», disse. «Dovete assolutamente tirarmi fuori dall'Errare. Qui non posso fare nulla».

«Sono qui proprio per questo motivo», disse Aldwyn. «Solo voi sapete come si prepara il rimedio di Somnibus Maisveglio contro le pozioni parassitiche. Dovete dirmelo, così potrò tornare nel mondo esterno e darvi la cura prima che sia troppo tardi».

«Sì, certo».

Loranella prese una penna d'oca da un piccolo scrittoio e cominciò a trascrivere gli ingredienti, li ricordava a memoria. Tutti e quarantatré.

«Mi sento come una prigioniera dietro le mura del mio stesso palazzo»,

disse, mentre scriveva. «E sto iniziando a perdere la cognizione del tempo. Da quanti giorni sono intrappolata?»

«Quasi tre», disse Aldwyn. «Non rimane molto tempo. È ora di andare. Devo ancora trovare un modo per uscire da questo posto. E devo trovare anche Skylar e Gilbert».

La regina gli passò il foglio di pergamena e poi gli strinse la zampa.

«Aldwyn, devi fare attenzione, molta attenzione. Chi mi ha fatto questo, chi vi ha incastrato, è molto pericoloso, chiunque sia. Se entrerà in possesso dell'armatura di Yajmada e dei quattro diamanti delle tempeste non ci sarà più modo di fermarlo».

«C'è un'altra cosa», disse Aldwyn. «Un messaggio che qualcuno ha scritto per me quando ero prigioniero nei sotterranei sotto il palazzo. Le parole sono: Itubwbip i by udpjbm uosdwoyt. Vi dice qualcosa?».

La regina rifletté per un istante.

«Mi dispiace. No».

«Siamo entrati nel Mondo dei Sogni con un tappeto sognante, ma non possiamo andarcene tramite lo stesso portale», disse Aldwyn. «Conoscete un qualche altro modo per tornare a Vastia?»

«Molte lune fa sono venuta qui in visita e ho preso le mie precauzioni», rispose Loranella. «Nel caso fossi rimasta intrappolata e non avessi più avuto modo di uscire, ho nascosto un tappeto sognante. È dietro la palla di vetro, vicino al Petroglifo».

«E come si fa a uscire dal palazzo?», chiese Aldwyn.

«Se hai trovato un modo per entrare, troverai un modo per uscire», disse. «Ci vediamo quando sarò sveglia».

Aldwyn le lanciò un'ultima occhiata, poi si affrettò verso la porta. Tornò verso l'uscita, con la pergamena stretta tra i denti. Una volta fuori, risalì in cima alla scalinata che aveva preso dal pianterreno. Da quell'altezza poteva guardare fuori: si vedeva il panorama oltre la palla di vetro, fino al campo di soffioni in cui era affondato. Là, in mezzo ai petali, c'erano Skylar, Gilbert e la CamminanteRem. Sembrava proprio che non si fossero mai mossi. Vederli sani e salvi fu una vera esplosione di sollievo, e adesso capiva come mai non li avesse visti all'interno del palazzo. Mentre Aldwyn era riuscito a usare i soffioni per trasportarsi dentro la palla di vetro, per i suoi compagni non

erano state applicate le stesse regole.

Aldwyn scese gli scalini in un lampo e arrivò fino al muro di vetro più vicino al campo. Sbatté le zampe contro la barriera trasparente.

«Gilbert! Skylar! Da questa parte!».

Appena videro Aldwyn, Skylar, Gilbert e la CamminanteRem corsero subito verso di lui.

«L’hai trovata?», urlò Skylar da dietro il vetro.

«Ci ha detto tutto quello che ci serve per creare la pozione», rispose Aldwyn, sollevando la lista. «Adesso devo solo trovare un modo per uscire da qui».

Osservò i fiocchi di neve che cadevano tutto intorno a lui, ma non sapeva proprio come poteva utilizzarli. Aldwyn si spremette le meningi. Forse c’era un modo per spaccare il vetro. Ma neppure tutti e quattro assieme erano abbastanza forti da romperlo. Anche se forse... qualcuno così potente c’era.

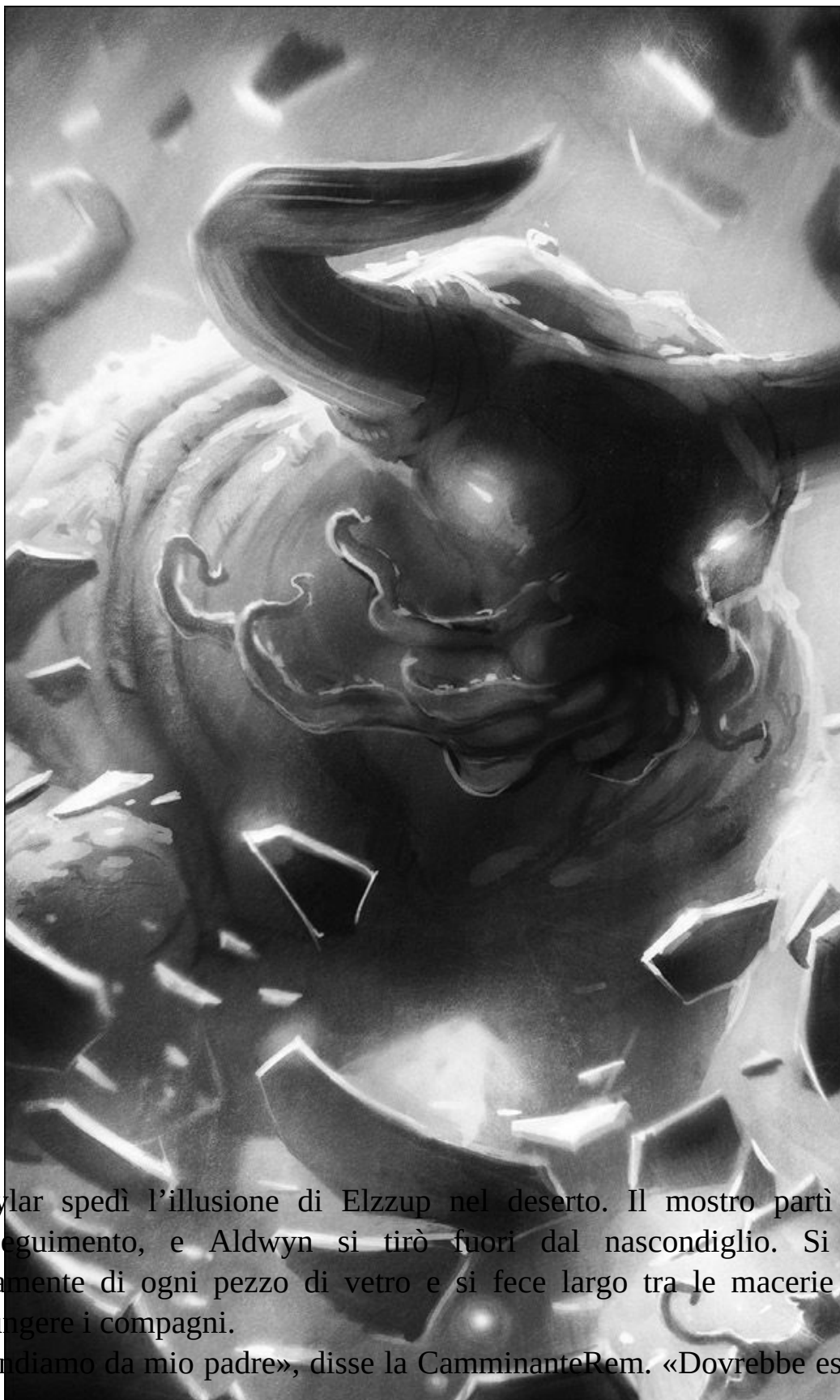
«Skylar», disse Aldwyn. «Voglio che tu crei un’illusione di Elzzup, e ricordati, deve indossare la stessa collana».

Skylar non fece domande. Si limitò a sollevare le ali ed evocò una replica dell’opossum defunto.

«E questo come dovrebbe aiutarti a uscire da là dentro?», chiese Gilbert.

Improvvisamente il terreno cominciò a tremare. Ben presto avvistarono una creatura che si faceva largo con la forza di un tuono tra le montagne. Era la gigantesca bestia che aveva schiacciato Elzzup. E stava correndo proprio verso di loro.

«Skylar, sposta l’illusione di Elzzup più vicina al vetro che puoi», disse Aldwyn mentre correva a mettersi al riparo sotto le gradinate esterne del palazzo. Una mossa intelligente, perché un attimo dopo il mostro si buttò di peso contro l’illusione di Elzzup, ficcando la testa cornuta e le spalle dentro il muro. Il vetro esplose in pezzi. Aldwyn si rannicchiò a palla mentre centinaia di frammenti volavano dappertutto, in ogni direzione.



Skylar spedì l'illusione di Elzzup nel deserto. Il mostro partì subito all'inseguimento, e Aldwyn si tirò fuori dal nascondiglio. Si liberò attentamente di ogni pezzo di vetro e si fece largo tra le macerie fino a raggiungere i compagni.

«Andiamo da mio padre», disse la CamminanteRem. «Dovrebbe essere in

grado di trovare un modo per farvi tornare nel vostro mondo».

«Non dovremo arrivare così lontano», disse Aldwyn. «La regina Loranella mi ha detto che ha nascosto un tappeto sognante vicino al Petroglifo».

«So dove si trova», disse la CamminanteRem. «Dobbiamo sbrigarci. È quasi mezzanotte».

Il deserto si stava popolando di gente, persone di Vastia e dell'Oltre addormentate.

Il gruppo accelerò il passo, mentre tutto intorno iniziava la trasformazione in incubo di quel mondo. Vermi e formiche con lunghi pungiglioni eruttarono fuori dal terreno, strisciando tra le caviglie e le gambe dei passanti. Aldwyn e Gilbert cercarono di schiacciare gli orribili insetti, ma appena ne allontanavano uno, altri tre prendevano il suo posto.

Skylar volò sopra la mischia, ma una fitta nube di tafani oscurò il cielo, gettando una tetra nebbia su tutto ciò che incontravano nel loro cammino. Skylar fu costretta a scendere a terra per non essere inghiottita. La CamminanteRem si era portata una mano alle labbra per tenere lontani gli sciami.

Il panico stava iniziando a spargersi tra uomini, donne e animali. Tutti cercavano disperatamente una via di fuga, ma non c'era nessun posto in cui rifugiarsi.

«Ma è terribile», disse Gilbert.

«Succede ogni notte», rispose la CamminanteRem. «Gli Appniani sanno dove trovare riparo. Coloro che sognano, invece, non hanno scelta: devono sopportare il supplizio».

«Perché?», chiese Gilbert.

«Nessuno lo sa con certezza», disse la CamminanteRem. «Qualcuno pensa che tutto questo sia generato dalle paure che traboccano fuori mentre dormiamo».

Facendosi largo in mezzo a orde di sognatori isterici, Aldwyn avvistò i frammenti spezzati del Petroglifo davanti a loro. Violenti rovesci di pioggia rossa cadevano dal cielo, inzuppando i famigli e la CamminanteRem fino alle ossa. Avvicinandosi alla pietra crollata, Aldwyn esaminò i detriti e trovò un tappeto arrotolato ficcato dentro una bassa cavità.

«Da questa parte», urlò agli altri.

Lo raggiunsero mentre usava la mente per stendere bene il tappeto sul suolo. Gilbert e Skylar stavano per raggiungere Aldwyn, già seduto sopra il vortice nel centro del tappeto, quando la CamminanteRem puntò il coltello alla gola di Gilbert.

«Mi dispiace ma sono costretta a farlo», disse. «Ho un solo modo per andarmene da qui: uno del vostro mondo deve prendere il mio posto».

«Ah, allora è per questo che hai fatto così tanta fatica per aiutarci», disse Aldwyn.

«Mi sono chiesta a lungo se fosse giusto arrivare a tanto», disse la CamminanteRem. «Ma non posso restare qui. Voglio solo che le cose rimangano come sono. Solo questo. Che non cambino più in continuazione, sotto i miei occhi».

I suoi occhi rossi, iniettati di sangue, erano più tristi che rabbiosi.

«Fare del male a qualcuno non è la risposta», cercò di farla riflettere Skylar. «Troveremo un altro modo per tirarti fuori. Posa il coltello».

Alla CamminanteRem tremavano le mani, eppure non allentava la presa sul coltello. Aldwyn telecineticamente sollevò un frammento del Petroglifo e glielo spaccò in testa. Le gambe le cedettero subito, cadde a terra, priva di conoscenza.

«Forza», disse Aldwyn. «Andiamocene da questo posto».

I Tre posarono la testa sul tappeto e chiusero gli occhi. Aldwyn si sentì trascinare verso il basso, all'interno di una sostanza che sembrava un liquido viscoso, e quando riuscì a raggiungere la superficie, dimenandosi e contorcendosi, riemerse su un altro tappeto in una stanza. Skylar e Gilbert arrivarono dallo stesso portale.

Dopo aver ripreso fiato, Aldwyn corse fino a una finestra poco lontana. Usò la mente per aprire le imposte, e quando guardò fuori si ritrovò a fissare una strada pavimentata di oro e argento. Erano di nuovo a Bronzhaven.

L'Ampolla Gorgogliante

«E adesso rimangono solo trenta componenti», disse Skylar.

Era appollaiata sul tavolo, dentro un cottage abbandonato. La pergamena su cui erano indicati tutti gli ingredienti della pozione curatrice era aperta davanti a lei. Su un lato aveva disposto più di una dozzina di componenti che aveva tirato fuori dalla cartella di pelle.

«Fortunatamente, avevo già acquistato alcune delle cose più rare al giardino di xilemi», disse. «Il resto lo dovremo prendere dallo speciale».

«Perché non ci consegniamo a Galatea?», chiese Gilbert. «Le raccontiamo quello che abbiamo scoperto, così i corvi e i guaritori di palazzo potranno preparare la pozione».

«E se non ci riuscissimo?», ribatté Aldwyn. «E se ci mettessero di nuovo sotto chiave? E se ci ributtassero in quei sotterranei? Non possiamo correre il rischio».

Si voltarono verso Skylar. Il suo era il voto decisivo.

«Mi dispiace, Gilbert», disse. «Abbiamo già cercato di ragionare con i nostri alleati più vicini, e sapete bene come è andata a finire. Dobbiamo cavarcela da soli».

«Come al solito sono la pecora, anzi la rana, nera», rispose.

«C'è uno speciale non troppo distante da qui», continuò Skylar. «La Strega Edna si rifornisce di artemisia sempre lì. Dice che quell'alchimista ha i componenti più freschi da qui all'Ebs».

«Siamo ancora fuggitivi, lo sai», disse Gilbert. «Ormai tutta Vastia ci starà cercando».

«Dovremo aspettare il sorgere del sole, viaggiare sotto travestimento grazie a una delle illusioni di Skylar e prenderci quello di cui abbiamo bisogno», disse Aldwyn. «Se salviamo la regina, saremo di nuovo degli eroi e tutto sarà perdonato».

Skylar raccolse le sue cose dal tavolo, i famigli si rilassarono un po' e

aspettarono. Passarono poche ore e i primi raggi del sole cominciarono a filtrare dalla finestra. Era ora. Uscirono dal cottage e si ritrovarono in un tranquillo vicolo sul retro.

«Skylar, guidaci», disse Aldwyn.

Gilbert e Skylar tornarono in groppa ad Aldwyn. La ghiandaia blu sollevò un'ala e creò un'altra illusione. Adesso i tre avevano di nuovo l'aspetto di un bulldog.

«Vai fino in fondo al vicolo e imbocca la strada che costeggia il parco», disse Skylar.

Aldwyn seguì le sue indicazioni, muovendosi nel vicolo più velocemente che poteva prima di sbucare in strada. Mentre trotterellava vide delle persone che indossavano le vesti gialle del lutto. Si affollavano intorno a un carretto su cui era posata una statua della regina Loranella. Era letteralmente ricoperta di fiori. Foglietti di carta erano stati sistemati in mezzo alle decorazioni floreali. Alcuni si avvicinavano alla statua lasciando doni e offerte preziose. Altri cantavano in coro, sussurrando formule elfiche. I loro volti erano adombrati da espressioni stanche, sconfitte: avevano perso la speranza che Loranella potesse riprendersi.

«Gira qui», disse Skylar. «Lo speciale è dall'altra parte della strada».

Aldwyn lo vide, una piccola bottega con un'insegna che diceva L'AMPOLLA GORGOGLIANTE. Sotto il nome c'era l'immagine di un'ampolla che magicamente si riempiva di componenti e poi arrivava a ebollizione prima di svuotarsi e ricominciare da capo. Entrò un gruppo di maghi, e i famigli colsero al volo l'occasione per intrufolarsi dentro assieme a loro.

La bottega era già affollata, i clienti più mattinieri esaminavano gli scaffali di giare di vetro disposte in ordine alfabetico. Annusavano ed esaminavano ogni singolo componente prima di metterlo nel loro cestino oppure posarlo sullo scaffale. Una donna di mezza età con il bastone zoppicava qua e là vendendo la sua merce.

«Vi raccomando caldamente il rabarbaro in polvere», disse la donna a una maga più anziana, che teneva in mano un cestino traboccante di acquisti. «È arrivato ieri notte dalle giungle al confine occidentale. È perfetto per evocare le spade fantasma».

Si voltò per servire un altro cliente.

«Qui dovrebbero avere tutto ciò che ci serve», disse Skylar, stringendo il rotolo di pergamena nella zampa. «Prendi un cestino».

Aldwyn sollevò mentalmente un cestino di vimini e lo tenne sospeso davanti a loro: così avrebbero dato l'impressione che il falso bulldog lo stesse reggendo tra i denti.

«Iniziamo dalla A», disse Skylar. «Armadillo. Peli di armadillo».

Aldwyn aprì telecineticamente una giara, tirò fuori una ciocca di peli scuri, e la posò nel cestino. Poi la B di bombo: miele di bombo. La C, corteccia di salice sempreverde. Distillato di rugiada. Estratto di rame. Aldwyn sollevò mentalmente ogni prodotto.

«Filamento di lumaca», disse Skylar, enunciando la voce successiva della pergamena.

Aldwyn lo aggiunse al cestino. Mentre girovagavano nel negozio alla ricerca della G, la proprietaria si fermò proprio davanti a loro.

«Non mi sembra di averti mai visto da queste parti», disse la donna. «Posso aiutarti?».

Skylar reagì prontamente. Fece rispondere al bulldog: «No, sono a posto così, grazie».

«Be', se hai dubbi o domande, non esitare a chiamarmi».

I famigli si affrettarono a raccogliere i componenti che restavano sulla lista. Uno dopo l'altro raccolsero il necessario per la pozione guaritrice. Quando arrivarono all'ultima voce dell'alfabeto, scoprirono che mancava ancora un solo ingrediente. Andarono dalla proprietaria, che stava pulendo il bancone.

Skylar mosse l'illusione per far sembrare che il cane stesse parlando. «Ci scusi». Ma si rese subito conto del suo errore. «Mi scusi. Mi scusi. Non ho trovato gli aghi di porcospino sugli scaffali».

«Ultimamente sono molto richiesti», rispose la donna. «E purtroppo tutti gli aghi che mi restano sono già prenotati».

Dietro il bancone, Aldwyn vide un armadetto chiuso a chiave, con una boccetta piena di sottili aghi.

«I miei apprendisti me ne dovrebbero portare un po' dalla Distesa di Cardi questa settimana. Se vuoi sarei più che felice di mettertene da parte una scorta».

«Non sarà necessario», disse Skylar tramite il cane illusorio.

Aldwyn continuava a sbirciare senza smettere di allontanarsi dal bancone.

«E adesso?», chiese Gilbert.

«Dobbiamo distrarla», disse Skylar. «Creerò un'altra illusione. Aldwyn, usa la telecinesi per sollevare la chiave e aprire l'armadietto».

Il gatto annuì e Skylar sollevò un'ala. In fondo al negozio, una libellula entrò ronzando da una finestra aperta e cominciò a zigzagare tra i clienti. Tutti si abbassarono e cercarono di scansare l'insetto. La proprietaria zoppicando uscì da dietro il bancone e agitò il bastone per scacciare la bestiolina. Aldwyn si concentrò sulla chiave che penzolava dalla sua tasca posteriore. Focalizzò la mente e liberò la catenella d'argento.

Mentre la signora combatteva contro la libellula, Aldwyn indirizzò la chiave verso la piccola serratura dell'armadietto. Cercò di allineare le seghettature dentro il buco, ma da quella distanza la manovra di precisione era troppo difficile.

«Perché ci metti tanto?», chiese Skylar.

«Non ce la faccio», rispose Aldwyn.

«Gilbert, vai, adesso», disse Skylar.

«E se mi vede?», chiese la raganella.

«Fallo e basta», insisté Skylar.

La raganella saltò giù dalla schiena di Aldwyn e corse fino all'armadietto. La donna di mezza età era ancora troppo presa dalla libellula per accorgersi di Gilbert che era saltato dietro il bancone e aveva ormai raggiunto l'armadietto. Afferrò la chiave a mezz'aria e con le zampe palmate la infilò nella serratura. La girò rapidamente e un attimo dopo la boccetta con gli aghi di porcospino era nelle sue mani.

Tornò di corsa verso l'illusione del bulldog, ma era arrivato solo a metà strada quando la proprietaria cercò di colpire con tutta la forza la libellula, colpendo solo l'aria. Si sbilanciò, roteò e per poco non finì a terra. Quando si riprese si ritrovò proprio di fronte a Gilbert, che teneva la boccetta tra le zampe. Gli occhi della donna saettarono subito verso l'armadietto. Capì immediatamente quello che era successo.

«Al ladro!», urlò la donna, indicando Gilbert.

I clienti del negozio, inclusi i giovani maghi e la vecchia strega, si

voltarono di scatto.

«Quello non è un ladro qualsiasi», disse la stregona. «È uno dei Tre della Profezia».

La proprietaria puntò la bacchetta contro il bulldog urlando: «*Revelorsus!*».

L'illusione svanì. Aldwyn e Skylar adesso erano inermi.

«Fermateli!», gridò uno dei maghi. «Sono loro! Hanno cercato di uccidere la regina».

L'alchimista puntò la bacchetta verso la porta e la chiuse di scatto. Aldwyn afferrò il cestino di componenti tra i denti e si mise a correre. Skylar si alzò in volo, con Gilbert che saltellava subito dietro. I Tre si lanciarono verso la finestra aperta e scapparono un attimo prima che la bacchetta della proprietaria la chiudesse.

I famigli tagliarono la corda a gambe levate. Un attimo dopo, la finestra dietro di loro esplose in una nuvola di schegge quando una freccia viaggiatrice spaccò il vetro e volò alta in cielo.

«Dobbiamo muoverci in fretta», disse Aldwyn ai suoi compagni. «Tutti i soldati della regina sapranno presto dove siamo. E anche il Battaglione del Crepuscolo».

«Avremo bisogno di una fiamma, di un calderone e di acqua per creare la pozione guaritrice», disse Skylar.

«Marianne mi portava a prendere la zuppa in una piccola locanda qui dietro l'angolo», disse Gilbert. «Non aprono prima del tramonto. La cucina dovrebbe essere deserta adesso».

Skylar e Gilbert salirono di nuovo in groppa ad Aldwyn, e la ghiandaia blu creò un'altra illusione: questa volta erano un grande procione. Svoltarono il primo angolo e, proprio come Gilbert aveva predetto, davanti a loro c'era una piccola locanda.

«C'è una porta sul retro che dà sulla cucina», disse Gilbert. «Io e lo chef siamo pappa e ciccia».

E in effetti l'entrata sul retro era aperta, solo di uno spiraglio. I tre non ebbero problemi a entrare. In cucina, sopra il focolare, c'era già un calderone e tutto il necessario per accendere il fuoco.

Skylar lasciò cadere l'illusione e si mise al lavoro. Aldwyn tirò le tende,

chiuse la porta della sala e quella che si affacciava all'esterno, così nessuno avrebbe potuto disturbarli. Con l'aiuto di una fata fiammifero, ben presto le fiamme crepitarono sotto il calderone, e Skylar cominciò a versare tutti e quarantatré i componenti.

Aldwyn teneva d'occhio i suoi progressi, ma era molto più preoccupato da ciò che succedeva fuori. Sbirciò tra le tende. Maghi e soldati correvano in ogni direzione, urlando e chiamandosi a vicenda. Uno si fermò davanti alla locanda e mise persino la mano sulla maniglia, ma quando si accorse che la porta era chiusa proseguì. Aldwyn vide che anche Urbaugh stava perlustrando la zona. La freccia viaggiatrice aveva avuto risposta, e fin troppo velocemente. Anche Navid e Marati li stavano cercando, poco ma sicuro.

Quando l'ultimo ingrediente finì nel calderone, un odore di zolfo si alzò dalla pozione. Il liquido assunse un colore dorato, scintillante.

«Penso che sia pronto», disse Skylar.

Anche se l'odore era nauseabondo, di sicuro la mistura sembrava abbastanza potente da risvegliare la regina dal suo sonno.

«Gilbert, riempi una di quelle boccette», ordinò la ghiandaia blu, indicando una fila di contenitori chiari su uno scaffale poco lontano.

Gilbert ne prese una e la inclinò sul calderone. Quando la tirò fuori era piena fino all'orlo di pozione guaritrice. Rimise il tappo, sigillando la bottiglia.

«Ragazzi, mi è venuta un'idea. Forse so come possiamo entrare nel palazzo», disse Aldwyn.

Alzò una zampa a indicare la finestra: fuori si vedeva la statua della regina. Si stava muovendo, adesso. Veniva fatta passare in corteo per le strade della città sul carretto, e i passanti accorrevano da ogni lato con ricche offerte.

«Vedete tutti quei fiori ammucchiati intorno alla base?», chiese Aldwyn. «Se riusciamo ad arrivare fino a quel carretto senza farci vedere, ci consegneranno direttamente davanti alla porta della regina».

«Avremo gli occhi di tutte le creature di Bronzhaven puntati proprio su di noi», disse Skylar.

«Nessuno penserebbe mai che siamo così stupidi da andare a ficcarci proprio lì», ribatté Aldwyn, «e quindi non esiste posto più sicuro».

Aldwyn usò la mente per aprire la porta sul retro e i Tre uscirono. Attraversarono di corsa il vicolo, tenendosi ben stretti al muro, nascondendosi nelle ombre della mattina fin quando non raggiunsero la strada. Il carretto che portava la statua della regina aveva già percorso un bel pezzo di strada. Aldwyn vide Navid e Marati che facevano marciare il Battaglione del Crepuscolo lungo tutto il perimetro dell'Ampolla Gorgogliante e degli edifici circostanti.

Davanti a loro un gruppo di guardie reali perlustravano la zona, le mani strette sulle spade e sulle bacchette magiche. Alcuni avevano gli occhiali rivelatori, per essere sicuri che i famigli in fuga non potessero passare sotto il loro naso camuffati grazie a un'illusione.

«Temo che la magia non possa aiutarci», disse Skylar.

Proprio in quel momento da dietro sentirono delle voci.

«Aspettateci! Dobbiamo aggiungere una cosa alla statua della regina!».

Aldwyn si voltò e vide che si trattava di tre uomini in lutto. Trasportavano un enorme cesto di fiori. Avevano affrettato il passo per raggiungere il carro e stavano per passare vicinissimo ad Aldwyn, Skylar e Gilbert.

«È ora di farsi dare un passaggio», disse Aldwyn.

Quando il terzetto sfilò davanti a lui, Aldwyn usò un vaso lì accanto come trampolino per saltare in mezzo ai fiori. Gilbert fece un salto acrobatico subito dopo e Skylar piombò dall'alto. I Tre erano appollaiati nell'enorme vaso: i rametti, le foglie e le spine punzecchiavano il pelo del gatto. In mezzo ai fusti e ai petali, Aldwyn pensò che quegli uomini erano così ansiosi di consegnare il loro omaggio che non si erano nemmeno accorti del peso extra.

I famigli vennero sbalottolati e sbattuti di qua e di là, i tre uomini adesso stavano correndo per raggiungere il carro. Aldwyn sbirciò tra le foglie e vide le guardie reali che marciavano a pochi passi da lui, del tutto ignare che i fuorilegge più ricercati di Vastia fossero proprio lì, a portata di mano. Il cesto di fiori venne aggiunto agli altri e i cavalli continuarono la loro lenta processione fino a palazzo.

«Adesso ce ne stiamo qui e aspettiamo», disse Aldwyn.

La statua di Loranella attraversò le strade di Bronzhaven, facendo lunghi giri e soste per permettere ai cittadini di porgere i loro omaggi. Dapprima, Aldwyn riusciva a vedere senza problemi in mezzo alle foglie, ma sempre più

regali venivano aggiunti al mucchio, e alla fine la visuale era quasi completamente ostruita. C'era ancora una minuscola fessura da cui sbirciare. In piedi, sul lato della strada, si affollavano donne, uomini e animali, innalzavano tavole di legno su cui erano ritratti Aldwyn, Skylar e Gilbert. Delle grosse X sbarravano i loro volti. Alla testa di Aldwyn erano state aggiunte delle corna da diavolo, dagli occhi di Skylar uscivano fiamme e lunghe zanne deturpavano la bocca di Gilbert.



«Persino dopo tutto quello che abbiamo fatto, pensano che siamo noi i cattivi in questa storia», disse Skylar.

«Esiliati e odiati», disse Gilbert. «Come se fossimo criminali peggiori di Paksahara. Quanto vorrei che sapessero la verità».

Aldwyn guardò i suoi due amici.

«Io lo so che cosa si prova a essere un emarginato. Mi hanno sempre trattato come una nullità, un gattaccio di strada. Poi sono diventato un famiglio, uno dei Tre della Profezia, un eroe della mia gente. Adesso sono messo addirittura peggio. Ma io so che sono sempre lo stesso gatto. E tu sei la solita brillante ghiandaia blu, e tu la solita leale raganella, e sempre lo sarete».

Skylar e Gilbert si rasserenarono.

I cavalli si erano ormai avvicinati ai cancelli esterni del palazzo. La fila di soldati di guardia si aprì per lasciarli passare. Il carro varcò il passaggio e si fermò nel giardino.

«Lasciate la statua qui fuori», urlò una guardia. «Niente può entrare nelle camere della regina se prima non supera i controlli anti maledizioni, incantesimi e sortilegi».

Aldwyn sentì i cavalli che venivano sganciati dal carro e condotti indietro a mano, verso i cancelli.

«Credo che sia meglio mettersi a correre, adesso», disse Aldwyn.

«Gilbert, dov'è la pozione curatrice?», chiese Skylar.

«Pensavo ce l'avessi tu», rispose la raganella.

Aldwyn si guardò intorno. Skylar aveva tutte le piume alzate. Sia lei che il gatto parevano proprio sul punto di esplodere.

«Scherzo», disse Gilbert, afferrando l'ampolla nascosta dietro a dei fiori. Skylar non sembrava per niente divertita, e nemmeno Aldwyn. Gilbert fece un sorrisino imbarazzato. «Forse non era il momento giusto per uno scherzetto innocente, vero?».

Thompson Warden

Aldwyn, Skylar e Gilbert videro che il giardino era vuoto, a parte una guardia in piedi dall'altra parte, in fondo: emersero dal nascondiglio floreale e scesero dal carro colmo di offerte. Saltarono a terra e andarono filati verso la porta spalancata, piombando nel palazzo.

Una volta dentro, raggiunsero la scala sul retro, che veniva usata soprattutto dalla servitù. Anche se non portava direttamente alla camera della regina, come invece faceva la scalinata principale, da quella parte correvano meno rischi.

«Dobbiamo ancora escogitare un modo per entrare nella stanza di Loranella. Di sicuro ci sarà qualcuno di guardia», disse Aldwyn. «Ma se non altro fin lì ci arriveremo».

Salirono con estrema cautela gli stretti scalini, sbirciando dietro a ogni angolo, per assicurarsi che non ci fossero soldati appostati. Arrivarono al corridoio e videro l'entrata alla camera della regina, in fondo. Skylar stava per sollevare l'ala per creare un'illusione quando il comandante Warden uscì fuori e si diresse verso di loro.

«Non ci provate nemmeno», disse all'uccello. I famigli si congelarono all'istante. «Mi aspettavo di trovarvi qui. L'istruttrice Weaver mi ha raccontato tutto. Mi ha detto che siete andati nel Mondo dei Sogni per contattare Loranella nella speranza di scoprire un antidoto. Naturalmente ero scettico. Perché proprio coloro che avevano cercato di ucciderla avrebbero dovuto fare qualcosa per salvarla? Ma mi hanno detto che avete rubato un bel po' di componenti dall'Ampolla Gorgogliante poco tempo fa. E avete anche lasciato il fuoco acceso in una cucina lì accanto». Warden fissò l'ampolla stretta nella zampa palmata di Gilbert. «È quella, non è vero? La pozione che dovrebbe salvare la regina, secondo voi?»

«Devi fidarti di noi», disse Aldwyn. «Vogliamo solo quello che volete anche voi. Riportarla indietro, trascinarla fuori dall'Errare».

Lo scalpiccio di stivali di ferro risuonava rumorosamente sulla scalinata sul retro. Warden fece entrare i famigli in un salotto lì vicino e si chiuse la porta alle spalle. C'erano pile e pile di regali ancora da scartare sul pavimento: ciò che rimaneva della festa a sorpresa per Loranella. Erano passati solo pochi giorni in fin dei conti.

«Dammi la boccetta», ordinò Warden a Gilbert. «La farò testare accuratamente dai guaritori, e se è sicura, mi accerterò che venga data alla regina. In cambio, voi tre vi consegnerete. Finché tutta questa storia non sarà chiarita voi siete ancora nemici di Vastia».

Aldwyn, Skylar e Gilbert si guardarono.

«Penso che dovremmo accettare», disse Skylar. «Quando la regina si risveglierà saremo liberi».

Gilbert sembrava riluttante.

«Prometti di mantenere la tua parola?», chiese la raganella.

«Prometto», rispose Warden.

L'attenzione di Aldwyn si spostò sui regali, tutti impilati l'uno sull'altro a formare un'alta torre. Ripensò a quel giorno, a quella festa che sarebbe dovuta essere così gioiosa. Pensò che quel disastro non sarebbe mai dovuto nemmeno cominciare. Riusciva a distinguere i bigliettini attaccati ai regali. Anche se li leggeva rovesciati, riconosceva lo stesso alcuni nomi, come quello della Strega Edna. C'era anche il biglietto del comandante Warden. Aldwyn impiegò qualche secondo in più per riconoscerlo, perché era accompagnato anche dal primo nome, Thompson. Aldwyn lo fissò. Qualcosa in quelle lettere rovesciate era fin troppo familiare. UDPJBM UOSDWOYT. Erano due delle parole tracciate sul pavimento della cella dei famigli. Ma non erano vocaboli di una lingua sconosciuta. Erano lettere scritte alla rovescia. E a leggerle dritte diventavano: Thompson Warden.

Gli tornarono in mente le parole della CamminanteRem a proposito di Elzzup. A volte bisogna guardare le cose da una prospettiva diversa. Ma com'erano le altre parole scritte sul pavimento? ITUBWBIP I BY. Aldwyn visualizzò le parole nella mente. Le lettere volteggiarono fino a rovesciarsi, una dopo l'altra. HA I DIAMANTI.

E poi la frase intera. ITUBWIP I BY UDPJBM UOSDWOYT. Da sinistra a destra: THOMPSON WARDEN HA I DIAMANTI.

Era un messaggio. L'armatura di Yajmada era sparita dalla Turnbuckle Academy. Kalstaff, l'Alchimista della Montagna e Loranella, nonché la targa nella Svolta, proteggevano i diamanti che dovevano essere inseriti là dentro. E tutti quei diamanti delle tempeste spariti nel nulla. Adesso era chiaro chi fosse il colpevole. L'uomo in piedi davanti a loro in quel preciso momento: il comandante Warden.

Gilbert stava per consegnare la pozione guaritrice a Warden. Aldwyn non riuscì a urlare abbastanza in fretta.

«Gilbert, no!», strillò.

Ma era troppo tardi. Warden aveva già chiuso la mano sulla boccetta. Lanciò un'occhiata ad Aldwyn.

«Come mai hai cambiato idea così all'improvviso?», chiese.

«Sei stato tu», disse Aldwyn. «Tu ci hai incastrato». Gilbert e Skylar fissarono il loro compagno, increduli. «Tu hai fatto in modo che tutto ciò che era appartenuto a Kalstaff venisse portato alla Turnbuckle Academy. Così avresti potuto prendere l'armatura di Yajmada e il diamante delle tempeste che vi era conservato. Tu hai ucciso l'Alchimista della Montagna. Immagino che avesse nascosto un altro diamante all'interno del libro che è sparito. E probabilmente hai messo le mani anche sulla targa alla Svolta».

«Sei stato all'altezza della tua fama, gatto», disse Warden, impressionato. «Ma non ho capito come hai fatto ad arrivarci».

L'espressione di Skylar e Gilbert passò dall'incredulità allo shock.

«Certo, avevo messo in conto che voi tre vi sareste rivelati degni della profezia che vi riguarda», continuò Warden. «Secondo voi perché vi ho incastrato? Siete voi gli unici in grado di fermarmi».

«C'è solo una cosa che ancora non capisco», disse Aldwyn. «Se hai già radunato i quattro diamanti delle tempeste, e anche l'armatura, perché ancora non l'hai usata? Loranella dice che il suo potere distruttivo è capace di spazzare via interi regni».

«Il diamante nella corona della regina Loranella», disse Warden. «È falso. Quello vero è ancora là fuori da qualche parte».

«Perché?», chiese Skylar. «Perché hai tradito il regno?»

«Perché dovrei essere io a dominare su queste terre», disse Warden. «Il mio bisnonno è stato fregato. Se i Tre della Profezia non lo avessero fermato,

adesso ci sarei io sul trono di Vastia».

«Bisnonno?», chiese Gilbert.

«Il suo nome è Uriel Wyvern», rispose Warden. «Wyvern di Wyvern e Skull. Forse avete sentito parlare di lui».

Aldwyn rabbrividì per quella rivelazione.

«Ma non sono solo in questa impresa», disse Warden. «Ci sono anche altri, persino più potenti, al mio fianco. Restituiremo l'equilibrio tra questa terra e l'Oltre. Anche se per farlo naturalmente dovremo eliminare tutti quelli che si oppongono a noi». Abbassò lo sguardo sulla pozione guaritrice. «Oh, per poco non dimenticavo. È un vero peccato. Ci siete andati così vicino. Ma c'è un lato positivo. Se non altro la regina Loranella non dovrà assistere alla distruzione di tutto ciò che ama».

Warden sollevò il braccio e lasciò cadere la boccetta. Un centimetro prima che andasse a frantumi sul pavimento di roccia, Aldwyn la afferrò telecineticamente e la tirò verso di sé.

«Guardie!», urlò Warden a pieni polmoni. «Ho trovato i traditori!». Con un calcio aprì la porta del salottino e urlò di nuovo. «Correte! In fretta!».

Skylar prese la boccetta e cercò di volare fino alla camera della regina con l'ampolla nel becco, ma Warden reagì prontamente, con uno scatto del polso. «*Astula Yajmada!*», lanciò l'incantesimo.

Una sfera cremisi si materializzò e sfrecciò nella stanza. Fortunatamente strappò solo qualche piuma di Skylar, niente di più. Ma fu sufficiente a bloccarla a terra.

Aldwyn si concentrò sulla pila di regali e cominciò mentalmente a lanciarli contro Warden. Il malvagio comandante li deviò con secche e rapide raffiche di vento. Warden fece vorticare la mano e sollevò una punta di pietra dal pavimento che trafisse la pelliccia di Aldwyn. Il dolore si riversò come un'onda nel suo corpo, ma il fatto che stesse ancora respirando indicava chiaramente che non erano stati colpiti gli organi vitali.



Gilbert avvistò dei lunghi vermi che strisciavano fuori dalla pietra spezzata. Con un salto ci arrivò sopra e ne prese una manciata, poi cominciò a lanciaarli a raffica contro Warden, come se stesse giocando la partita di lumachette più importante della storia. E dimostrò una mira piuttosto buona, anche senza l'aiuto di Aldwyn, perché beccò Warden sulla bocca e sugli

occhi.

Un paio di soldati accorsero dal corridoio, le spade già sguainate e puntate contro i famigli. Warden si liberò dei vermi.

«Hanno portato una specie di pozione», disse. «Vogliono uccidere la regina una volta per tutte».

«Sta mentendo!», urlò Gilbert. «È lui il colpevole di tutto».

«Arrestateli», comandò Warden.

Senza sprecare neppure un secondo, Aldwyn usò la mente per tirare il filo del fiocco che chiudeva un regalo e bloccare i polsi della guardia. L'altro soldato lo attaccò con la spada, ma Aldwyn telecineticamente parò l'affondo con l'arma del primo soldato. Iniziarono a duellare, scambiandosi colpi e parate, affondi e difese. E anche se Aldwyn poteva schermarsi solo con la mente, ben presto sopraffece la guardia e la disarmò.

Warden aveva colto al volo l'opportunità per fuggire a gambe levate, era uscito dal salotto ed era arrivato al corridoio di sopra. Aldwyn e Gilbert raggiunsero Skylar, ferita, fuori dalla porta. Videro che altre guardie correvano verso di loro. Cosa ancora più preoccupante, erano accompagnate da Navid, Marati e da alcuni dei migliori membri del Battaglione del Crepuscolo.

«Non posso fermarli da solo», gridò Warden.

«Non fatelo scappare!», urlò Aldwyn.

Nonostante le urla del gatto, Warden riuscì a battere in ritirata. Scomparve in mezzo alla massa di truppe che si lanciavano verso di loro, e nessuno tra i soldati aveva motivo di credere che non fosse che un semplice alleato.

La camera della regina era così vicina. Se fossero riusciti a superare quella massa umana – non c'era bisogno di sconfiggerli tutti, bastava solo superarli – sarebbero potuti arrivare al letto di Loranella, poggiarle la pozione sulle labbra, farla bere.

La strada era bloccata dalla muraglia di guardie e soldati: Aldwyn, Skylar e Gilbert non avevano scelta, erano costretti a fermarsi. Navid e Marati fecero lo stesso.

«È finita. Adesso basta», disse Navid.

«State facendo scappare Warden», disse Aldwyn.

«Cosa c'entra lui in questa storia?», chiese Marati.

«C'entra eccome», rispose Aldwyn. «È stato lui a incastrarci. Non è chi pensate voi».

«Il suo bisnonno era Uriel Wyvern!», gridò Gilbert.

«Wyvern e Skull non avevano eredi», disse Navid.

«Be', a quanto pare il comandante Warden la pensa diversamente», disse Skylar.

Marati si voltò e disse a due guardie reali: «Fermate il comandante prima che se ne vada. Ditegli che vogliamo fargli un paio di domande».

Gli uomini non si mossero neppure.

«Abbiamo ricevuto espliciti ordini da parte del comandante Warden: dobbiamo mantenere la posizione», disse un soldato.

«Voi non prendete ordini dal comandante Warden», disse Navid. «Voi prendete ordini da noi».

«Non più», rispose la guardia.

Navid e Marati si ritrovarono improvvisamente dallo stesso lato della barricata di Aldwyn, Skylar e Gilbert: davanti a loro, una barriera di soldati con tanto di armature e bacchette magiche.

«A quanto pare vi dobbiamo delle scuse», disse Marati.

«Risparmiatevele per dopo», disse Aldwyn. «Abbiamo portato una pozione che salverà la vita alla regina».

«Persino noi cinque avremo delle difficoltà a raggiungere quella porta», disse Navid. «Ma faremo del nostro meglio, poco ma sicuro».

«Forse non sarà necessario arrivare alla porta», disse Skylar.

«Ma è l'unico modo per entrare», rispose Marati.

«Non è detto», rispose Skylar.

La ghiandaia blu frugò nella cartella e afferrò una manciata di muschio umido. La gettò contro il muro esterno della parete della camera e intonò: «*Aquatitus, aquatitus!*».

Improvvisamente il muro si tramutò in acqua. Un'ondata di piena allagò il corridoio inzuppando tutti fino alle ginocchia. La via per la camera della regina adesso era libera.

«Noi vi copriamo le spalle», urlò Navid.

Aldwyn, Skylar e Gilbert corsero verso la stanza della regina. Navid e Marati fecero il possibile per tenere lontani i soldati di Warden. Uno

sbarramento di getti di veleno e artigli astrali ricacciarono indietro la prima fila di soldati.

I famigli arrivarono al capezzale di Loranella. Sembrava rilassata, in pace, anche se ogni minuto che passava scivolava sempre più verso la morte. Skylar stappò l'ampolla e Gilbert la avvicinò alle labbra della regina.

Una seconda ondata di soldati traditori riuscì a superare le difese di Navid e Marati. Correavano verso i tre animali, con bacchette e asce pronte a colpire. Aldwyn alzò lo sguardo e telecineticamente afferrò la coperta piegata ai piedi del letto e la gettò contro i soldati.

«Adesso, Gilbert!», urlò Aldwyn.

La raganella versò la pozione guaritrice nella bocca della regina. Quando l'ultima goccia le scese nella gola, i soldati si liberarono della coperta. Circondarono i famigli ed evocarono delle manette magiche per catturarli.

«Portateli nei sotterranei», ordinò una guardia.

Aldwyn, Skylar e Gilbert fissarono Loranella, pieni di speranza. Ma lei non muoveva un muscolo.

«Forse l'ho preparata male», disse Skylar.

Navid e Marati non stavano più lottando. Anche loro erano stati fatti prigionieri.

«Mi dispiace», disse loro Aldwyn.

I soldati condussero gli animali fuori dalla stanza. Era davvero finita.

«Liberateli», disse una voce regale. Tutti i presenti nella stanza si bloccarono immediatamente.

Aldwyn si girò di scatto e vide che la regina Loranella si era svegliata. Era seduta sul letto. Ed era decisamente viva.

Il pozzo di Ashtheril

Erano passate meno di ventiquattro ore da quando la regina era stata salvata dalla pozione parassitica. E nonostante i consigli dei guaritori di palazzo, che le avevano suggerito di prendersi dei giorni di riposo per riacquistare le forze, Loranela era stata irremovibile: voleva tornare in pubblico senza sprecare neppure un minuto. La sua prima apparizione sarebbe stata nel giardino di palazzo, per riprendere la celebrazione del compleanno così bruscamente interrotta solo pochi giorni prima.

A centinaia si accalcavano alla festa, come l'altra volta, mischiandosi nel mare di festoni colorati e lanterne di carta che fluttuavano. Aldwyn, Skylar e Gilbert non erano solo stati assolti da ogni accusa, ma di nuovo erano esaltati come eroi nazionali. Non potevano fare due passi senza essere investiti da scuse e profondi ringraziamenti.

Jack, Marianne e Dalton erano stati rilasciati dalla loro temporanea detenzione presso la Turnbuckle Academy ed erano orgogliosamente al fianco dei loro compagni animali.

«Penso ancora che questa festa sia una pessima idea», disse Skylar a Dalton, svolazzando accanto a lui. «Non si sa che fine abbia fatto Warden e non possiamo essere sicuri di chi fosse d'accordo con lui. Qualcuno potrebbe ancora desiderare la morte della regina».

«Loranela sta mandando un messaggio forte e chiaro ai suoi nemici», disse Dalton. «Si rifiuta di nascondersi. E se ci sono altri traditori in mezzo a noi, anche loro verranno scoperti».

Marianne e Gilbert camminavano appena dietro agli altri.

«Ho pensato che potesse essere carino dare alla regina un pensierino da parte di noi due», disse Marianne. «Le ho preso questa candela».

«No, no», disse Gilbert. «Basta regali. Non voglio correre rischi».

«Gilbert, fidati di me, questo non può farle del male».

«Magari un bigliettino», disse Gilbert, ancora perplesso. «Ma niente di

più».

In quel momento arrivò Urbaugh.

«Chiedo perdono», disse. «La regina Loranella ha chiesto che i Tre della Profezia la raggiungano un attimo, prima che faccia la sua comparsa».

Aldwyn, Skylar e Gilbert si incamminarono assieme ai loro leali, seguendo Urbaugh verso l'entrata del palazzo.

«Voglio porgervi personalmente le mie scuse. Vi abbiamo giudicato ingiustamente», disse il duro guerriero. «Sono stato accecato da quello che i miei occhi hanno visto, non ho dato ascolto a ciò che mi diceva il cuore. Ve lo assicuro, non succederà mai più».

«Ti comprendiamo», disse Skylar. «E accettiamo le tue scuse».

«Parla per te», gracchiò Gilbert. «Io sono ancora infuriato. Hai idea di come si mangia in quei sotterranei? Malissimo, a dir poco».

Urbaugh li fece entrare, la porta era aperta. Li lasciò soli con la regina. Loranella era in piedi, in solitudine, in mezzo al corridoio.

«Non ho più parole per ringraziarvi», il suo sorriso era caldo. «Prima avete salvato il regno. Adesso avete salvato me».

«Come è possibile che nessuno sapesse chi era davvero Warden?», chiese Aldwyn. «Tutti ignoravano che fosse il bisnipote di Uriel Wyvern».

«Io lo sapevo», rispose la regina.

I famigli rimasero tutti a bocca aperta.

«Lo sapevate?», chiese Skylar. «E allora come avete potuto accettarlo nella vostra cerchia di collaboratori più stretti? Perché avete fatto di lui uno dei vostri più fidati consiglieri?»

«È venuto da me molti anni fa, era solo un giovane uomo. Ha detto che voleva combattere nel mio esercito ma temeva che potessi cacciarlo. Gli ho chiesto il motivo e mi ha parlato della sua discendenza. Dapprima gli ho detto che era impossibile, che Wyvern non aveva eredi. Warden mi ha risposto che Wyvern ebbe un figlio segreto, e che lui era uno dei discendenti di quel figlio. Non ho ritenuto giusto punirlo per gli errori commessi da un uomo che non aveva mai conosciuto. Se potessi tornare indietro, farei la stessa cosa».

«Ci ha detto che il diamante delle tempeste incastonato nella vostra corona è finto», le raccontò Aldwyn. «E che appena troverà quello vero, l'armatura di Yajmada sarà pronta».

«Sì, sta cercando di portare a termine ciò che il suo bisnonno non riuscì mai a realizzare. Ma gli è sfuggita una cosa. Non sa dove si trova il quarto diamante. Nemmeno io lo so».

«Che volete dire? Non lo sapete?», chiese Gilbert.

«È stato rubato otto anni fa», disse Loranella. «Il custode dei miei gioielli e sua moglie saccheggiarono la cassaforte reale e scapparono con un bottino inestimabile. L'unico oggetto di cui mi importava davvero era il diamante delle tempeste. Ho inviato i miei più grandi Oltristi a riprenderlo. I genitori di Jack e Marianne». Aldwyn era rimasto a bocca aperta. Non riusciva a credere che la mamma e il papà di Jack fossero coinvolti in quel mistero. «Sfortunatamente non fecero mai ritorno. Altri uomini vennero mandati a cercarli, ma non trovarono nessuna traccia di loro, e neanche del diamante».

«Warden dice che non era solo nel suo complotto», disse Skylar.

«Esito a chiedervelo dopo tutto quello che avete fatto», disse Loranella. «Ma ho bisogno che voi tre troviate quel diamante prima di lui. Altrimenti temo che la sua vendetta ci distruggerà tutti».

«C'è solo una domanda a cui ancora non so dare risposta», disse Aldwyn. «Mentre eravamo imprigionati nei sotterranei, un messaggio è stato tracciato sul pavimento della nostra cella. Parole scritte nella polvere. Dicevano: THOMPSON WARDEN HA I DIAMANTI. Erano scritte alla rovescia e da destra a sinistra. Ma non sappiamo chi possa averle vergate».

La regina sembrava sorpresa.

«Non lo so proprio», disse.

«Ci ho pensato molto», disse Skylar. «Se avessimo solo osservato quelle parole dalla giusta prospettiva, avremmo compreso il messaggio immediatamente. Chiunque stesse cercando di comunicare con noi non sapeva esattamente in che posizione ci saremmo trovati quando avremmo ricevuto il messaggio. Il che mi fa pensare che non ci stesse guardando quando ce lo ha inviato».

«Gilbert, ti ricordi quello che mi hai chiesto quando quelle parole si stavano formando sulla polvere?», domandò Aldwyn. «Eri convinto che fossi stato io con la telecinesi. E se invece fosse stato qualcun altro? Un altro prigioniero nei sotterranei, magari?»

«Impossibile», disse la regina. «Ognuna delle tre celle ha un contro-

incantesimo che impedisce a chiunque sia imprigionato dentro di usare la magia. Doveva per forza provenire da qualche altra parte del castello».

«Cosa c'è proprio sopra il sotterraneo?», chiese Skylar.

«Solo pietra e roccia», rispose Loranella. «Ma c'è qualcosa sotto. Tunnel abbandonati. Un tempo c'era un pozzo che forniva l'acqua a tutto il palazzo. Ma è secco da molto, molto tempo».

Il cuore di Aldwyn cominciò a battere più forte.

«E questo pozzo ha un nome?», chiese.

«Lo aveva, ma non lo ricordo più», disse la regina.

«Era per caso Pozzo di Ashtheril?», chiese Aldwyn.

«Sì. Come fai a conoscerlo?»

«Come ci si arriva?», chiese Aldwyn.

«C'è una scala sotto la cucina», rispose Loranella.

Le parole avevano appena abbandonato le labbra della regina e Aldwyn si era già messo a correre.

«Aldwyn, ma che succede?», chiese Skylar.

«Seguitemi», disse. «E in fretta».

Aldwyn sfrecciava nelle sale con tutta la velocità delle sue zampe. Arrivò come un fulmine in cucina, Skylar e Gilbert cercavano disperatamente di stargli dietro. Fece gli scalini due alla volta, superarono il livello dei sotterranei, continuarono a scendere. Trovarono una porta sprangata. Aldwyn spinse con tutta la potenza della telecinesi, la spalancò e si catapultò dentro. Era una stanza larga e cavernosa, puzzava di muffa. In mezzo alla stanza c'era un anello di pietre, al centro di esso si apriva un baratro senza fondo. Sulle pareti erano incise scritte antiche. Candele sciolte, calici ancora umidi di sidro abbandonati qua e là. Qualcuno era stato lì recentemente. Ma in quel momento non c'era nessuno.

«Ancora non capisco», disse Skylar. «Che ci facciamo qui?»

«Gilbert», disse Aldwyn. «Ti ricordi quando ti ho chiesto di trovare Yeardley? Avevo letto la mente della guardia e avevo scoperto che il magistrato l'aveva portata al Pozzo di Ashtheril. Quando hai usato la locavazione alla festa nel giardino, la tua pietra non si è mossa. Abbiamo pensato che non funzionasse. Ma in realtà funzionava. Funzionava alla perfezione. Il pozzo era proprio qui. Yeardley era qui. È stata la sua telecinesi

ad avvertirci». Alzò lo sguardo al soffitto. «La nostra cella nei sotterranei doveva essere proprio qui sopra».

«Ma la mia locavazione non funziona mai», controbatté Gilbert. «Ti ricordi quando abbiamo cercato di trovare la via più breve per arrivare dall'Alchimista della Montagna? La pietra è andata di qua e di là, non ci è stata di nessun aiuto».

«No, Gilbert», disse Skylar. «La pietra aveva ragione anche in quel caso. L'Alchimista della Montagna era già morto. Era nella Vitafutura, tutto intorno a noi. La pietra stava cercando di dirci questo».

Adesso Gilbert era senza parole.

«Si vede che in qualche modo mia sorella sapeva che eravamo nei guai», disse Aldwyn.

«Sa leggere nel pensiero, proprio come te, giusto?», chiese Skylar.

Adesso tutto cominciava ad avere un senso. Il gatto si guardò intorno, osservando più attentamente le raffigurazioni sulle pareti. C'erano immagini di nuvole, ognuna di esse aveva un gioiello diverso al centro.



«Sappiamo che il magistrato stava lavorando con la Legione dei Lanciapensiero», disse Aldwyn. «Devono essersi incontrati qui. E scommetto che erano loro gli alleati di cui parlava Warden».

Aldwyn era stato così vicino alla sorella e non se ne era nemmeno reso conto. Anche se ancora non l'aveva mai incontrata, era già diventata un'alleata molto importante.

Un lungo tunnel partiva dal muro di fronte.

«Devono averlo usato come via di passaggio per entrare e uscire senza farsi notare», disse Skylar.

«Dobbiamo trovare quel diamante delle tempeste prima di Warden», disse Aldwyn. «E stavolta, i nostri leali verranno con noi».

Aldwyn si chinò e la sua zampa sfiorò un ciuffo di pelo di un gatto bianco e nero, proprio come il suo.

«Ti troverò, Yearley», disse.

La sorella di Aldwyn era vicina, e Vastia doveva essere salvata. Di nuovo.

«Forza», disse Aldwyn a Skylar e Gilbert. «Andiamo a trovare Jack, Marianne e Dalton».

«Ma non possiamo finire una festa, una volta nella vita?», chiese Gilbert. «Aspettiamo almeno la torta».

Aldwyn non gli rispose nemmeno. Stava già correndo verso le scale.

Indice

- [Capitolo 1. In missione](#)
- [Capitolo 2. Una sorpresa di compleanno](#)
- [Capitolo 3. Prigionieri](#)
- [Capitolo 4. Erba icara](#)
- [Capitolo 5. Sfida di lumachette](#)
- [Capitolo 6. Specchio rivelatore](#)
- [Capitolo 7. Le Cascate Bollitore](#)
- [Capitolo 8. Il rifugio dell'Alchimista](#)
- [Capitolo 9. Vecchi amici](#)
- [Capitolo 10. Sabbia e pietre](#)
- [Capitolo 11. Lo strappo](#)
- [Capitolo 12. Un'altra strada](#)
- [Capitolo 13. CamminanteRem](#)
- [Capitolo 14. Alla montagna](#)
- [Capitolo 15. Il puzzle di Elzzup](#)
- [Capitolo 16. Mezzanotte](#)
- [Capitolo 17. L'Ampolla Gorgogliante](#)
- [Capitolo 18. Thompson Warden](#)
- [Capitolo 19. Il pozzo di Ashtheril](#)