

## La saga *The Familiars*:

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

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: ottobre 2014  
© 2014 Newton Compton editori s.r.l.  
Roma, Casella postale 6214

ISBN 978-88-541-7136-7

[www.newtoncompton.com](http://www.newtoncompton.com)

Stampato nell'ottobre 2014 presso Puntoweb s.r.l., Ariccia (Roma)  
su carta prodotta con cellulose senza cloro gas provenienti  
da foreste controllate, nel rispetto delle normative ambientali vigenti

Adam Jay Epstein  
Andrew Jacobson

# THE FAMILIARS

Il Palazzo dei Sogni

Illustrazioni di Dave Phillips



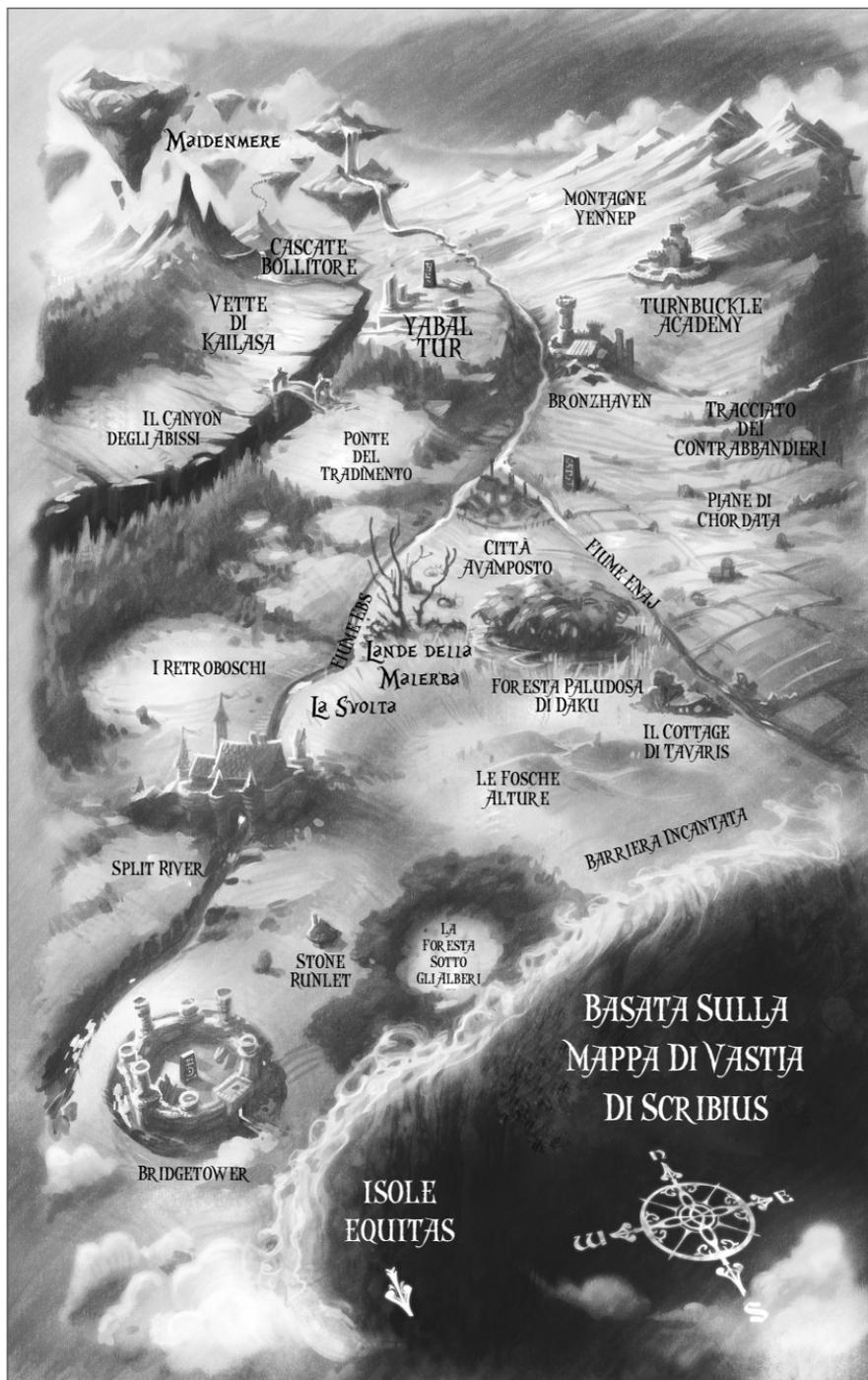
Newton Compton editori

*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

CASCADE BOLLITORE

VETTE DI KAILASA

YABAL TUR

MONTAGNE YENNEP

TURNBUCKLE ACADEMY

IL CANYON DEGLI ABISSI

PONTE DEL TRADIMENTO

BRONZHAVEN

TRACCIATO DEI CONTRABBANDIERI

PIANES DI CHOR DATA

CITTA AVAMPOSTO

FIUME ENAJ

I RETROBOSCHI

LANDE DELLA MALERBA  
La Svolta

FORESTA PALUDOSA DI DAKU

IL COTTAGE DI TAVARIS

LE FOSCHE ALTURE

SPLIT RIVER

BARRIERA INCANTATA

STONE RUNLET

LA FORESTA SOTTO GLI ALBERI

BASATA SULLA  
MAPPA DI VASTIA  
DI SCRIBIUS

BRIDGETOWER

ISOLE EQUITAS





# I

## IN MISSIONE

**S**econdo 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 famiglia della regina Loranela – 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 mancavano 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 acuminatae 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 vi-

sibilmente 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 servizi 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 me-

tallo 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 Yeardley. 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.

## 2

# UNA SORPRESA DI COMPLEANNO

«**P**iù 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?»

«Sorprendentemente 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 legger-

mente 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'inservente.

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

«Dovremmo andare da Skylar», disse Gilbert ad Aldwyn, 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 Loranel-la?», 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 sabbiauro», 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 mirtilli.

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 Yeardley?».

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 vedre-

te 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 qualcosa'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 fluttuava-

no 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. Loranelle 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 Ratskeever», 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 Ratskeever, 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 risol-

vere 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 parlarne, 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 rice-



vuto. 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 Loranela 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 Loranela 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 Loranela. 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.