

Titolo originale: *The Familiars*  
Copyright © 2010 by Adam Jay Epstein & Andrew Jacobson  
Illustrations copyright © 2010 by Peter Chan & Kei Acedera

Imaginism Studios  
All rights reserved.

Traduzione dall'inglese di Antonella Pappalardo

Prima edizione: novembre 2011  
© 2011 Newton Compton editori s.r.l.  
Roma, Casella postale 6214

ISBN 978-88-541-3197-2

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

Realizzazione a cura di Tespi s.r.l., Roma  
Stampato nel novembre 2011 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

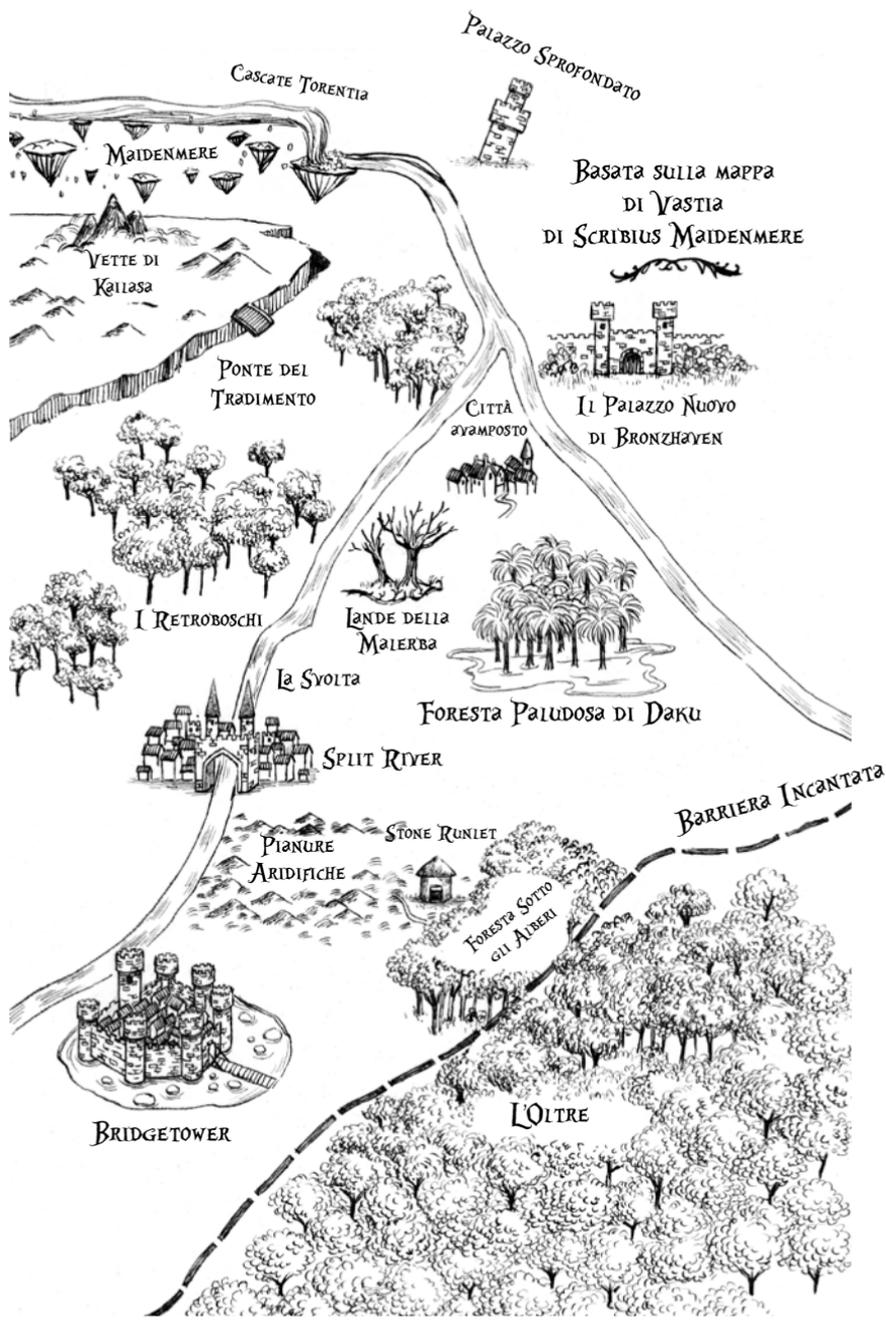
# THE FAMILIARS

La strana storia della rana pasticciona,  
della ghiandaia blu e del gatto  
che salvò il mondo dei maghi

Disegni di Peter Chan e Kei Acedera



Newton Compton Editori



Cascate Torentia

Palazzo Sprofondato

Maidenmere

Vette di Kellasa

Ponte del Tradimento

Basata sulla mappa di Vastia di Scribius Maidenmere

Il Palazzo Nuovo di Bronzhaven

Città Avamposto

I Retroboschi

Lande della Maierba

La Svolta

Foresta Paludosa di Daku

Split River

Pianure Aridifiche

Stone Runlet

Foresta Sotto gli Alberi

Barriera Incantata

Bridgetower

L'oltre

*A Jane, mia moglie,  
che sostiene e incoraggia ogni mio sogno,  
anche il più fantasioso.  
A Penny, mia figlia:  
questa storia è per te.  
A.J.E.*

*Ad Ashley e al mio famiglia, Elvis  
A.J..*



# I

## FRESCO DI GIORNATA

**T**utto ebbe inizio con i baffi di Aldwyn che cominciavano a fremere, come facevano sempre quando il loro proprietario era affamato. Negli ultimi mesi la ricerca di cibo era diventata difficile: i vicoli non erano più disseminati di interiora di pesce e ventrigli di pollo come un tempo, e un gatto randagio doveva lottare un po' più duramente per rimediare anche solo un singolo pasto completo al giorno.

Il fremito cominciò di buon mattino, mentre Aldwyn se ne stava appollaiato sulle tegole di un tetto a osservare distratto il panorama. Il manto bianco e nero era così malconcio che sembrava non essere mai stato lavato (cosa che, peraltro, corrispondeva più o meno al vero) e all'orecchio sinistro mancava una grossa porzione: la ferita a forma di morso era il ricordo di una schermaglia con un pitbull risalente ai tempi in cui era ancora un cucciolo.

Dalla sua posizione, Aldwyn poteva abbracciare con lo sguardo l'intera Bridgetower, file e file di edifici di pietra a due piani che costeggiavano strette stradine di ciottoli. Alcuni guardiani della città, vestiti con le caratteristiche toghe, si stavano affrettando per portare a termine le loro mansioni prima dell'alba: uno, servendosi di uno smoccolatoio a forma di campana, stava spegnendo le candele sui pali alti fino alla cintola che costeggiavano i vicoli più bui; un altro adagiava della paglia sul suolo dell'arteria principale per smorzare il

rumore che da lì a poco le ruote dei carri e gli zoccoli dei muli avrebbero prodotto passando. Lo sguardo di Aldwyn fu attirato dalla torre di guardia di lucido marmo bianco che svettava tra gli altri edifici; le sue postazioni erano vuote da più di mezzo secolo, da quando cioè la nobile e coraggiosa regina Loranella aveva usato i suoi poteri magici per contribuire a sedare la Rivolta dell'Esercito dei Morti. In cima alla torre sventolava una bandiera con lo stemma di Bridgetower: un'aquila a due teste con arco e frecce in un artiglio e una bacchetta magica nell'altro.

Aldwyn riusciva a vedere anche al di là delle bianche mura che circondavano la città: a ovest il fiume Ebs, che sembrava abbracciare la recinzione all'esterno; a est le Pianure Aridifiche e le foreste del regno. Lui però non aveva mai messo piede fuori da Bridgetower e mai l'avrebbe fatto: era troppo a suo agio tra le familiari vie della città.

Ai primi bagliori dell'alba, il suono vivace di una campana risvegliò Aldwyn dai suoi sogni a occhi aperti e il gatto rivolse la propria attenzione alla porta posteriore del negozio di pesce e pollame, in attesa di veder comparire il pescivendolo con il pescato del giorno. Il furto era uno dei sistemi preferiti da Aldwyn per riempirsi la pancia, ma non era l'unico. La sera precedente, ad esempio, si era ritrovato a comportarsi e a tubare come un colombo per accaparrarsi i pezzetti di formaggio che una signora cieca aveva portato per gli uccelli del parco.

Ed ecco, puntuale, il pescivendolo, che trascinava una grossa e gocciolante borsa di iuta verso il negozio. Anche se Aldwyn non poteva vedere cosa conteneva la borsa, poteva sentirne l'odore: passera di mare! Quando il vecchio si chiuse la porta del negozio alle spalle, Aldwyn cominciò a contare sulle dita della zampa.

*Uno... due... tre... quattro.*

Come ogni mattina in quel preciso momento, il pesciven-

dolo aprì la finestra per aerare la cucina mentre scaricava il pesce in un secchio accanto a lui. Ora Aldwyn poteva cominciare la discesa dal tetto. Si calò giù lungo il muro, lasciando dei graffi sul rivestimento di legno, e attraversò il vicolo schizzando acqua dalle pozzanghere che la pioggia aveva formato la notte precedente.

Un procione dalle orecchie corte gli zoppicò incontro da dietro l'angolo, cercando di non poggiare il peso sulla zampa posteriore ferita.

«Buongiorno Aldwyn», disse il procione. «Ho sentito dire che il carro del latte farà una deviazione domani per evitare la Festa dello Stemma. Pare che passerà dalla piazza dell'Impiccato».

«Grazie della dritta», rispose Aldwyn. «Cercherò di far cadere un bricco quando il carro girerà intorno al Petroglifo. Fatti trovare nei paraggi per una leccatina».

Aldwyn aveva preso l'abitudine di essere sempre tre pasti avanti con il pensiero. Tutto serviva allo scopo: dall'attenta osservazione alle alleanze strette nei vicoli. La ricerca di cibo era un lavoro a tempo pieno, e uno dei più faticosi per giunta. Un'anomala grandinata estiva aveva spazzato via gran parte dell'abbondante raccolto autunnale di Bridgetower, e gli affamati cittadini ora avevano preso a mangiare anche la trippa e le frattaglie che prima gettavano via.

Il procione gli rivolse un riconoscente cenno del capo e Aldwyn tornò in fretta alla missione del momento. Dopo essere saltato sulle casse ammassate sotto la finestra del pescivendolo, si preparò ad attendere mentre guardava l'uomo che puliva e sventrava il pesce. Aldwyn era tutto tranne che impaziente. Sapeva per esperienza che il pescivendolo si sarebbe distratto, prima o poi: un cliente mattiniero che bussava alla porta principale, la necessità di usare il bagno o una lama che aveva bisogno di essere affilata gli avrebbero dato l'opportunità di sferrare il suo attacco.

«Vieni qui, c'è un ragno sul letto!», urlò una voce stridula dalla cima delle scale.

Quindi oggi sarebbe stata sua moglie. Il pescivendolo posò il coltello e si precipitò fuori dalla cucina.

«Arrivo!», gridò.

Aldwyn non ebbe esitazioni: appena il vecchio non fu più in vista, balzò sul davanzale e penetrò all'interno. Una volta in cucina, osservò rapidamente la gran confusione di taglieri di legno, coltelli che avevano bisogno di una pulita e bilance di peltro con macchie di viscere secche sul piano di lavoro; poi balzò sul pavimento. Il soffocante fetore di anguilla in salamoia, che ormai aveva impregnato in modo permanente le assi di legno del pavimento, pervase le narici di Aldwyn, che sentì lo stomaco gorgogliare di piacere. Il grembiule del pescivendolo, imbrattato di impronte sporche, era appeso alla maniglia dello stanzino per la salatura; neanche un bagno nel fiume sarebbe bastato a ripulirlo. Magari i banconi degli eleganti negozi sulla piazza principale erano più puliti, ma che importanza aveva? Il pesce qui era così buono...

Aldwyn si avvicinò furtivamente al secchio e prese in bocca un grosso pesce flaccido. Presto avrebbe banchettato nell'intimità del suo rifugio sui tetti, godendosi uno splendido...

*Tac!*

Una trappola per gatti gli aveva imprigionato la coda, mancando il collo per una manciata di centimetri. Aldwyn si girò e vide un filo metallico avvolto intorno alla sua pelliccia. Represse l'impulso di cacciare un urlo assordante, seppellì i baffi dietro la zampa anteriore destra ed emise un gemito soffocato. Quando lo shock iniziale fu passato, nella sua mente restò solo una domanda: *da quando il vecchio pescivendolo aveva cominciato a piazzare trappole?*

Poi le cose andarono di male in peggio perché da dietro lo stanzino per la salatura emerse l'oscura, minacciosa figura di un uomo ammantato di nero, con il viso sfregiato da segni di

graffi. Indossava stivali di pelle nera con chiodi di bronzo che sporgevano dalle estremità e portava una balestra a tracolla. Nei suoi occhi c'era un barlume di crudele piacere.

«Preso!», disse la misteriosa figura.

Aldwyn cercò disperatamente di liberarsi da quella morsa arrugginita aiutandosi con le zampe posteriori.

«Ora ti insegno io a rubare la mia roba, gattaccio», ringhiò il pescivendolo, spuntando fuori da dietro l'angolo con un luccichio soddisfatto negli occhi.

Aldwyn non riusciva a credere di essere finito in una trappola del genere! Lui, il gatto più furbo che si fosse mai aggirato per i vicoli di Bridgetower, si era fatto superare in astuzia! Era una cosa che poteva accadere ai topi e agli scarafaggi, non a lui.

L'uomo in nero fece un passo avanti e tirò fuori un lungo palo con un cappio di corda all'estremità. Alla vista del temuto capestro, in Aldwyn entrò prepotentemente in gioco l'istinto di sopravvivenza: si lanciò verso la finestra e fece scivolare il corpo attraverso la stretta apertura, ma la trappola metallica che gli penzolava dalla coda era troppo grande per passare dalla fenditura. Incastrato fra l'interno e l'esterno, Aldwyn si lanciò un'occhiata alle spalle, vide la figura ammantata di nero che si avvicinava e prese a spingere il vetro della finestra con la zampa nel tentativo di liberarsi. La figura si protese per afferrarlo, ma finalmente, proprio all'ultimo secondo, la finestra si aprì di qualche centimetro, quel tanto che bastava perché la trappola potesse passare.

Aldwyn ricadde nel vicolo, fuori dalla portata dell'uomo, atterrò sulle zampe – uno dei vantaggi di essere un gatto – e cominciò a correre più veloce che poteva, trascinandosi dolorosamente dietro la trappola. Con la coda dell'occhio, vide comparire alla finestra il pescivendolo, subito affiancato dal suo complice sfregiato.

«Sta scappando!», gridò il pescivendolo.

«Be', non andrà lontano», rispose l'uomo dagli stivali con le punte di bronzo, senza la minima preoccupazione.

Aldwyn scattò via lungo il vicolo, con un torrente di scintille che si sprigionava ogni volta che il metallo urtava i ciottoli della strada, mentre lui cercava disperatamente di mantenere l'equilibrio. Gli era già capitato di essere inseguito e di dover scappare, ma mai con una trappola aggrappata alla coda come un granchio furioso. Di norma, Aldwyn avrebbe spiccato un balzo in direzione dei tetti per fuggire, ma stavolta non poteva, non con quella cosa che lo appesantiva... Si guardò alle spalle e vide il suo inseguitore che usciva dal negozio imbracciando la balestra.

Con il pesce ancora in bocca, Aldwyn si lanciò tra due edifici e trovò rifugio in una pila di scarti del vicino fabbricante di spade; vi si intrufolò in mezzo e rimase immobile.

«Ehi Baffo, cosa ti salta in mente?», chiese una voce alle sue spalle.

Aldwyn si voltò e vide un ratto macilento che stava rosicchiando un pezzo di pane ammuffito assieme a parecchi suoi amici roditori. Con il pesce tra i denti, sussurrò: «Signori, che piacere incontrarvi di nuovo! Non fate caso a me, sono solo di passaggio».

«Oh, no che non lo sei», disse il ratto, che ora aveva riconosciuto Aldwyn. «L'ultima volta che hai detto così, hai portato nel nostro cumulo di rifiuti un macellaio armato di coltello».

«Già, a ripensarci, è stato proprio divertente», rispose Aldwyn con una risatina soffocata. «No?».

I ratti si limitarono a osservarlo con freddezza; nessuno di loro sembrava granché divertito.

«Ammetto che è un argomento doloroso, ma sono più che disposto a metterci una pietra sopra, se lo siete anche voi».

Uno degli altri roditori, piccolo e tozzo, con i baffi arricciati, abbassò lo sguardo e vide la trappola intorno alla coda di Aldwyn. «Sei nei guai, non è vero?»

«Cosa? Ti riferisci a questa?», rispose Aldwyn indicando la morsa metallica. «È l'ultima moda. Ce ne sono in tre diverse tonalità di ruggine».

Il ratto macilento gettò un'occhiata dietro l'angolo, poi si ritrasse con il panico nello sguardo.

«È Grimslade!».

Improvvisamente Aldwyn capì di essere davvero nei guai. Grimslade era il famigerato cacciatore di taglie. La città era tappezzata di volantini che reclamizzavano i suoi servizi: eliminava ogni genere di infestatore o parassita in cambio di una ricompensa, da versare in monete d'oro o in gioielli. Grimslade amava il suo lavoro, specialmente quando si trattava di dare la caccia ai gatti. Correva voce che la sua avversione nei confronti dei felini risalisse all'infanzia: la madre prestava più attenzione ai suoi cinque abissini a pelo corto che a lui. Mentre i gatti di notte potevano acciambellarsi nel tepore del letto, il piccolo Grimslade era costretto a dormire sul pavimento della cantina. Tutti quegli anni di trascuratezza lo avevano trasformato in un cacciatore di taglie, nel vendicativo e spietato assassino di creature a quattro, sei o otto zampe che era oggi. Sì, Grimslade era decisamente ciò che poteva definirsi una pessima notizia, e ora stava dando la caccia a Aldwyn per le vie di Bridgetower... Il gatto cercò di mantenere la calma, ma nei suoi occhi ora c'era autentico terrore.

Tutti insieme, i ratti cominciarono a spingere Aldwyn fuori dal loro nascondiglio.

«Ok, addio», disse il ratto macilento. «Vattene ora».

«Aspettate», replicò Aldwyn, amichevolmente. «Da fratello peloso a fratelli pelosi, per favore, aiutatemi. Sapete che farei lo stesso per voi».

Senza un attimo di esitazione, i ratti spinsero Aldwyn di nuovo alla luce del sole, proprio nel campo visivo di Grimslade, che prese la mira con la sua balestra. Il cacciatore di taglie tirò e un dardo passò sibilandolo accanto alla spalla di Aldwyn.

Sui tetti correva voce che Grimslade avesse una collezione di zampe, ricordo delle sue battute di caccia, ma Aldwyn non aveva alcuna intenzione di diventare uno dei suoi trofei. Mentre Grimslade si preparava a colpire ancora, il gatto trovò riparo dietro uno dei pali ai lati della strada. Grimslade tirò di nuovo, questa volta il dardo fracassò la boccia di vetro che ospitava la candela sopra la testa di Aldwyn, provocando una pioggia di cera ancora calda. Il gatto rimase immobile, ansimando e riflettendo sulla mossa successiva, poi sentì il rumore del metallo che si schiantava sul metallo e gli venne un'idea. Cominciò a correre in direzione della bottega del fabbricante di spade.

All'interno della fucina piena di fuliggine e fumo, un uomo grande e grosso stava picchiando con un martello su uno spadone, di quelli usati dai soldati della regina quando pattugliavano le strade alla ricerca di borseggiatori e teppisti. Il fabbro, che aveva solo un grembiule di pelle a proteggerlo dai tizzoni che schizzavano fuori dal focolare, era coperto di sudore per via del caldo provocato dalle fiamme vivaci, ma continuava a pestare sulla spada, sprigionando piccole scintille blu che dall'incudine andavano perdendosi nell'aria. Aldwyn balzò sul tavolo da lavoro e, con cautela, posizionò la coda tra il martello che stava per abbattersi e la spada. Con un clangore metallico, il martello atterrò proprio sulla trappola, spaccandola a metà e liberando così la coda di Aldwyn, che, riproponendosi di includere questa avventura nella lista delle sue fughe migliori, scappò via attraverso una porta laterale prima ancora che il fabbro realizzasse ciò che aveva fatto.

Finalmente libero dalla trappola, Aldwyn cominciò a correre a tutta velocità, con le zampe che quasi non toccavano terra. Passò attraverso il quartiere del rame, dove i negozianti stavano preparando le esposizioni di candelabri e stoviglie fuori dalle botteghe, ma ecco comparire ancora Grimslade, deciso a non lasciarsi sfuggire la sua ricompensa; del resto,

era lo stesso uomo che si diceva avesse raso al suolo un intero palazzo per scovare un singolo scarafaggio. Quando si guardò alle spalle, Aldwyn si sentì rincuorato dalla crescente distanza che stava mettendo tra sé e il suo inseguitore, tuttavia non aveva intenzione di rischiare e continuò a correre a più non posso. Quando si voltò di nuovo, però, vide che Grimslade aveva fatto qualcosa di inaspettato: si era fermato di colpo e stava slacciando il cordoncino dorato di un sacchetto di pelle che portava legato in vita. Dal sacchetto uscì uno sbuffo di fumo scuro che assunse in men che non si dica le sembianze di un cane. Aldwyn cercò disperatamente di non farsi prendere dal panico perché, così come i racconti sulle gesta malvagie di Grimslade, sui tetti circolavano anche storie sui segugi di tenebra. Frutto di magia nera, queste apparizioni canine venivano evocate con un misto di ossidiana, *ophiopogon planiscapus nigrescens* e pelo di lupo bruciato. Gli Sciamani Muti delle Caverne di Stalagmos, che li avevano forgiati, avevano pensato che questi demoni predatori, venduti ai Mercati Fognari ad assassini come Grimslade, avrebbero potuto fruttare un bel gruzzolo. E non si erano sbagliati. Creati originariamente per fare la guardia alle miniere di diaspro nero di Udula, i segugi di tenebra potevano vedere anche nella più completa oscurità e i loro denti erano in grado di lacerare una cotta di maglia. Ce n'era abbastanza per far tremare le zampe di qualunque felino in fuga, e Aldwyn cominciò a chiedersi se quel pesce che ancora teneva tra le fauci valesse tutti quei guai.

Il segugio di tenebra si scagliò verso di lui evitando i raggi della luce mattutina, ed emise un ringhio sovranaturale che gli fece rizzare il pelo sulla nuca. Accelerando l'andatura, il gatto andò dritto verso quello che sembrava un vicolo cieco: una recinzione alta oltre quattro metri che delimitava i sacri giardini rocciosi del Tempio del Sole di Bridgetower. Mentre il segugio accorciava le distanze, Aldwyn ebbe modo di os-

servare meglio la bestia che lo inseguiva: niente occhi, niente naso, solo una nube nera che lasciava dietro di sé una scia di fumo.

Aldwyn si precipitò di corsa sulle assi di legno dello steccato, le scalò arpionandosi con gli artigli e, in men che non si dica, si ritrovò in cima. Atterrò nel giardino roccioso dall'altra parte. Era sicuro che nessun cane sarebbe stato in grado di scalare la stessa altezza, ma il segugio di tenebra non era un cane qualsiasi: la bestia passò attraverso la recinzione come vapore, per poi riassemblarsi dall'altro lato dello steccato. Aldwyn sgranò gli occhi, mentre riprendeva a correre in direzione del Tempio del Sole. Una volta raggiunti i gradini d'accesso, non perse tempo ad ammirarlo da vicino e balzò dentro per salvarsi la pelle.

All'interno del tempio, gli abitanti di Bridgetower si erano riuniti per pregare il sole di guarire i loro campi distrutti. Erano inginocchiati davanti a una vasca di meditazione illuminata da specchi rotanti. Raggi di luce mattutina penetravano attraverso un buco del soffitto a cupola, rimbalzando sulle superfici riflettenti e facendo risplendere vivacemente l'acqua.

Aldwyn passò tra due coppe per le offerte colme di petali e di scintillanti monete. In alto, sopra la sua testa, imponenti quadri in foglia d'oro mostravano un guerriero barbuto in sella a un cavallo che trainava il sole su nel cielo. Aldwyn aveva sperato di attraversare di corsa il tempio e sgusciare dall'altra parte, ma si accorse che le porte d'argento dell'uscita non erano ancora state aperte; allora si girò per tornare sui propri passi verso l'entrata, ma il segugio di tenebra gli bloccava la via di fuga. I cuscinetti delle zampe cominciarono a sudargli.

«Forse possiamo metterci d'accordo», implorò Aldwyn, lasciando cadere la passera di mare sul pavimento. «Che ne diresti di dividerci equamente il pesce? Cinquanta e cinquanta».

La tenebrosa apparizione emise un feroce e cupo ringhio,



producendo tentacoli di nebbia che si allungarono in direzione di Aldwyn. Il gatto sentì un freddo terribile quando la nebbia gli avvolse la zampa, ma i tentacoli si ritrassero rapidi come si erano avvicinati.

«Va bene anche sessanta e quaranta», disse Aldwyn.

Distratti dalle loro preghiere, alcuni fedeli alzarono lo sguardo quando il cane assunse la posizione d'attacco: sfoderando le zanne nere come la pece, il segugio spiccò un balzo in avanti, librandosi in aria dritto verso gola di Aldwyn, che lo schivò, ritrovandosi poi bloccato con le spalle contro uno dei grossi specchi rotanti.

Costretto a pensare in fretta, poiché la bestia di tenebra era già pronta a saltare di nuovo, Aldwyn colpì con la zampa lo specchio, facendolo ruotare in modo che il raggio di sole riflesso fosse diretto proprio contro il fumoso animale. La luce scavò un solco attraverso l'apparizione, che cacciò un urlo da far gelare il sangue; poi, in un lampo nero, il segugio esplose. Al suo posto non rimase altro che un mucchietto di polvere di ossidiana.

Aldwyn trasse un profondo respiro, prese il suo pesce e uscì dal tempio con aria sfrontata, ignorando lo scompiglio che aveva causato tra i fedeli. Attraversò il giardino, salì su un albero e saltò lo steccato per ritrovarsi di nuovo in strada.

Attraversando la piazza dei commercianti, Aldwyn incrociò un'anziana donna con una chiazza di peluria sul mento che vendeva piante in vaso posate sul suo carretto a mano. Si guardò intorno e realizzò che non era mai stato in quel quartiere prima. A prima vista non sembrava diverso da tutte le altre file di negozi che vendevano paioli, spezie o libri, ma altrove Aldwyn non aveva mai visto vapori riversarsi fuori da calderoni vuoti o pagine di un libro che si giravano da sole (anche se, certo, era possibile che fosse solo opera del vento). E, a pensarci bene, perché la vecchietta con la peluria sul mento vendeva piante avvizzite e morte? Quale poteva essere

la loro utilità? Be', in realtà non aveva grande importanza, gli bastava che ci fosse un tetto dove poter finalmente consumare la passera di mare in santa pace per poi schiacciare un lungo pisolino.

*Zip!*

Aldwyn sentì i denti vibrare mentre il pesce gli veniva strappato di bocca da un dardo proveniente dalla balestra di Grimslade.

«Sei un avversario sorprendente», esclamò Grimslade, «ma l'inseguimento finisce qui».

Per una frazione di secondo, Aldwyn fu combattuto tra la necessità di fuggire per salvarsi la vita e la tentazione di recuperare il pesce, che ora pendeva dalla botte di legno in cui si era conficcata la freccia di Grimslade; ma un secondo dardo che gli sfiorò la testa lo aiutò a decidersi. Aldwyn si precipitò dietro l'angolo e corse verso la prima finestra che riuscì a trovare, balzando nell'ignoto.

## 2

# UN AMBIENTE POCO FAMILIARE

In un primo momento non riuscì a vedere nulla, tanto la stanza era buia. Poi però gli occhi di Aldwyn si abituarono all'oscurità e il gatto notò dozzine, anzi, centinaia di gabbie, impilate dal pavimento al soffitto. All'interno c'erano animali di ogni sorta, da tritoni e salamandre a falconi pervinca e bradipi a tre dita. C'erano tordi dal becco a spatola, tassi e porcospini con aculei che sembravano velenosi. In una vasca lì vicino, sei tartarughe dal guscio adamantino levitavano in cerchio mezza addormentate, fluttuando a pochi centimetri dal fondo. Su uno scaffale, un topo con un singolo corno d'avorio che gli spiccava sulla fronte era nel bel mezzo di un acceso dibattito con un oritteropo calvo.

«Non è possibile fare una fattura efficace senza lichene nero», argomentava il topo.

«Sì, be', rimarresti stupito se scoprissi cosa si può fare con lo sterco di locusta», disse l'oritteropo. «È un componente molto versatile».

«Ma chi annuserebbe mai una porcheria del genere?», rispose il topo disgustato.

Aldwyn non aveva la minima idea di cosa stessero parlando – fatture, componenti, sterco di locusta – perciò decise di rivolgere la propria attenzione a una gabbia vicina, dove un vombato femmina dai denti di coniglio stava sgranocchiando alacremenente un bastoncino di carota. Una volta finito, agitò

la minuscola coda e scomparve. Aldwyn sbatté le palpebre, pensando che la luce gli stesse giocando qualche scherzo. Diede una rapida occhiata in giro e localizzò il vomitato sul bancone del negozio, intento a riempirsi il peloso marsupio con altre carote prese da una ciotola di legno.

Tutte quelle creature eccezionali con le loro eccezionali doti... Aldwyn aveva un bel po' di novità da assimilare. Ma prima che potesse rifletterci su, scorse un paffuto ometto di mezza età, dai capelli rossi e ricci, che usciva dal magazzino con una tazza di sidro tra le mani.

«Ehi tu», sussurrò una voce alle spalle di Aldwyn. «Sarà meglio che torni nella tua gabbia».

Aldwyn si girò e vide che l'avvertimento proveniva da un lemure con gli occhi enormi, che se ne stava appeso a testa in giù nella sua gabbia. A pensarci bene però, non poteva essere un lemure perché, a quanto ne sapeva Aldwyn, i lemuri non avevano due code.

Aldwyn individuò una gabbia vuota e si precipitò in quella direzione, pensando di aver trovato un posto perfetto dove nascondersi per un po' senza dare nell'occhio: Grimslade non sarebbe mai venuto a cercarlo lì dentro e, se anche l'avesse fatto, non sarebbe riuscito a trovarlo in mezzo a tutte quelle stranezze animali. Probabilmente stava ancora passando al setaccio i vicoli alla ricerca di escrementi di micio. Aldwyn cercò di aprire la maniglia con la zampa, ma la mancanza di un pollice opponibile rendeva complicata l'impresa di afferrare e girare il pomello di metallo. Il negoziante si avvicinava e Aldwyn usò i denti e la coda per aiutarsi; finalmente la porta della gabbia si aprì con uno schiocco e il gatto riuscì a scivolare all'interno proprio mentre l'uomo ricciuto gli passava accanto dirigendosi verso il bancone.

Il suono di un campanellino posizionato sopra la porta annunciò l'ingresso di due clienti e una folata di vento irruppe dall'esterno. Aldwyn aveva una buona visuale della parte an-

teriore del negozio e poté distinguere chiaramente un vecchio calvo e baffuto, che indossava un vestito nero decorato con minuscole stelle, accompagnato da un ragazzino i cui occhi verdi saettavano sotto i capelli biondo cenere. Il negoziante posò la tazza di sidro e si avvicinò ai due avventori per salutarli.

«Ah, Kalstaff, ti aspettavo», disse prima di rivolgersi al ragazzino. «E lui deve essere Jack».

«Già, e oggi è il suo compleanno», rispose Kalstaff. «Compie undici anni».

«Allora siete venuti nel posto giusto. Ho la migliore collezione di famigli a est di Split River».

Ah, ecco spiegate tutte le straordinarie creature del negozio: erano *famigli*, gli animali compagni dei maghi, delle streghe e di ogni altro tipo di incantatore. Tutti sapevano che i famigli assistevano i loro umani sia in compiti ordinari che straordinari, ma che loro stessi possedessero poteri magici era risaputo solo da coloro che li avevano visti dal vivo, un gruppo molto ristretto di cui ora anche Aldwyn faceva parte. Il gatto tornò a concentrarsi sul ragazzino, che sembrava sopraffatto dalla scelta che aveva di fronte a sé; cominciò a vagare per il negozio, guardando ora in questa ora in quella gabbia.

«Come faccio a scegliere?», chiese.

«Dipende da che tipo di mago desideri diventare», rispose il negoziante. «Supponiamo che tu sia appassionato di guarigione magica; in questo caso le tue doti sarebbero integrate al meglio da un corvo». Indicò un uccello nero appollaiato su un trespolo. «I corvi sono in grado di curare le ferite con un tocco delle loro piume».

«Io voglio diventare un Oltrista», disse Jack. «Voglio viaggiare in terre lontane e scacciare i nemici. Magari sarò il primo a trovare il centro del Labirinto di Necro».

«In questo caso, possiamo escludere le lumache elefante e i rospi di stagno».

Aldwyn osservò Jack dirigersi verso di lui, seguito da Kalstaff. Quando furono più vicini, notò che le stelle sull'abito di Kalstaff ruotavano come costellazioni nel cielo e al suo fianco fluttuava quella che doveva essere una bacchetta magica. Sebbene Aldwyn non ne avesse mai visto uno in carne e ossa prima di allora, a giudicare da quegli oggetti incantati Kalstaff doveva essere un mago, e il ragazzo uno dei suoi allievi.

Aldwyn, come tutti, sapeva che gli incantatori si aggiravano tra la popolazione "non magica" di Vastia; spesso indistinguibili dalla gente comune, i maghi vivevano pacificamente accanto a coloro che non possedevano il dono, offrendo i loro servigi come insegnanti, guaritori e protettori del regno in tempi pericolosi.

Almeno questo era ciò che Aldwyn aveva sentito dire da due anziani in città mentre se ne stava nascosto sotto un'asse malferma del pavimento di un locale che vendeva salsicce a prezzo fisso (non che quella volta avesse prestato particolare attenzione ai loro discorsi: era piuttosto distratto da una pozza di grasso di maiale che si era formata ai piedi del tavolo del buffet).

Jack indicò una creatura simile a un serpente, con piccole ali sulla schiena.

«Cos'è questo?»

«È un drago tascabile. Soffiano fuoco».

Aldwyn osservò meravigliato il drago tascabile che emetteva piccole fiammate dalle narici.

«Ma hanno anche la tendenza a bruciarti i capelli», aggiunse il negoziante. «Non te li consiglio, a meno che tu non voglia diventare calvo come Kalstaff».

Se ritrovarsi con i capelli bruciati poteva essere uno spiacevole effetto collaterale per un umano, l'idea di avere il pelo in fiamme era assolutamente terrificante per un gatto: Aldwyn era ben deciso a tenersi a distanza dai draghi tascabili.

«Questo è uno dei miei preferiti», disse il negoziante quan-

do oltrepassarono un recipiente d'ottone con all'interno un piccolo granchio in una pozza d'acqua. «Granchi camaleonte. Sono specializzati in incantesimi di mimetizzazione in grado di confondere i loro leali con il paesaggio circostante».

*Leali?* Aldwyn non aveva mai sentito usare la parola in quel modo prima di allora, ma era chiaro che il negoziante si riferiva ai compagni umani dei famigli.

Per dare una dimostrazione, il proprietario del negozio infilò la mano nel recipiente e, nel giro di pochi secondi, la sua pelle cominciò a cambiare colore, a partire dai piedi, che assunsero la stessa tonalità marrone scuro del pavimento; poi fu la volta delle gambe e del busto, che divennero grigi come il metallo delle gabbie dietro di lui. Prima che la mimetizzazione fosse completa, l'uomo tirò fuori la mano dal recipiente e tornò immediatamente ad assumere le sue normali sembianze.

Il ragazzino rimase con un'espressione di sgomento dipinta sul volto.

«È che non so che fare», disse, chiaramente combattuto a causa delle troppe alternative. «Sono tutti così straordinari».

«Sì, è vero», disse il negoziante con una certa deferenza. «Ma devi considerarti fortunato. Una volta i giovani apprendisti maghi non avevano così tanta scelta: dovevano andare a cercare i loro famigli nella natura. Ecco perché il mio bisnonno aprì questo negozio: per far sì che gli incantatori avessero l'assistenza migliore che il regno animale può offrire».

«È proprio in questo negozio che scelsi Zabulon quando ero ragazzo», disse Kalstaff. «E sempre qui la regina trovò il suo famiglia, Paksahara».

Voltandosi, Jack notò una lucertola lunga una quindicina di centimetri con una minuscola sella sul dorso, che faceva capolino tra due candelabri in cima al bancone. Il negoziante alle sue spalle disse: «È una lucertola da cavalcata».

«Per chi? Per le formiche?»

«No, per le persone», rispose il negoziante. «Prova ad accarezzarle la nuca».

Dapprima Jack esitò, ma poi la curiosità ebbe la meglio e il ragazzo allungò la mano per passare un dito alla base del collo squamoso della lucertola. Il minuscolo rettile tirò fuori la lingua e diede un colpetto all'unghia di Jack, che diventò immediatamente piccolo quanto una nocciolina e atterrò sulla schiena dell'animale, adattandosi perfettamente alla sella.

«Ehi! Che è successo?», strillò Jack, costretto ad afferrare disperatamente le briglie poiché la lucertola da cavalcata stava per schizzare giù dal bancone, lanciandosi su calamai e ciotole. Jack cercò di puntare i piccoli piedi nelle staffe mentre il rettile galoppante si precipitava verso il bordo del bancone, oltrepassando Aldwyn, che osservava la scena dall'interno della sua gabbia.

Quando la lucertola accelerò preparandosi a spiccare il salto, il minuscolo Jack assunse un'espressione al tempo stesso terrorizzata ed eccitata, con i capelli che si sollevavano e gli ricadevano sugli occhi. Poi i due si librarono in volo, e il negoziante tirò via la lucertola da sotto il ragazzo. Nel momento in cui il contatto con il magico rettile si interruppe, Jack riacquistò immediatamente le sue abituali dimensioni e atterrò con un tonfo sul pavimento.

«Penso che non faccia per me», disse, ancora sconvolto dai postumi dell'incantesimo. Si rialzò in piedi con una sensazione di vertigine; cominciava ad avere un'aria un po' scoraggiata.

«Ricorda sempre le tre T di Pharkum riguardo la compagnia animale: temperamento, tenacia e talento», raccomandò il negoziante. «Almeno due di queste caratteristiche devono combaciare con le tue».

Kalstaff poggiò una mano sulla spalla del ragazzo con fare rassicurante.

«Ma la cosa più importante è che tu riesca a sentire una

connessione con il tuo famiglia», disse. «Per quanto straordinarie, le sue abilità magiche non ti saranno di nessun aiuto se non condividi con lui un legame profondo. Te ne accorgerai quando lo proverai».

Il negoziante indicò la gabbia accanto a quella di Aldwyn, dove il lemure dagli occhi enormi – o qualunque altra cosa fosse – stava ancora appeso a testa in giù.

«Questo viene dalla giungla a nord di Vastia. È in grado di vedere attraverso gli oggetti solidi: un talento molto utile ma alquanto dannoso per la privacy».

Jack lo ascoltava a malapena ed era già passato oltre, dirigendosi verso Aldwyn. Il ragazzo si chinò e guardò il gatto dritto negli occhi. Aldwyn stava cercando di mantenere un basso profilo per non essere notato, ma a quanto sembrava l'attenzione del ragazzo era ricaduta ugualmente su di lui; cercò di apparire il più possibile annoiato e disinteressato.

«Questo gatto ha gli occhi verdi, proprio come me», disse Jack.

Il negoziante si avvicinò e osservò Aldwyn.

«Non ricordo dove l'ho trovato questo, dev'essere uno dei bicolori telecinetici che ho preso a Maidenmere».

«Oh! Voglio vedere!», esclamò il ragazzo.

Tutti attesero speranzosi, ma Aldwyn rimase semplicemente sdraiato.

«I più potenti non hanno bisogno di mostrare il loro talento», disse il negoziante. «I suoi doni devono essere particolarmente speciali».

Aldwyn pensò che il proprietario del negozio non poteva essere più lontano dalla verità: lui non era altro che un comune gatto di strada, e il suo unico talento era quello di mettersi nei guai.

«Lo prendo», disse d'istinto Jack.

Aldwyn non riusciva a credere alle proprie orecchie: davvero il giovane apprendista mago, in quel negozio pieno di



animali straordinari, uno più magico dell'altro, aveva scelto proprio lui come famiglia?

«Sei sicuro?», chiese il negoziante. «Un famiglia non è come una bacchetta magica o un cappello: deve essere scelto con cura».

Jack infilò una mano nella gabbia e, con il dorso delle dita, accarezzò il gatto sotto il collo. Istintivamente Aldwyn strofinò la guancia contro la mano del ragazzo e non riuscì a trattenere le fusa; sentì la coda arricciarsi, cosa che non capitava spesso. Non sapeva perché, ma percepiva un legame con Jack, un istantaneo senso di appartenenza che poteva essere descritto solo come magico.

Un sorriso attraversò il volto di Kalstaff. «È sicuro».

Il mago calvo porse al negoziante un borsellino di pelle pieno di monete, mentre Jack tirava fuori Aldwyn dalla gabbia e lo prendeva tra le braccia.

«Lo chiamerò Muffola!», Aldwyn rabbrivì al pensiero.

«Non è un comune animale da compagnia», rispose il vecchio mago. «Non sei tu a dargli un nome. Sono i famigli stessi a rivelare come si chiamano».

«Ma in che modo?»

«*Vocarum animale*, un incantesimo semplice ma potente creato da Horteus Ebekenezer, il grande interprete della foresta. Aspetta e vedrai».

Prima che raggiungessero l'uscita, il negoziante rivolse a Jack un'ultima raccomandazione: «All'inizio non aspettarti troppo da lui, mostrerà i suoi poteri al momento giusto».

Stringendo Aldwyn tra le braccia, Jack annuì e seguì Kalstaff in strada. Aldwyn notò Grimslade minacciosamente appostato all'angolo, con la balestra tra le mani, e un'immagine angosciante gli si affacciò alla mente: la sua pelliccia sul pavimento del soggiorno del cacciatore, come un tappetino di gatto. Svelto, Aldwyn si accoccolò meglio tra le braccia di Jack, sperando di essere ben nascosto.

«Prima di tornare a casa prendiamo un po' di pesce per il tuo nuovo amico», suggerì Kalstaff.

Aldwyn sentì fremere i baffi e di nuovo non riuscì a trattenere le fusa. Era stato un pessimo inizio di giornata, ma finalmente le cose si stavano mettendo bene.