

Titolo originale: *The Familiars 3. Circle of Heroes*
Text copyright © 2012 by Adam Jay Epstein and Andrew Jacobson
Illustrations copyright © 2012 by Greg Call
All rights reserved

Traduzione dall'inglese di Lucia Olivieri

Prima edizione: novembre 2013
© 2013 Newton Compton editori s.r.l.
Roma, Casella postale 6214

ISBN 978-88-541-5627-2

www.newtoncompton.com

Realizzazione a cura di Il Paragrafo, Udine - www.paragrafo.it
Stampato nel novembre 2013 presso Puntoweb s.r.l., Ariccia (Roma)
su carta prodotta con cellulose senza cloro gas provenienti da foreste
controllate e certificate, nel rispetto delle normative ecologiche vigenti

Adam Jay Epstein
Andrew Jacobson

THE FAMILIARS

Il cerchio degli eroi

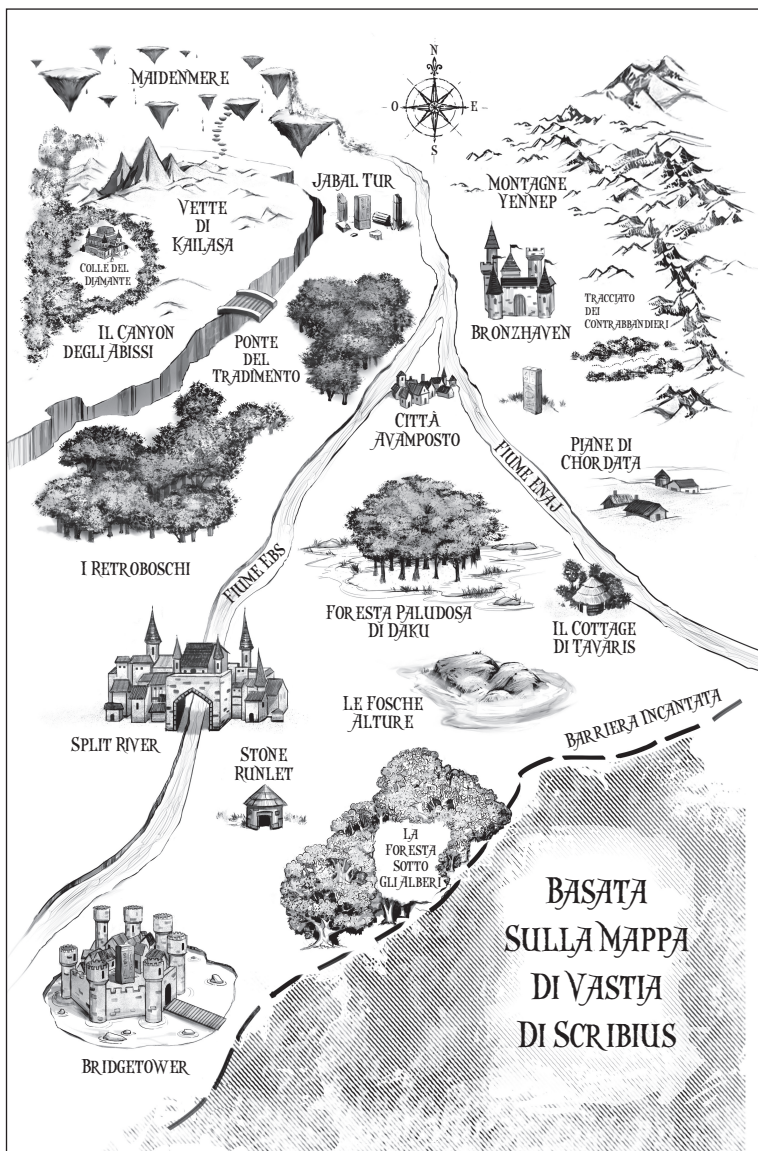
Illustrazioni di Greg Call



Newton Compton editori

*A Bernie, Roselle, Phyllis e Jack, i miei nonni.
Che vi troviate qui o nella Vitafutura,
siete voi il mio cerchio degli eroi.*
A.J.E.

A Ryder, mio figlio. La mia avventura più grande.
A.J.



1

FUGA

Aldwyn trasalì per l'odore pestilenziale che giungeva fin lassù dalle mura orientali di Bridgetower. La luna piena illuminava la macabra parata di zombie in avvicinamento, tingendo di un chiarore giallastro teschi, casse toraciche, zampe e zoccoli di belve di ogni dimensione, dai più grandi elefanti a sciame di minuscoli insetti, tutti pronti all'attacco.

Uno spettacolo del genere avrebbe fatto tremare un famiglia meno coraggioso, ma Aldwyn, sul tetto del Tower Pub, lo osservava impassibile, accanto a Skylar, la prode ghiandaia blu. Il terzo membro dell'eroico trio, la raganel-la Gilbert, aveva, a dire il vero, un'aria meno ardimentosa.

«Va' nel tuo luogo felice, va' nel tuo luogo felice», cantilenava per scacciare la paura. «Come vorrei essere in una palude piena di zanzare!».

«Un esercito di zombie non conosce fatica, né fame, né terrore», disse Skylar.

«Come si uccide un animale già morto?», chiese Aldwyn, ma la domanda rimase sospesa nella notte.

«Se potessi ancora contare sulle mie doti magiche, saprei

io come rispettarli nella Vitafutura!», esclamò Jack, il leale di Aldwyn.

«Be', a causa della maledizione di Paksahara non possiamo», replicò Marianne al suo fratellino. «Nessun umano può utilizzare la magia, nemmeno la regina Loranella».

Aldwyn tornò a guardare quell'esercito di animali zombie e vide una schiera di arieti ridotti al solo scheletro scagliarsi con violenza contro le mura della città. Alcuni orsi in avanzato stato di decomposizione si erano gettati sui bastioni sfoderando gli artigli nel tentativo di aprirsi un varco tra le pietre.

«Non ci vorrà molto prima che riescano a raggiungere il Petroglifo», disse Dalton, il più grande dei tre giovani apprendisti maghi.

Volgendo lo sguardo verso il centro della città, Aldwyn vide il luogo in cui, di fronte alla Corte di Giustizia, si ergeva un grande monolite coperto di simboli runici, attorniato dalle guardie della regina. Era uno dei tre Petroglifi di Vastia, antiche colonne di pietra che avevano il potere di far apparire la Fortezza Itinerante, ma solo se venivano circondate da sette animali magici: i discendenti delle sette specie che avevano costituito il Primo Phylum, l'antico consiglio di Vastia.

Aldwyn e i suoi compagni avevano il compito di cercare quei sette animali e si trovavano a Bridgetower per reclutare Grimslade, il più famigerato cacciatore di taglie di tutta Vastia.

Malgrado la tenacia degli arieti, le solide mura della cit-

tà non davano segni di cedimento, eccezion fatta per qualche crepa che si andava aprendo qua e là lungo le fortificazioni.

«Finché Paksahara rimarrà nella Fortezza Itinerante, potrà comandare il suo Esercito dei Morti indisturbata», disse Dalton. «Skylar, la mappa».

La ghiandaia blu infilò una zampetta nella cartella di pelle che portava a tracolla e ne trasse una pergamena. La srotolò posandola a terra e lisciandola con un'ala.

«Dobbiamo trovare alcuni animali, sette per la precisione», disse Jack, rivolgendosi a Grimslade.

«Una mangusta, un rospo dorato, un ghiottone, una scimmia urlatrice, un cobra reale, un segugio e un lumidestriero», spiegò Skylar.

«Sappiamo dove trovare un paio di loro, ma dove vivano gli altri è per noi un mistero», continuò Jack.

Intervennero Dalton: «C'è una scimmia urlatrice a Split River e sappiamo di un segugio che si aggira sulle Fosche Alture. Ma abbiamo bisogno del vostro aiuto per rintracciare gli altri».

«E che ci fa una scimmia urlatrice a Split River?», domandò Grimslade. «L'ultima volta che mi è capitato di vederne, si divertivano a picchiare sui loro tamburi tra le fronde della Foresta Sotto gli Alberi».

«È il famiglia di un vecchio allievo del mago che ci ha fatto da maestro», rispose Marianne. «Da anni difendono insieme Split River da ogni sorta di pericoli».

Aldwyn aveva sentito molte storie su Banshee e Galleon da Skylar e Gilbert. Ricordava persino di avere visto, a

Stone Runlet, alcune lettere in cui Galleon si vantava delle sue avventure.

«Se ci occupiamo per prima cosa della scimmia e del segugio, suggerisco di puntare poi a nord, alla volta del Canyon degli Abissi dove, tra le profonde gole pietrose delle Vette di Kailasa, vivono manguste e cobra reali. È lì che mi ha condotto una volta il mio Olfax, a cercarli. Datemi quella vostra penna».

Il cacciatore di taglie infilò una mano nella cartella di Skylar nel tentativo di impossessarsi di Scribius. Ma prima che potesse agguantarla, la penna gli sfuggì di mano: terrorizzata, corse sulla mappa e si nascose dietro a Gilbert. Ombra, il piccolo segugio di tenebra che aveva adottato Gilbert come papà, si mise a ringhiare ferocemente contro Grimslade, con il muso e le orecchie fumose che spuntavano dallo zaino-bocciolo della raganella.

«Tranquilli», disse Gilbert a Ombra e a Scribius. «Sta dalla nostra parte, adesso».

La penna uscì con cautela dal suo nascondiglio e pian piano tornò sulla mappa dove, seguendo le istruzioni del cacciatore, tracciò il percorso che portava dalle Fosche Alture al Canyon degli Abissi.

«Dopo aver catturato la mangusta e il cobra reale tra le scarpate rocciose di Kailasa», continuò Grimslade, «ci affideremo a *lui*».

Sollevò il muso di lupo che portava alla cintola. Aldwyn sapeva sin troppo bene di cosa si trattava: un Olfax, creato dalla magia nera degli sciamani delle Caverne di Stalagmos, in grado di seguire le tracce di ogni sorta di preda.

Grimslade si era servito di quello stesso muso per inseguire Aldwyn in lungo e in largo per Vastia solo qualche settimana prima. Strano pensare che ora quello strumento, anziché a braccare l'ex gatto randagio e i suoi amici, sarebbe servito ad aiutarli.

«Suggerirei di lasciare il ghiottone per ultimo», consigliò Marianne. «Sono alleati di Paksahara e non acconsentiranno a seguirci senza combattere».

«Nessun animale combatte una volta che ha tirato le cuoia», disse Grimslade.

«Forse non ci siamo spiegati bene», intervenne Dalton. «Abbiamo bisogno di questi animali vivi».

«In tal caso vi costerà di più», li avvertì il cacciatore di taglie.

Fu allora che Aldwyn udì un frastuono improvviso e, sollevando la testa dalla mappa, vide che gli arieti erano riusciti a creare ampie brecce nei bastioni fortificati, e i primi guerrieri dell'Esercito dei Morti si stavano facendo strada attraverso le vie di Bridgetower.

«Non è necessario consultare una pozzanghera per sapere che non andrà a finire bene», gemette Gilbert, che possedeva il dono di leggere il futuro nelle pozze d'acqua.

Poi, dall'altra parte della città, le campane del Tempio del Sole cominciarono a suonare a più non posso. Fino a quel momento Aldwyn le aveva udite soltanto in tempo di pace, a celebrare il sorgere del sole, mentre ora battevano furiosamente per avvertire gli abitanti di Bridgetower del pericolo. Per le strade tutti correvano al riparo, tra le mura di case e negozi.

«Forza!», esclamò Grimslade. «È ora di levare le tende».

Il cacciatore guidò il gruppetto in ritirata, infilandosi per primo nella botola che conduceva di sotto. I leali e i loro famigli lo seguirono e in pochi secondi si trovarono tra i tavoli del Tower Pub, dov'erano rimasti soltanto alcuni vecchi beoni che non chiedevano altro che di morire con un boccale di birra in mano. Grimslade tirò fuori dalla sacca di iuta una delle monete con cui era stato pagato per i suoi servigi e la lanciò sul tavolo a cui era seduto solo poco prima.

Due soldati di Loranella, che avevano scortato i giovani maghi e i loro famigli dal palazzo di Bronzhaven, si posizionarono al loro fianco appena Grimslade spalancò le porte del locale uscendo in un vicolo tortuoso. Alle loro spalle, Aldwyn udì sbarrare con furia tutte le finestre e accatastare i tavoli contro le porte.

Il gruppo sbucò sulla via principale: a ovest conduceva verso la Corte di Giustizia e il Petroglifo, a est verso la Porta della Città. La Porta sarebbe stato il modo più rapido e più semplice di uscire da Bridgetower, ma non certo il più sicuro con quell'esercito di zombie che cingeva d'assedio la città. «Conosco un altro modo per uscire di qui», disse Aldwyn a Jack. «Seguitemi».

Jack comunicò il messaggio agli altri, e Aldwyn partì di corsa alla testa del gruppo. Ripensò ancora una volta agli anni vissuti a Bridgetower come un normale gatto randagio e a come era iniziata la sua avventura di famiglio. Quel giorno si era d'improvviso ritrovato Grimslade alle calcagna, e ora eccoli che correvano per quegli stessi vicoli in-

sieme, cercando di uscire dalla città prima che l'esercito di Paksahara sbarrasse loro la strada.

Udirono un gran fracasso farsi sempre più vicino. Aldwyn si lanciò un'occhiata alle spalle e vide due zombie, due scimpanzé che saltavano da una tenda di un negozio all'altra e sulle bancarelle del mercato al loro inseguimento. I soldati di Loranelle si fermarono sguainando le spade.

«Correte!», gridarono. «Ci occuperemo noi di loro».

I leali, i famigli e Grimslade proseguirono nella loro fuga. A ogni passo, Aldwyn sentiva la collana di conchiglie sussurranti di suo padre, da cui non si era più separato, che gli carezzava il collo. Il gatto si voltò un'ultima volta e vide i due soldati combattere valorosamente per respingere il feroce assalto degli scimpanzé.

Aldwyn guidò i compagni lungo una via piena di negozi che mettevano in mostra paioli di rame, spade e oggetti in metallo di ogni genere. Alcune candele accese dentro grosse bocce di vetro rischiaravano la strada. Il gatto e i suoi compagni s'infilarono in un vicolo cosparso di cumuli d'immondizia e si fermarono un istante per consentire a Jack e Marianne di riprendere fiato.

Un topo ossuto sbucò fuori da un mucchio di rifiuti.

«Oh, no!», esclamò, vedendo Aldwyn. «Ogni volta che passi di qui, ci sono guai in vista!».

Ed ecco apparire Grimslade.

«C-c-c-che ci fa lui qui?»», balbettò il topo terrorizzato.

«Non preoccuparti», cercò di rassicurarlo Aldwyn. «È dalla nostra parte».

«Grimslade?».

Aldwyn annuì.

«Mah», commentò il topo. «Ne succedono di cose strane nella vita!».

In quel preciso istante un muro crollò, e dalle macerie comparve un altro zombie, un orso con un grosso squarcio nel torace da cui colava un fiotto verdognolo di succhi gastrici.

«Aldwyn, fammi un favore: d'ora in poi va' a bazzicare da qualche altra parte!».

E con quelle parole il topo scomparve sotto un cumulo di verdura marcia, lasciandoli soli a difendersi dall'assalto dell'agghiacciante soldato dell'Esercito dei Morti.

Jack afferrò una spada spuntata da un mucchio di rifiuti e si lanciò contro la belva. Ma in un attimo l'orso lo atterrò e sollevò una zampa per sferrargli il colpo di grazia.

Vedendo il suo leale in pericolo, Aldwyn non esitò: con la forza del pensiero sollevò dal suo sostegno metallico una boccia di vetro e, dopo averla fatta librare in aria per un istante, la scagliò contro l'orso colpendolo in pieno petto. La fiamma della candela, venendo a contatto con gli acidi che gli fuoriuscivano dal torace, fece esplodere lo zombie, mandando brandelli di pelliccia e budella sanguinolente in tutte le direzioni. Gilbert si ritrovò ricoperto di quella poltiglia vischiosa dalla testa alle zampe. Ombra spuntò dallo zaino e cominciò a leccargli golosamente una zampa.

«Ombra, smettila!», strillò la raganella. «Persino io non mangerei mai questo schifo!».

Aldwyn si arrampicò sulle macerie e condusse gli altri



lungo una stradina buia, gremita di vagabondi che trangugiavano strane pozioni, seduti o distesi per terra.

«Forse è meglio tornare indietro e affrontare gli zombie!», commentò Marianne. E non era del tutto una battuta.

«Se questo gatto crede di riuscire a farci uscire di qui attraverso i Mercati Fognari, ditegli che ha fatto male i suoi conti», esclamò Grimslade, indicando un uscio di ferro. «Il Portale Sotterraneo rimarrà sbarrato fino a mezzanotte».

Aldwyn si voltò verso Jack: «Digli che un motivo c'è, se non mi ha mai acchiappato».

Scostò una vecchia balla di fieno e mostrò ai suoi compagni un passaggio segreto, un tombino attraverso cui i famigli passarono senza difficoltà. Non altrettanto i tre leali, e meno ancora Grimslade, costretto a sfilarsi il pesante mantello in modo da riuscire a far passare le sue ampie spalle dallo stretto passaggio. Una volta dentro, si ritrovarono nell'oscurità più assoluta, e Aldwyn e Gilbert si volsero verso Skylar in cerca di soccorso. La ghiandaia evocò in un attimo una delle sue illusioni: una torcia con una piccola fiammella che ardeva sicura. Aldwyn fu colpito da quanti progressi avesse fatto Skylar negli ultimi tempi.

Non appena i loro occhi si furono abituati alla penombra, scoprirono di trovarsi in una lunga galleria di pietra al centro della quale scorreva lento un rigagnolo d'acqua putrida. Con Aldwyn in testa, entrarono tutti nell'acqua melmosa in modo da percorrere il lungo corridoio che scendeva fino a una grande sala di raccordo della rete fognaria della città.

L'ampia volta era rischiarata dal sinistro scintillio di decine di candele appese alle pareti tappezzate di alghe. Alcune tavole legate insieme alla meno peggio galleggiavano sull'acqua scura a formare ponti improvvisati tra gli isolotti rocciosi, popolati da sciamani delle caverne e loschi mercanti intabarrati. Molti non prestavano la minima attenzione all'eco attutita della campana del Tempio del Sole. Altri, invece, stavano raccogliendo in fretta e furia le loro merci per levare le tende il prima possibile.

Uno sciamano che vendeva grossi aracnidi pelosi e altri ragni più piccoli dotati di lunghe zampe sottili, non appena li scorse, brandì minacciosamente un pugnale.

Grimslade fece un passo avanti con una mano alzata. «Vogliamo solo passare».

Lo sciamano abbassò l'arma con fare guardingo ma, vedendo apparire Gilbert coperto di brandelli di carne sanguinolenti, gridò: «Una rana zombie! *Vade retro!*». E aggiunse, agitando il pugnale: «Ha la punta avvelenata questo!».

Lo sciamano scagliò il pugnale contro la raganella, ma un secondo prima che l'arma colpisse Gilbert, Aldwyn la fermò grazie ai suoi poteri telecinetici. Il pugnale cadde nell'acqua limacciosa.

Quando il gatto si voltò di nuovo a guardare lo sciamano, s'accorse che il vecchio aveva infilato le sue merci in un sacco di iuta e si stava dando alla fuga su una piccola zattera.

«Quella stretta galleria a nord sbuca nel fossato esterno», disse Aldwyn.

D'improvviso una donna incappucciata che stava raccogliendo le sue cose lanciò un grido. Un serpente dell'Esercito dei Morti le si era avvinghiato al collo. Aldwyn vide che i rettili cadevano dalle feritoie lungo il soffitto. E quelli che non finivano direttamente in testa a qualche malcapitato, non perdevano tempo e si scagliavano immediatamente all'attacco.

In un attimo il mercato si trasformò in un campo di battaglia. Gli sciamani delle caverne non esitarono a fare ricorso alle loro merci proibite per difendersi. Altri serpenti stavano penetrando dalle crepe che solcavano le pareti. Senza esitare, i tre famigli insieme ai loro leali e Grimslade presero a correre sulle tavole galleggianti per darsi alla fuga.

Aldwyn, in testa al gruppo, scorse un mercante avvolto in uno scuro mantello ingurgitare il contenuto giallastro di un'ampolla: in un attimo gli si rizzarono i capelli in testa e cascate di scintille gli si sprigionarono dalla punta delle dita.

Gli bastò afferrare un serpente per incenerirlo. E un istante dopo ne fulminò un altro con un calcio.

«Il succo delle bacche della tempesta è molto potente», disse Skylar, «ma può avere effetti collaterali spiacevoli».

Non aveva finito di pronunciare quelle parole che lo stomaco dell'uomo produsse un fragore simile a un tuono.

«Meglio levarsi di mezzo. Bufera in vista!», esclamò Aldwyn.

«È quello che succede anche a me quando mangio gli insetti dell'albero della seta», commentò Gilbert.

Mentre il gruppo correva verso l'entrata della galleria nord, Dalton scivolò su un pezzo di legno e cadde. Si rial-

zò in ginocchio ma, prima che riuscisse a emergere dalla melma, un serpente dell'Esercito dei Morti gli conficcò i denti in un polpaccio. Soltanto una possente pedata da parte di Grimslade con la punta di bronzo dello stivale impedì alla bestia di azzannare il ragazzo allo stomaco.

Marianne aiutò Dalton ad alzarsi tirandolo su per un braccio e insieme ripresero a correre. Intorno a loro, intanto, si era scatenata una baraonda infernale. Un mercante stava scagliando strani congegni dotati di lame rotanti contro i rettili, riducendoli in poltiglia.

Per il momento i vivi sembravano avere la meglio sull'armata dei morti, ma altri micidiali guerrieri di Paksahara continuavano senza sosta a sbucare dal soffitto e dalle pareti, e Aldwyn sapeva che in breve le sorti della battaglia si sarebbero rovesciate.

Quando ebbero raggiunto l'imbocco della galleria, Skylar si abbassò per sciogliere gli ormeggi di una grossa scialuppa. Mentre gli altri salivano a bordo, Dalton slegò l'ultima cima. Grimslade si preparò a difendere la ritirata abbracciando l'arco che portava in spalla e uccidendo tre serpenti lanciati all'inseguimento.

Infine l'imbarcazione si mosse lasciandosi alle spalle gli avversari. Per il momento erano fuori pericolo: potevano tirare il fiato. La barca, tuttavia, si muoveva troppo lentamente. Era faticoso remare in quella fanghiglia e se non fosse stato per la torcia di Skylar che li precedeva a mezz'aria sarebbero stati immersi nelle tenebre più fitte.

«Quanto tempo credete ci vorrà prima che gli zombie riescano ad abbattere il Petroglifo?», domandò Jack.

«I soldati della regina sono coraggiosi», rispose Dalton, che si era strappato una manica per fasciare la ferita alla gamba. «Ma contro quelle belve il coraggio non basta».

D'un tratto comparvero dall'oscurità alcuni barattoli di vetro che galleggiavano lenti sull'acqua. Aldwyn vi scorresse all'interno ogni sorta e varietà di ragni. Erano le merci dello sciamano che avevano visto allontanarsi sulla zattera. Non si sarebbe mai separato dai suoi preziosi aracnidi se non gli fosse accaduto qualcosa di orribile.

Gilbert fece scoccare la lingua sull'acqua, recuperando un barattolo con dentro un ragno coperto di aculei rosati.

«Gilbert! Che fai?», esclamò Aldwyn.

«Perché? Potrebbe venirmi fame, più tardi».

La barca si arrestò di colpo contro qualcosa di solido. Malgrado ogni sforzo di aggirare l'ostacolo, non riuscirono più a ripartire: erano bloccati.

«Cos'è?», domandò Jack.

«C'è un solo modo per scoprirlo». Con una smorfia, Grimslade si sfilò la giacca e l'arco dalle spalle e si slacciò la cintura.

Infilò le gambe nel fango e si ritrovò con l'acqua fino alla cintola. Spingendo la barca con tutte le forze, pian piano riuscì a disincagliarla. Purtroppo, però, quando stava per saltare di nuovo a bordo, qualcosa glielo impedì, tirandolo a fondo.

Leali e famigli assistettero alla scena ammutoliti. L'acqua era nera e torbida e non permetteva di vedere nulla. D'un tratto Grimslade, ansante, riuscì a tirare fuori la testa dall'acqua, seguito da un coccodrillo, uno zombie più

grosso dell'intera scialuppa con alcuni lembi dei pantaloni di Grimslade tra i denti. Dalton afferrò l'arco e, puntandolo contro il rettile putrescente, scoccò una freccia che lo colpì sul grosso dorso. Il coccodrillo non parve nemmeno accorgersene e si tuffò di nuovo trascinando Grimslade con sé. Il cacciatore scomparve ancora una volta sott'acqua.

Aldwyn infilò coraggiosamente la testa e una zampa nella fanghiglia, ma non riuscì a scorgere nulla: il suo vecchio nemico e la creatura che l'aveva azzannato sembravano scomparsi senza lasciare traccia. Poi, proprio quando stava per riemergere per respirare, Aldwyn udì la voce del cacciatore, lontana ma chiara, quasi gli stesse parlando in un orecchio.

Non me ne andrò tanto facilmente nella Vitafutura!

Aldwyn guardò a destra e a sinistra, senza riuscire a capire da dove venisse la voce. Poi, Jack lo tirò su.



«Non c'è nulla che possiamo fare, Aldwyn».

«Ma non possiamo lasciarlo qui!».

In quell'istante, con un gran fragore di schizzi, il cocodrillo emerse ancora una volta e, nel tentativo di azzannare la scialuppa, si portò via un intero pezzo di timone. Dalton, Jack e Marianne ripresero a remare a tutta velocità verso l'uscita della galleria e non si fermarono finché non raggiunsero un pertugio da cui le fogne si riversavano nel fossato che costeggiava i bastioni settentrionali di Bridgetower.

Aldwyn lanciò un'ultima occhiata dietro di sé, nell'oscurità, e fu sorpreso di provare una fitta di rammarico per Grimslade, l'uomo che un tempo era stato il suo peggior nemico.

Tuffandosi nel fossato, famigli e leali raggiunsero con facilità le sue sponde, poco lontano da un fitto bosco. Dalton afferrò la cintura e la sacca di cuoio di Grimslade con una mano e l'arco con l'altra, portando Skylar su una spalla. Gli altri lo seguirono e tutti corsero al riparo sotto gli alberi.

Lì nascosti, Aldwyn, Skylar, Gilbert e i tre ragazzi decisero di fermarsi un momento a riprendere fiato. Si sedettero su grossi tronchi in mezzo ai massi coperti di muschio.

Ma un gran clamore subito li riscosse e, volgendosi verso Bridgetower, videro che i bastioni avevano infine ceduto all'assalto dell'Esercito dei Morti e i soldati di Paksahara si stavano arrampicando sulle macerie per riversarsi in città.

«Niente li fermerà più, ormai», disse Dalton.

Aldwyn guardò verso il centro della città, dove sorgeva il Petroglifo, e si domandò quanto avrebbero resistito i soldati posti a guardia del sacro monolite.