FANTASY

- 1 -

Cecilia Cesaroni

I vampiri alchimisti di Maaginen

Illustrazioni di Sara Natucci

Gemma edizioni

PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA
Megamiti S.r.l.s. - Gemma Edizioni
www.gemmaedizioni.it
ISBN: 9791281403246

In copertina: illustrazione di Sara Natucci
Editing: Francesca Caizzi
Progetto grafico e impaginazione di Denise Sarrecchia (www.denisesarrecchia.org)

Tutti i diritti riservati

© Megamiti S.r.l.s. – Gemma Edizioni – Anno 2024
Viale Fabrateria Vetus, 35, 03023 Ceccano FR
Tel. 0775 1886700 - 0775 1886701
info@gemmaedizioni.it - www.gemmaedizioni.it

INDICE

1. L'arrivo in città 7

2. Il primo incarico 25

3. A caccia di fornitori 43

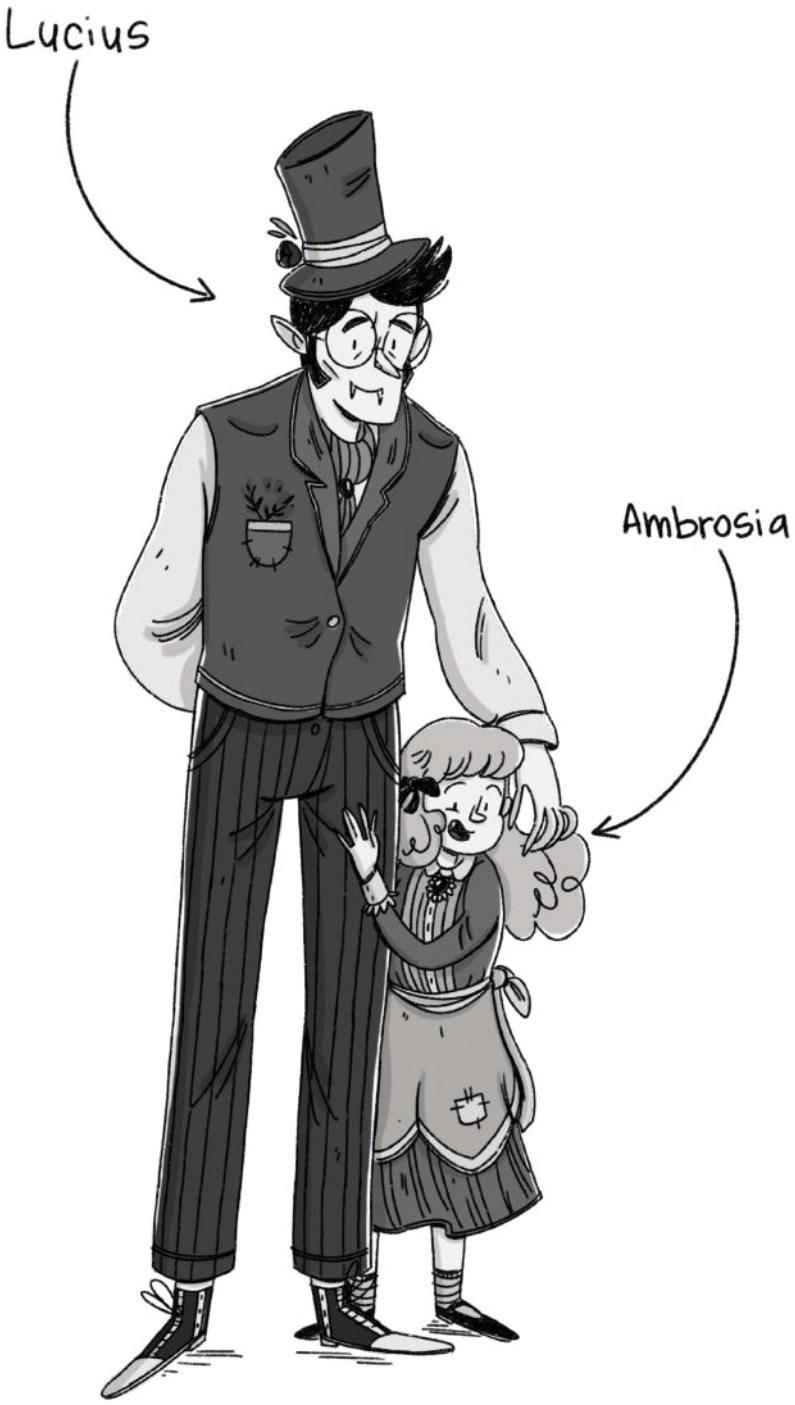
4. L'arte della compravendita 67

5. Il piano della Varer spedizioni commerciali 85

6. Il furto dell'alchimia 101

7. Prigionia e libertá 121

Ringraziamenti 151


Lucius
Ambrosia

1.
L'arrivo in città

Capita di rado di vedere dei vampiri aggirarsi per le strade di campagna in pieno giorno.

Lucius e Ambrosia sono un'eccezione, perché si proteggono dai raggi del sole grazie a una crema solare di loro invenzione! Infatti, hanno la pelle bianchissima e basterebbe un passo falso per diventare polvere.

Di tutt'altro colore, invece, sono i vestiti che indossano, un po' consumati e con le toppe. Ma che cosa ci possono fare? Sono i loro abiti preferiti e non li butterebbero via per nulla al mondo.

Lucius e Ambrosia non sono come i classici vampiri che si leggono sui libri: non succhiano sangue, non sono cattivi e di certo non abitano in castelli spaventosi in cima a un burrone, eccetto per quella volta, più di duecento anni fa. Sono solo una simpatica famiglia che ama fin troppo il rosso, che trova sempre soluzioni creative per

i problemi e che cerca di vivere onestamente con le proprie capacità.

I due vampiri, infatti, possiedono anche un'abilità speciale: la padronanza dell'alchimia. Si tratta di un'arte che unisce scienza e magia. Grazie a ingredienti specifici, che vengono sistemati sul tavolo alchemico, si può creare qualsiasi cosa. Questo strumento è indispensabile per portare a termine qualsiasi esperimento, che necessita anche di calcoli, passaggi precisi e una formula magica da pronunciare ad alta voce. Al centro di questo tavolo è riportata l'iscrizione *Magia et scientia semper simul sunt* che significa: magia e scienza coesistono sempre, quindi non possono sopravvivere l'una senza l'altra.

Il massimo esponente dell'arte alchemica è stato Nicholas Flamel, inventore della Pietra Filosofale. Questa pietra gli ha permesso di vivere a lungo e ha sfruttato tutti quegli anni per dedicarsi alle sue passioni, tra cui andare alla ricerca dei vampiri. Chi, al suo posto, non sarebbe stato curioso di scoprire se esistessero realmente?

Un bel giorno, Nicholas ha incontrato proprio Lucius in uno dei suoi pellegrinaggi e così il nostro caro vampiro ha colto subito l'occasione per di-

ventare il suo oggetto di studio. In cambio della disponibilità per la sua ricerca, Nicholas Flamel gli ha insegnato tutto ciò che sapeva dell'alchimia.

Di conseguenza, Ambrosia ha imparato tutte queste difficili nozioni sin da piccola e ora può vantare il titolo di fidata assistente, nonché fan numero uno dei fuochi d'artificio. La sua curiosità, però, ha causato non pochi problemi al padre.

L'ultima volta Ambrosia ha costruito un razzo improvvisato, pensando che nulla sarebbe andato storto. Invece, il razzo è rimbalzato qua e là, distruggendo piatti, mobili e, per finire, anche l'intero laboratorio. Ambrosia ad oggi sta ancora cercando di ripulirsi i capelli biondi dalla fuliggine.

A causa di quello sfortunato incidente, gli abitanti del villaggio in cui vivevano li hanno obbligati ad andare via. Per questo motivo, Lucius e Ambrosia sono partiti alla ricerca di una nuova casa. Fortunatamente, potranno vivere nella villa di un lontano zio, che non abita più lì. Ha già tante dimore ed è felice di offrire ai suoi parenti quella nei pressi del villaggio di Maaginen.

Questo luogo, a differenza di altri più ostili, si trova al confine di Folmazia, un regno che accoglie tutti e i cui abitanti sono abituati alla pre-

senza delle creature soprannaturali. Infatti, nelle vicinanze vivono anche lupi mannari, demoni e molte altre specie. Sicuramente, i vampiri non avranno problemi ad ambientarsi lì.

Da giorni, Ambrosia e Lucius sono in viaggio sul loro carro e finalmente si stanno avvicinando sempre di più alla loro destinazione. Ambrosia non ne può più di starsene seduta senza fare niente.

«Papà, siamo arrivati?», dice, irritata e stanca dal lungo viaggio.

«Tesoro, non manca molto! Devi solo avere un po' di pazienza», risponde Lucius.

Il suo attuale passatempo è osservare il paesaggio intorno a loro. In quelle circostanze, Ambrosia non può fare altro e deve trovare un modo per non annoiarsi.

"Laggiù due coniglietti saltellano allegramente, di là gli scoiattoli si arrampicano e fanno provviste e in quell'angolo delle volpi stanno scavando la loro tana", pensa, vedendo tutti quegli animali indaffarati. Come se non bastasse, nuvole dalla strana forma corrono veloci, spinte dal vento. Ambrosia alza gli occhi al cielo e inizia a immaginare: "Quella nuvola assomiglia tanto a una fialetta, come quelle che usiamo per

gli esperimenti! Quella più piccola è identica a quella brutta ape che mi ha punto. Invece, quella lì bella grossa sembra proprio un maialino".

Insomma, tutto ciò che la circonda la incuriosisce e diventa una simpatica distrazione dal viaggio. Ma il gioco la diverte fino a un certo punto, perché non vede l'ora di scoprire come sarà la sua nuova casa. Ha poche informazioni sul posto in cui andranno a vivere, sa solo che è un antico castello in pietra che necessita di qualche lavoro di ristrutturazione e lei non vuole di certo contribuire a distruggerlo.

«Papi, ti prometto che stavolta non farò saltare in aria niente. Avrei dovuto calcolare meglio le dosi…», lo rassicura Ambrosia.

Lucius annuisce e le sorride.

La bambina dondola le gambe avanti e indietro, finendo per sbattere i talloni contro il legno del carretto. Sbuffa e si annoia per questo viaggio infinito, ma tutto migliora quando i suoi occhi vedono per la prima volta i comignoli e i tetti delle case del villaggio. Chissà come li accoglieranno gli abitanti di Maaginen.

Ambrosia immagina il calzolaio, sudato dopo un duro turno di lavoro, che dice: «Preparerò per loro delle belle scarpe!».

E poi il fornaio, impegnato a sfornare gli ultimi panini, potrebbe domandare: «Cosa preferiranno mangiare?».

Con il sorriso sulle labbra, Ambrosia rimane ottimista per tutto il resto del viaggio.

Dopo poco, il cavallo nero che traina il loro carro giunge alle porte del villaggio e le aspettative di Ambrosia sembrano avverarsi. Tutti li accolgono calorosamente, salutando dal ciglio della strada o dalle finestre delle case. Qualcuno porta perfino dei regali, tra cui un buono per una cena per due al Bue Muschiato, gentilmente offerto dal proprietario, che si presenta con il suo nome: Suspirus. Il carro, che prima conteneva solo gli strumenti per il laboratorio e due piccole valigie, adesso è ricco di doni di ogni tipo.

«Grazie a tutti! Sono commosso dal vostro benvenuto», dice Lucius, stringendo le mani di alcuni degli abitanti del villaggio.

«Grazie, non vedo l'ora di conoscervi meglio», aggiunge Ambrosia.

Solo una persona non li saluta e sputa a terra al loro passaggio. Calpesta la terra dove il cavallo e le ruote del carro hanno lasciato dei solchi. Sembra terribilmente infastidito dalla loro presen-

za. Fissa i vampiri per un momento, poi gira la testa da un'altra parte.

L'oste della locanda gli si avvicina. Ambrosia non capisce che tipo di creatura sia: il suo corpo è trasparente; occhi, naso e labbra sono neri e, all'apparenza, è leggero come una piuma. Quando appoggia la sua mano sulla spalla dell'uomo scontroso, lì per lì forse l'altro non se ne accorge nemmeno. Ma quando gli dice: «Nerone, non fare quel muso lungo! Cerca di essere un po' gentile con i nuovi vicini», quello sobbalza e si gira a guardarlo. Poi scrolla le spalle e va via, borbottando qualcosa. Infine, scompare all'interno del Bue Muschiato, sbattendo la porta.

Ambrosia, nonostante l'udito amplificato, una delle particolarità da vampira, è riuscita solo a sentire: «Maledetti… impiastri… traditori…».

«Nerone è un uomo pieno di rancore, una rabbia che difficilmente si può placare. Dovete avere tanta pazienza con lui», spiega Suspirus con espressione amareggiata, «solo la mia cucina sembra calmarlo un po'. A questo proposito, sarà meglio che torni ai fornelli». Poi li saluta, e rientra nella locanda attraversando la porta.

"Ah, quindi Suspirus è un fantasma! Ma come fa a tenere in mano gli utensili da cucina?". La

bambina dovrà attendere per avere una risposta, perché la delusione ha preso il posto della curiosità al solo pensiero di Nerone.

Nella sua vita, Ambrosia non ha mai visto una persona così maleducata. Sa che la cattiveria può nascere anche da brutte esperienze. Chissà se, conoscendolo meglio, riuscirà a scoprire come mai sia diventato così…

All'improvviso, la piccola vampira si ritrova circondata da più di una dozzina di bambini, e tra loro non ci sono solo umani, ma anche creature magiche. Una di loro, che ha delle enormi corna da montone, la prende per mano e si presenta: «Ben arrivata! Mi chiamo Faunus e spero diventeremo grandi amici».

Ambrosia prova per lui una certa compassione, vedendolo reggersi a fatica su delle stampelle, e gli risponde: «Ciao Faunus, il mio nome è Ambrosia. Sono felice di conoscerti».

«Vieni a giocare con noi sabato pomeriggio? Vogliamo provare un gioco nuovo», propone Faunus.

«Va bene, ma dovrete spiegarmi le regole», risponde Ambrosia.

«Affare fatto», dice Faunus.

Poi Ambrosia saluta tutti i bambini con la mano e si sente sollevata all'idea di aver trovato tanti nuovi amici.

I vampiri proseguono la marcia in direzione della collina su cui si trova la nuova casa. Ad accoglierli all'ingresso ci sono un maggiordomo e una cameriera, entrambi con un enorme sorriso. L'uomo ha capelli neri, occhi scuri e un aspetto impeccabile, mentre l'altra è una ragazza dai capelli rossi, arricchiti da quattro fermagli floreali.

«Benvenuti, signor Lucius e signorina Ambrosia. Sono Battista, il maggiordomo», inizia a dire l'uomo mentre si sistema il papillon, poi indica la giovane accanto a lui, «lei è Eulalia, tanto brava nelle pulizie, quanto in cucina. Sentitevi come a casa vostra».

Eulalia si inchina e, nel farlo, alcuni dei suoi fermagli a forma di rosa cadono a terra. Lei si abbassa di scatto a raccoglierli e si aggiusta i capelli.

«Vi ringrazio per l'ospitalità, è un piacere fare la vostra conoscenza. Io e mia figlia non vediamo l'ora di esplorare la casa», risponde Lucius.

«Voglio andare a vedere la mia camera», aggiunge Ambrosia e scende dal carro con un saltello.

Mentre Lucius e Battista prendono le valigie e i regali, Eulalia accompagna Ambrosia nella sua nuova stanza. La ragazzina corre a destra e a sinistra, a braccia sollevate e lanciando gridolini.

Non riesce a fare a meno di toccare tutti i mobili e le decorazioni. I suoi occhi brillano, come se avesse davanti la cameretta dei suoi sogni. Suo zio ha pensato proprio a tutto.

Le pareti sono tappezzate da una carta da parati viola con motivi a forma di ragno, il letto ha una testiera in ferro con al centro un pipistrello e ai lati sono presenti cassetti e scrivania neri. Al di sopra della scrivania, su delle mensole, sono disposte in fila delle boccette che contengono polveri colorate.

«Queste le conosco», dice Ambrosia, fissando Eulalia, «vengono usate per dipingere, ma sono anche gli ingredienti perfetti per i fuochi d'artificio».

«Signorina, li sa fare davvero? Qui al villaggio tutti sarebbero felici di vederli. Solo chi vive nella capitale ha la fortuna di assistere a uno spettacolo pirotecnico».

«Ehm…», dice Ambrosia con voce tremante, cercando di prendere tempo, «prima o poi ne farò qualcuno e li mostrerò a tutti. Te lo prometto».

Non riesce a dire di no a una proposta del genere, ma passerà del tempo prima che la possa mantenere.

Poco dopo, la bambina apre la valigia e lascia uscire fuori i suoi cinque pipistrelli domestici. Sono

tutti simili tra di loro e Ambrosia ha fatto fatica a distinguerli, almeno fino a quando non ha messo loro dei fiocchetti diversi. Per quanto riguarda il nome, invece, non ha avuto molta fantasia e li ha chiamati tutti Pippi.

Prendono posto tutti in fila nell'anta di un armadio, abbastanza buio per farli dormire comodamente. Per il resto del tempo, se ne staranno fuori a raccogliere informazioni e ad avvisare se ci sono notizie interessanti.

«Signorina Ambrosia, spero che la camera sia di suo gradimento! Suo zio ci ha parlato di lei, di suo padre e della vostra passione per l'alchimia. Abbiamo arredato le stanze secondo i vostri gusti e recuperato quanti più ingredienti alchemici possibili», dice Eulalia.

«Grazie, tu e Battista siete stati fin troppo gentili».

Dopo aver salutato la domestica, la bambina decide di visitare il laboratorio. Nota subito quanto sia scomodo raggiungerlo. Infatti, si trova in sof-

fitta e occorre salire ben quattro rampe di scale!

Appena Ambrosia entra nella stanza, arriva una folata di vento. Anche se i vampiri di solito non dovrebbero provare freddo, lì per lì le viene da sfregarsi le mani per scaldarsi. L'aria fredda proviene da una serie di finestre in alto, dalle quali penetra anche tanta luce e si può vedere il cielo. Un venticello del genere può rovinare anche la capigliatura più bella.

"Promemoria: ricordarsi di indossare sempre un cappello", pensa tra sé e sé Ambrosia.

Intanto, Battista e Lucius l'hanno raggiunta in soffitta e stanno iniziando a sistemare il nuovo laboratorio. Dapprima, mettono gli oggetti più fragili come bottiglie di vetro e piccoli pesi in un angolo, poi tirano fuori dai bauli le rocce e gli strumenti di misurazione. Dopo aver spostato i mobili e aver riposto il resto, l'ambiente vuoto viene trasformato in un laboratorio degno di questo nome.

Ambrosia si avvicina al maggiordomo, incuriosita dalla sua espressione. Ha le sopracciglia arcuate e i suoi occhi sono fissi su ogni singolo ingrediente che sta catalogando. Prepara con attenzione ogni etichetta e la ripone sulle boc-

cette e sui contenitori corrispondenti. Uno dei suoi compiti è proprio quello di tenere tutto in perfetto ordine e, a giudicare dall'attenzione e dalla cura che presta al suo abbigliamento, gli sarà facile completarlo.

A un certo punto, lo stomaco di Ambrosia inizia a brontolare. La bambina si appoggia le mani sulla pancia e dice: «Papà, possiamo mangiare? Ho tantissima fame!».

«Certo, tesoro, andiamo subito a cenare», risponde Lucius, facendo un cenno a Battista.

Il maggiordomo lascia carta e penna e si precipita ad avvisare Eulalia.

I due vampiri si dirigono in sala da pranzo, dove ad attenderli c'è una deliziosa salsa di pomodoro. Infatti, Ambrosia e Lucius non si nutrono di sangue, ma di tutto ciò che è rosso.

"Brava Eulalia! Questa sì che una cena come si deve", pensa Ambrosia a ogni cucchiaiata.

Ogni tanto alza la testa per osservare la reazione del padre, e anche lui sembra aver apprezzato la salsa. Dopo soli cinque minuti, ecco che chiede il bis.

"C'era da aspettarselo da papà! Oggi ha lavorato tanto e, se fossi stata al suo posto, anche io avrei una fame da lupi!", pensa Ambrosia ridacchiando.