



NEVERWINTER

3

LA LEGGENDA DI DRIZZT DI R.A. SALVATORE

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Il Buio Profondo | NEVERWINTER |
| 2. L'Esilio | 23. Gauntlgrym |
| 3. Il Mondo di Sopra | 24. Neverwinter |
| 4. La Reliquia di Cristallo | 25. L'Artiglio di Caronte |
| 5. Fiumi d'Argento | 26. <i>The Last Threshold*</i> |
| 6. La Gemma dell'Halfling | |
| 7. L'Eredità | COMPANION CODEX |
| 8. Notte senza Stelle | 27. <i>Night of the Hunter*</i> |
| 9. L'Assedio delle Ombre* | 28. <i>Rise of the King*</i> |
| 10. L'Alba degli Eroi* | 29. <i>Vengeance of the Iron Dwarf*</i> |
| 11. La Lama Silente* | |
| 12. La Spina Dorsale del Mondo* | HOMECOMING |
| 13. Il Mare delle Spade* | 30. <i>Archmage*</i> |
| 14. Il Servitore della Reliquia* | 31. <i>Maestro*</i> |
| 15. La Promessa del Re Stregone* | 32. <i>Hero*</i> |
| 16. La Strada del Patriarca* | |
| 17. L'Orda degli Orchi* | |
| 18. Il Cacciatore Solitario* | |
| 19. Le Due Spade* | |
| 20. Il Re degli Orchi* | |
| 21. Il Re dei Pirati* | * Di prossima pubblicazione |
| 22. Il Re degli Spettri* | In corsivo, i titoli provvisori |

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE

L'ARTIGLIO DI CARONTE

NEVERWINTER

LIBRO 3

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA DI
TODD LOCKWOOD

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Charon's Claw*
Traduzione dall'inglese di Ileana Appino

©2012 Wizards of the Coast LLC.

FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST, D&D, their respective logos, the dragon ampersand, and The Legend of Drizzt are trademarks of Wizards of the Coast LLC, in the U.S.A. and other countries.

All characters in this book are fictitious. Any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental. All Wizards of the Coast characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS

Hasbro UK Ltd
Caswell Way

Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

Save this address for your records

Copyright © 2018 Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433

www.armenia.it
info@armenia.it

Stampato da Grafica Veneta S.p.A.

Benvenuti nel Faerûn, terra di magia e intrighi, di brutale violenza e divina pietà, dove gli dei sono ascesi e morti, e grandi eroi si sono levati a combattere mostri terrificanti. Qui, millenni di lotte e conquiste hanno plasmato decine di civiltà straordinarie, generato e distrutto splendidi regni e tirannici imperi, lasciandosi dietro rovine dimenticate da tempo e infestate dall'orrore.

UNA TERRA DI MAGIA

Quando la dea della magia fu assassinata, un magico flagello di fiamme blu – la Devastazione della Magia – si abbatté sul Faerûn, uccidendo alcuni dei suoi abitanti, mutilandone molti, e dotandone pochissimi di incredibili capacità soprannaturali. La Devastazione della Magia cambiò per sempre la natura stessa della magia, e sparse su quella terra meraviglie nascoste e agghiaccianti mostruosità.

UNA TERRA DI TENEBRE

Le minacce che il Faerûn si trova ad affrontare sono innumerevoli. Armate di non-morti si ammassano nel Thay al servizio del geniale ma folle re lich Szass Tam. Perfidi elfi scuri tramano nel Buio Profondo agli ordini della crudele e capricciosa dea Lolth. La Sovranità Aboletica, una terrificante moltitudine di spietati padroni di schiavi, si aggira per il Mare delle Stelle Cadute seminando caos e distruzione. E l'Impero di Netheril, dotato della magia di un potere inimmaginabile, avanza furtivamente per il Faerûn su fortezze volanti, seminando discordia a non finire.

UNA TERRA DI EROI

Ma il Faerûn non è senza speranza. A combattere contro il crescente flusso di oscurità sono comparsi degli eroi. Ranger segnati dalle battaglie mettono a disposizione le loro lame dentellate contro schiere di orchi predatori. Umili topi di strada sfidano demoni per cambiare il destino delle città. Imperscrutabili stregoni tiefling si alleano con feroci guerrieri elfi per far piovere fuoco e acciaio su nemici mostruosi. E valorosi servitori di dei compassionevoli lottano senza sosta contro l'oscurità.

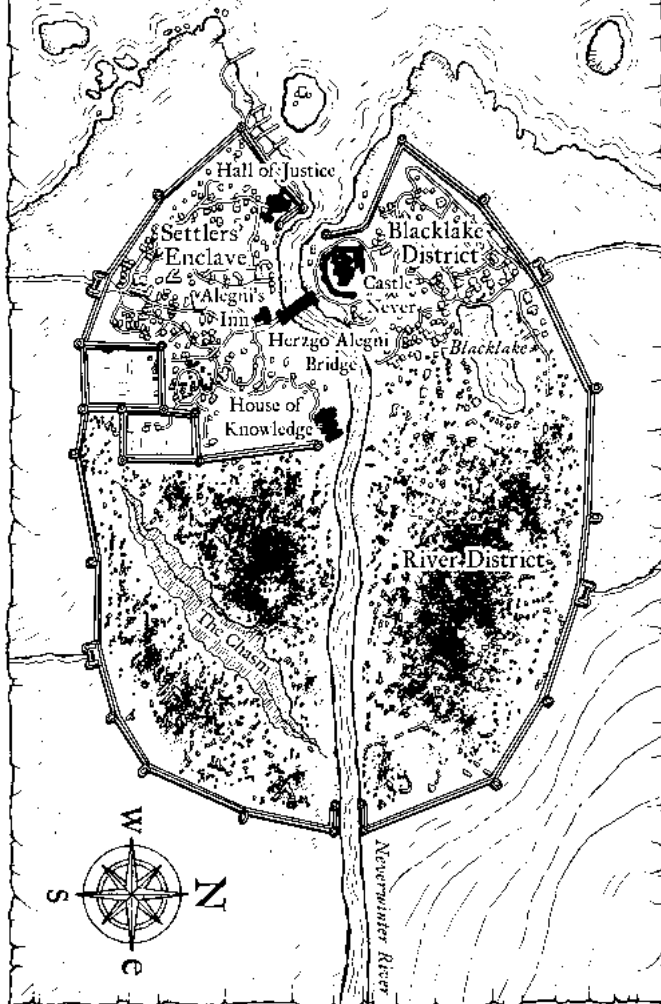


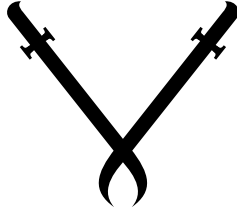
UNA TERRA DI AVVENTURE STRAORDINARIE

NEVERWINTER C. 1463 DR

← Waterdeep

Luskan →





PROLOGO

L'ANNO DELL'EROE RINATO (1463 DR, CALENDARIO DELLE VALLI)

Ravel Xorlarrin entrò risoluto nella sala delle udienze della madre. L'abito color porpora gli danzava attorno agli alti stivali che producevano un suono forte e risonante sul pavimento. Ovviamente, tutti i presenti nella sala sapevano che avrebbe potuto camminare in perfetto silenzio. Come la maggior parte dei nobili drow, calzava stivali impregnati di una qualità magica piuttosto comune. Aveva gettato indietro il cappuccio nero dell'abito e i lunghi capelli bianchi gli ricadevano sulle spalle, attirando ulteriormente l'attenzione sulla sua persona. Dopotutto, quello era il suo momento di gloria.

Sulla sinistra della sala, quello che al tempo stesso era il fratello maggiore e il padre di Ravel, il Primo Figlio Brack'thal, gli lanciò un'occhiata fulminante... cosa alquanto prevedibile, visto che Ravel, molto più giovane di lui, aveva assunto un ruolo predominante all'interno della famiglia Xorlarrin. Un tempo era stato Brack'thal a beneficiare di un tale onore, in quanto potente mago, decisamente favorito dalla Matrona Madre Zeerith. Ma quello era stato prima della Devastazione della Magia, nel corso della quale Brack'thal aveva sofferto terribilmente e aveva visto ridursi di molto i suoi poteri.

Durante lo stesso periodo, il protettore del Casato, dall'infelice nome di Horoodissomoth, aveva perduto completamente la ragione ed era stato letteralmente consumato da una palla di fuoco a scoppio ritardato che si era inavvertitamente infilato nella tasca della veste.

Perciò Zeerith si era rivolta al semicomatoso Brack'thal per avere il suo seme e mettere al mondo Ravel, suo fratello nonché suo figlio.

Ogni volta che Ravel salutava Brack'thal chiamandolo "fratello e

padre”, il mago più anziano s’irrigidiva per la rabbia, e il mago più giovane sogghignava. Poiché Brack’tal non poteva fare niente contro di lui. In un combattimento corpo a corpo, Ravel l’avrebbe distrutto, ed entrambi lo sapevano. Sebbene fosse appena uscito dalla Sorcere, l’accademia drow di arti magiche, Ravel poteva già contare su una potente rete di spie e su una squadra di supporto quale Brack’tal non aveva mai conosciuto. Così come tutti i giovani maghi del Casato Xorlarrin, Ravel non si definiva neppure tale, e nemmeno lo facevano la Matrona Madre Zeerith e gli altri. In quella famiglia, i praticanti dei poteri arcani come Ravel erano conosciuti con il nome di “tessitori di incantesimi”, poiché in effetti avevano adattato il materiale e le componenti semantiche dei loro incantesimi in modo da rendere quella pratica più affine alla danza di un ragno che non ai movimenti delle dita tipici dei maghi vissuti prima della Devastazione della Magia.

Nel lanciare un’occhiata verso la destra della sala, Ravel scorse il maestro d’armi Jearth, il che non fece altro che ricordargli quanto fosse vasto e costantemente in aumento il suo cerchio di influenza. Jearth era l’alleato più vicino a Ravel, e anche se tra gli Xorlarrin la maggior parte dei maschi si dedicava alla pratica della magia – cosa per cui il Casato era maggiormente noto – Jearth Xorlarrin era giustamente considerato uno dei maestri d’armi più esperti di Menzoberranzan.

Ravel aveva proprio l’impressione che fin dal giorno della sua nascita ogni cosa fosse sempre andata per il verso giusto.

Ed era così anche in quel momento. Era stato lui a scoprire l’operato di Gromph Baenre sulla magica pietra a forma di teschio. Ravel aveva osato spiare il potente Arcimago di Menzoberranzan – il che comportava decisamente dei rischi, visto che la famiglia di Gromph regnava incontrastata nella città dei drow – ed esplorare anche la magia all’interno della pietra. Là dentro, Ravel aveva incontrato lo spirito disincarnato, un lich, e da quella creatura aveva ottenuto alcune informazioni davvero sorprendenti.

Apparentemente, anche la Matrona Madre Zeerith aveva trovato interessanti quelle informazioni.

«Buongiorno, Matrona Madre», la salutò Ravel, senza praticamente toglierle gli occhi di dosso. Se Zeerith fosse stata in collera con lui, quell’audace strappo all’etichetta gli sarebbe sicuramente costato qualche frustata. «Avevate richiesto la mia presenza?».

«L’avevo ordinata», lo corresse lei bruscamente. «Siamo giunti a capire che il cataclisma che ha colpito la superficie era opera di un

primordiale. È stato il rigurgito di una bestia del fuoco a portare la catastrofe».

Fermo dov'era, a testa china, Ravel fece un sorriso che andava da un orecchio all'altro. Era stato lui a dirglielo, riferendole l'informazione che gli era stata fornita dal lich nella pietra a forma di teschio.

«Abbiamo anche scoperto che quel primordiale si trova all'interno dell'antica città dei nani Delzoun, Gauntlgrym», proseguì Zeerith.

«L'avete trovato?» chiese Ravel, incapace di contenere la propria curiosità. Si morse immediatamente le labbra e chinò il capo, non senza aver notato, però, i sussulti stupiti delle sue spregevoli sorelle, e aver notato che una portava la mano alla frusta dall'impugnatura a forma di serpente. Anche il suo alleato, Jearth, era trasalito e aveva trattenuto il fiato, aspettandosi chiaramente di vederlo colpito da un'immediata e brutale punizione.

Ma stranamente, la Matrona Madre Zeerith lasciò che la trasgressione rimanesse impunita, anzi, non parve neppure notarla.

«Guardami», gli ordinò, e Ravel si affrettò a ubbidire.

«Perdonatemi, Matrona Mad...».

Lei gli fece cenno di stare zitto.

«Non sappiamo come fare a raggiungere quel posto, Gauntlgrym», ammise. «Ma conosciamo la regione. Ti siamo grati per la tua intraprendenza ed astuzia. Non è cosa di poco conto riuscire a procurarsi una simile informazione sotto il naso di quel miserabile Gromph e della sua maledetta famiglia, che si ritiene così superiore a tutte le altre di Menzoberranzan».

Ravel, malgrado la sua spavalderia, quasi non riuscì a credere a quelle dolci parole e osò a malapena respirare.

«Dobbiamo trovare il modo di entrare», disse Zeerith. «Dobbiamo capire se quel posto, con quella sua fonte di potere, è adatto ai nostri progetti. Troppo a lungo il Casato Xorlarrin ha sofferto sotto il giogo soffocante del Casato Baenre e degli altri Casati. Troppo a lungo ci è stato impedito di occupare la nostra legittima posizione di comando, l'ultimo dono della dea Lolth. Siamo stati i primi a venir fuori dalla Devastazione della Magia, i primi a imparare i nuovi modi di creare magiche energie per la gloria della Regina Ragno».

Ravel annuì a ogni sua parola, poiché le audaci dichiarazioni della Matrona Zeerith non erano certo un segreto tra i nobili della famiglia Xorlarrin. Era da molto che cercavano di andarsene da Menzoberranzan. Era da molto che accarezzavano il progetto di fondare una

città drow indipendente. Progetto che tuttavia sembrava molto arduo, poiché tutti sapevano che così facendo si sarebbero attirati la vendetta del potente Casato Baenre e dei suoi alleati, come quello dei Barrison Del'Armgo.

Ma se il Casato Xorlarrin avesse messo mano su una fortezza come Gauntlgrym, e una fonte di potere straordinaria come un primordiale, forse avrebbe potuto realizzare il suo sogno.

«Guiderai la spedizione», disse Zeerith. «Potrai disporre di tutte le risorse del Casato Xorlarrin».

Il sonoro sospiro di Brack'thal, proveniente da un lato della grande sala, fece girare molte teste da quella parte.

«C'è qualche problema, Primo Figlio?» chiese Zeerith.

«Primo Figlio...» ardì ripetere l'altro, come se il fatto che fosse lui e non Ravel a detenere quel titolo dovesse essere un problema già fin troppo evidente.

Zeerith lanciò un'occhiata alle figlie e annuì, e le cinque sorelle Xorlarrin presero simultaneamente le loro fruste magiche, ingannevoli attrezzi dalle molte teste, le cui corde erano formate da serpenti vivi che si torcevano e mordevano.

Per tutta risposta, Brack'thal emise un grugnito. «Matrona, non fiatele! Se siete disposta ad accettare gli errori di Ravel, allora dovete...».

Tacque e fece un passo indietro, o perlomeno tentò di farlo, ma i drow intorno a lui lo afferrarono e lo trattennero, e mentre le sorelle si avvicinavano, precedute dai servitori che fungevano da barriera difensiva, Brack'tal venne spinto verso di loro.

I servitori lo trascinarono fuori dalla sala e lo portarono in una stanzetta laterale conosciuta fin troppo bene da molti maschi del Casato.

«Tutte le risorse», ripeté Zeerith a Ravel, e non alzò la voce, né trasalì o distolse lo sguardo mentre nella camera accanto cominciavano a piovere i colpi, accompagnati dalle grida di dolore di Brack'thal.

«Anche il maestro d'armi?» ardì chiedere Ravel, fingendo anche lui che le grida del fratello non fossero nulla d'insolito o preoccupante.

«Certo. Non è stato forse Jearth ad aiutarti a ingannare Gromph Baenre?».

Benché quella fosse ovviamente la risposta che voleva sentire, Ravel sorrise a malapena. Si girò a guardare il maestro d'armi, il quale parve indietreggiare appena un po' mentre gli lanciava una fredda occhiata. In effetti, Jearth l'aveva aiutato, ma di nascosto... solo di nascosto! Lui l'aveva avvisato fin dall'inizio che non voleva che il suo nome venisse

associato ad alcun inganno ai danni di Gromph Baenre, e adesso la Matrona Madre Zeerith stava rivelando quel segreto a tutti i nobili presenti nella sala.

Il Casato Xorlarrin, da una prospettiva arcana e non divina, era il più magico di tutti i Casati di Menzoberranzan. Aveva molti più allievi che frequentavano la Sorcere di tutti gli altri Casati, persino di quello dei Baenre. E il Maestro della Sorcere era l'Arcimago di Menzoberranzan, Gromph Baenre.

Nessuno, non Ravel, né Jearth, e nemmeno la Matrona Madre Zeerith, dubitava del fatto che Gromph Baenre avesse spie all'interno degli Xorlarrin. Per Ravel, la cosa non aveva molta importanza. Era stato uno degli allievi prediletti di Gromph e l'Arcimago probabilmente non se la sarebbe presa con lui per una piccola trasgressione come quella di essere stato spiato.

Ma Jearth era un guerriero e non un mago, e l'implacabile Gromph probabilmente non avrebbe mostrato lo stesso riguardo nei confronti di uno spadaccino.

«Porterai con te anche Brack'thal», disse Zeerith.

«Come mio sottoposto?» chiese Ravel, e Zeerith gli rispose con un sorrisetto malizioso.

«E delle tue sorelle, solo Saribel e Berellip sono disponibili per il viaggio», spiegò Zeerith.

Al che, Ravel si irrigidì, ma subito si ricompose, perché Saribel era la più giovane, la più debole, e, per quanto poteva dire, decisamente la più stupida delle sacerdotesse del Casato. E Berellip, per quanto più anziana e autorevole, lo guardava spesso con evidente disprezzo senza nascondere il proprio disappunto circa il fatto che il Casato Xorlarrin riservasse ai maschi una condizione così prestigiosa tra i nobili. Fanatica nella sua devozione nei confronti di Lloth, Berellip mostrava indifferenza, nel migliore dei casi, verso gli arcani tessitori di incantesimi, e in più di un'occasione aveva rivolto chiare minacce all'ambizioso Ravel.

«Hai qualcosa da ridire?» chiese Zeerith, e come per caso, proprio in quel momento Brack'thal emise il grido più straziante di tutti.

Ravel deglutì a fatica. «Controllare un primordiale...» disse, scuotendo il capo e lasciando la frase in sospeso per rendere ben chiari i suoi dubbi. «È mai stata fatta una cosa del genere?».

«Reindirizzare i suoi poteri, forse?» chiese Zeerith. «Tu sai quello di cui abbiamo bisogno».

Ravel si trattenne dall'argomentare ulteriormente e rifletté su quelle parole. Di che cosa aveva davvero bisogno il Casato Xorlarrin?

Di un po' di spazio per respirare, soprattutto, si rese conto. Se avessero potuto creare una nuova città in quell'antica terra di nani e avere il tempo di sistemarvi i loro numerosi glifi magici, chissà se gli altri Casati di Menzoberranzan avrebbero pensato che valesse la pena attaccarli?

Se la nuova città drow poteva aprire nuove vie commerciali, o diventare un avamposto contro qualunque possibile incursione degli abietti abitanti del mondo di superficie nel Buio Profondo, quello non avrebbe rappresentato un vantaggio per Menzoberranzan?

«Ched Nasad non è mai stata rimpiazzata», ardì osservare Ravel, riferendosi all'antica città gemella di Menzoberranzan, una meraviglia di ponti e archi sospesi, che era stata distrutta durante la Guerra della Regina Ragno un secolo prima.

«Berellip ti terrà informato della somma che metterò a tua disposizione per reclutare dei mercenari», disse Zeerith, congedandolo con un cenno della mano. «Raduna la tua squadra e mettili in viaggio».

Ravel si produsse in un rapido inchino e si girò, giusto in tempo per vedere Brack'thal che rientrava barcollando nella sala delle udienze, con la camicia strappata e insanguinata, le mascelle serrate e gli occhi gonfi a causa del dolore procuratogli dal veleno delle fruste-serpente. Malgrado l'evidente conflitto interiore, il Primo Figlio riuscì a controllare i muscoli del viso il tempo necessario a lanciare a Ravel uno sguardo carico d'odio.

Per un attimo, Ravel pensò di chiedere a Zeerith di ritornare sulla sua decisione di farlo accompagnare dal fratello, ma poi lasciò perdere. Brack'thal non avrebbe potuto sconfiggerlo in un combattimento corpo a corpo, dopotutto, ed entrambi ne erano consapevoli. Non avrebbe osato mettersi contro di lui personalmente. E poiché Ravel poteva scegliere i componenti della sua spedizione, si sarebbe assicurato che nessuno dei compagni di Brack'thal si unisse a loro.

Non che il mago decaduto avesse molti compagni, in ogni caso.



«Non sono dei farabutti...» cominciò a dire Ravel, ma Jearth lo bloccò immediatamente alzando una mano.

Zitto! gli ordinò il maestro d'armi, muovendo rapidamente le dita

nel complicato alfabeto muto dei drow. Mentre lo faceva, Jearth aveva alzato il mantello con l'altra mano per nascondere i suoi movimenti, cosa che il discreto drow spesso chiamava il suo "cono di silenzio visivo".

Ravel si guardò intorno, poi alzò una mano, avendo cura di tenerla nascosta tra le pieghe dell'ampio abito. *Non sono dei farabutti senza Casato*, dissero le sue dita.

Molti lo sono.

Non tutti. Ho riconosciuto un soldato del Casato Baenre. L'assistente del loro maestro d'armi, nientemeno!

Molti appartengono a Casati senza prestigio alcuno.

Accompagnati però da un Baenre, insistette Ravel.

Almeno tre, secondo le mie ultime stime, disse Jearth.

Ravel arretrò, i tratti armoniosi del viso dalla pelle nera deformati da un'espressione di orrore.

Credevi che potessimo mettere insieme una forza di un centinaio di drow esperti e andarcene da Menzoberranzan senza attirare l'attenzione dei Baenre? O di uno degli altri Casati importanti? replicò Jearth con un movimento talmente rapido delle mani che Ravel riuscì a malapena a seguirlo.

La Matrona Madre Zeerith non ne sarà contenta.

Lei capirà, disse Jearth. *Conosce bene lo sguardo sempre attento dei Baenre e dei Barrison Del'Armgo. Sa che ho invitato Tiago Baenre, che fa da primo assistente ad Andzrel Baenre, maestro d'armi del Primo Casato.*

Ravel lo guardò dubbioso.

Tiago è un amico, spiegò Jearth

Sleale nei confronti dei Baenre?

Decisamente no, disse Jearth. *L'intero progetto dipende dalla nostra capacità di assicurarci rapidamente il potere su Gauntlgrym, così che gli altri Casati vedano la nostra nuova città come un beneficio e non come una rivale, o perlomeno pensino che non valga la pena di mettersi contro di noi. A questo proposito, Tiago rimarrà fedele al suo Casato ma sarà utile alla nostra causa, se abbiamo successo.*

Faresti bene ad accogliere Tiago tra i nostri e consentirgli una posizione di comando durante la spedizione. Questo ci farà guadagnare del tempo prima che il Casato Baenre perda la pazienza.

Tenere vicini i nostri nemici, dissero le dita di Ravel.

«Nemici potenziali», replicò Jearth ad alta voce. «E sarà meglio che lo restino, se vogliamo che il Casato Xorlarrin abbia successo».

Dubiti del potere della Matrona Madre Zeerith e del Casato Xorlarrin? disse Ravel muovendo le dita con aria indignata.

Conosco il potere dei Baenre.

Ravel fece per protestare, ma s'interruppe non appena le sue dita ebbero formato una lettera. Gromph Baenre era stato il suo tutore. Lui l'aveva spesso accompagnato negli appartamenti privati degli arcimaghi nel complesso del Primo Casato di Menzoberranzan. Ravel era fiero di essere un nobile Xorlarrin, ma persino l'accecamiento indotto dalla lealtà aveva i suoi limiti.

Si rese conto di non poter controbattere le argomentazioni di Jearth; se si fosse dovuto ricorrere alla forza, il Casato Baenre li avrebbe distrutti.

«Vuoi che ti presenti a Tiago Baenre?» chiese Jearth ad alta voce.

Ravel gli sorrise, mostrandogli chiaramente che si arrendeva alle sue argomentazioni, e assentì.



Giovane, di bell'aspetto, e decisamente sicuro di sé, Tiago Baenre guidò la sua lucertola lungo il muro di una galleria del Buio Profondo. Sebbene la sella fosse perpendicolare al pavimento, l'agile Tiago sembrava trovarsi decisamente a proprio agio, contraendo i muscoli di quel tanto che bastava a tenersi dritto e in equilibrio. In realtà non era lui al comando di quella piccola armata formata da un centinaio drow, da una truppa d'assalto di duecento goblin e da una ventina di drider – Ravel aveva mandato avanti una quarantina di goblin per assicurarsi che la strada fosse sgombra – ma a mano a mano che la spedizione avanzava, era diventato chiaro a tutti che Tiago guidava la spedizione.

La sua lucertola sotterranea dalle zampe aderenti, Byok, era decisamente un'esemplare di prim'ordine, addestrato alla velocità e alla resistenza, e a quanto si diceva, dotato anche di alcune facoltà magiche.

Si ritiene superiore a noi, disse Ravel a Jearth, muovendo le dita intanto che la galleria descriveva una curva.

È un Baenre, rispose Jearth con una scrollata di spalle, come se quello bastasse a spiegare tutto, il che in effetti faceva.

Il rumore secco di un esoscheletro che si trascinava attraverso il pavimento attirò la loro attenzione, e Ravel bloccò la sua cavalcatura e la fece girare per andare a salutare il nuovo venuto.

«Un goblin ha colpito la mia compagna, Flavvar», disse la creatura. Metà ragno gigante e metà drow, aveva una voce che era una via di mezzo tra quella di un insetto e quella melodiosa di un drow. Un

tempo quell'essere era stato un drow, ma poi aveva avuto a che fare con le sacerdotesse di Lolth. E la cosa non era finita bene, ovviamente, visto che l'avevano trasformato in quell'abominio.

«Per paura, senza dubbio», disse Jearth. «Gli si era avvicinata furtivamente?».

Il drider, Yerrininae, guardò cupo il maestro d'armi, ma Jearth si limitò a sorridere e a distogliere lo sguardo.

«Il goblin l'ha ferita?» chiese Ravel.

«Ha spaventato lei e me. E io ho reagito».

«Reagito?» chiese Ravel, sospettoso.

«Ha lanciato il suo tridente contro il goblin», arguì Jearth, e quando Ravel guardò Yerrininae, notò che il drider gonfiava il petto con orgoglio e non cercava di controbattere.

«Abbiamo intenzione di mangiarci quel pazzo per cena», spiegò il drider, girandosi verso Ravel. «Chiedo di rallentare la marcia, visto che vorremmo consumarlo prima che abbia perso troppi liquidi».

«Hai ucciso il goblin?».

«Non ancora. Preferiamo cibarci di esseri viventi».

Ravel si sforzò di nascondere il proprio disgusto. Detestava i drider – come avrebbe potuto non farlo? – visto che erano tutti quanti esseri decisamente disgustosi. Ma era comunque consapevole del loro valore. Se i duecento goblin avessero cercato di vendicarsi radunando le loro forze in un assalto organizzato, i venti drider li avrebbero massacrati in un batter d'occhio.

«Vorresti perlomeno avere l'accortezza di farlo senza farti vedere dai goblin suoi compagni?» chiese il tessitore di incantesimi.

«Il messaggio sarebbe più chiaro se...».

«Senza farti vedere», insistette Ravel.

Yerrininae lo fissò ancora per qualche istante, come se volesse valutarlo – e Ravel comprese che lui e i suoi compagni drow sarebbero stati sempre tenuti sotto controllo da quella banda di pericolosi alleati – ma poi assentì e si allontanò rapidamente e con un gran fracasso.

Perché te li sei portati dietro? chiese Jearth, muovendo silenziosamente le mani non appena l'altro se ne fu andato.

È un percorso lungo e difficile che porta a una fortezza senza dubbio ben difesa, replicò Ravel, muovendo le mani e le dita con enfasi. *Sono solo due giorni che abbiamo lasciato Menzoberranzan e già stiamo avanzando più lentamente per paura di subire un attacco ad ogni angolo. Metti forse in dubbio le capacità di combattenti di Yerrininae e dei suoi?*

Non metterei in dubbio l'abilità di una banda di demoni, dissero le dita di Jearth. Sarebbero più facili da controllare, e avremmo meno probabilità di essere uccisi da loro che non da queste creature.

Ravel sorrise e scosse il capo, certo che non sarebbero arrivati a quel punto. Conosceva Yerrinae da parecchio tempo, fin dal suo arrivo alla Sorcere. Il drider, su ordine di Gromph – e nessuno, drider o drow che fosse, osava disubbidire a Gromph – aveva affiancato Ravel in una delle sue prime spedizioni e aveva protetto il giovane tessitore di incantesimi quando si era avventurato nel Buio Profondo, al di là di Menzoberranzan, in cerca di erbe o cristalli incantati.

Yerrinae e Ravel avevano un accordo. Il drider non si sarebbe messo contro di lui. Inoltre, la Matrona Madre Zeerith aveva anche lasciato intendere che se la spedizione avesse avuto successo, se il Casato Xorlarrin fosse riuscito a creare una città nelle terre dei nani di Gauntlgrym, lei avrebbe concesso ai drider un Casato tutto loro, con gli stessi benefici di cui godevano i drow, e con Flavvar, la compagna di Yerrinae, come Matrona. Grazie a quella nuova posizione avrebbero potuto, forse, rientrare nelle grazie della dea Lolth.

«E a quel punto, chi può sapere cosa farà la dea del caos?» aveva aggiunto Zeerith, lasciando intendere che forse le sorti dei drider avrebbero potuto subire un mutamento radicale, e che Yerrinae e i suoi avrebbero potuto diventare di nuovo degli elfi scuri.

No, Ravel non temeva che i drider si mettessero contro di lui. Non con la prospettiva di una tale ricompensa.



Il vecchio mago drow posò la penna e girò la testa verso la porta della sua stanza privata. Era tornato al Casato Baenre da appena qualche ora, in cerca di un po' di calma che gli consentisse di lavorare su alcune sue teorie riguardo un *dweomer* particolarmente efficace che aveva visto realizzare alla Sorcere. Aveva chiesto espressamente alla Matrona Madre Quenthel di poter godere di un po' di *privacy*, e lei, ovviamente, aveva acconsentito.

Gromph poteva anche essere soltanto un maschio, il Primo Figlio del Casato, ma nessuno, nemmeno Quenthel avrebbe osato mettersi contro di lui. Lui era uno dei pilastri portanti del Casato Baenre, uno dei membri più potenti che qualunque nobile o cittadino comune potesse ricordare. Figlio maggiore della venerabile Matrona Madre

Baenre, Yvonne l'Eterna, Gromph era l'Arcimago della città da secoli. Era sopravvissuto alla Devastazione della Magia e il suo potere non aveva fatto che aumentare nei decenni successivi a quell'evento terrificante. E sebbene, molto probabilmente, fosse il drow più anziano di Menzoberranzan, il suo coinvolgimento nella vita politica della città, nei suoi giochi di potere e nelle ricerche sugli incantesimi alla Sorcere, non aveva fatto altro che crescere nel corso di quegli ultimi anni.

Un sorrisetto astuto increspò le labbra screpolate del vecchio drow mentre si figurava l'espressione dubbiosa sul viso del suo futuro visitatore. S'immaginò la mano dell'uomo che si alzava a bussare, per poi abbassarsi subito in preda alla paura.

Gromph attese ancora un poco, poi mosse le dita in direzione dell'ingresso e la porta si spalancò... proprio davanti al pugno alzato di Andzrel Baenre.

«Entra», lo invitò Gromph, per poi subito riprendere la penna e rivolgere di nuovo l'attenzione alla pergamena aperta davanti a lui.

Gli stivali di Andzrel produssero un forte rumore sul pavimento di pietra mentre entrava con passo risoluto nella stanza. Gromph se ne accorse e ammise fra sé che il suo comportamento aveva probabilmente messo in imbarazzo il maestro d'armi.

«Il Casato Xorlarrin si mostra ambizioso», dichiarò Andzrel.

«Buongiorno anche a te, Andzrel», disse Gromph, alzando gli occhi e fulminando il drow con un'occhiata.

Andzrel, decisamente molto più giovane di lui, lasciò che un po' della propria esasperazione trasparisse dal sonoro sospiro che emise davanti a quell'evidente richiamo alle regole di buona educazione.

«Una forza ragguardevole si sta muovendo verso ovest», riferì.

«Guidata dall'ambizioso Ravel, senza dubbio».

«In effetti, crediamo che il tuo allievo ne sia a capo».

«Il mio ex-allievo», si affrettò a correggerlo Gromph.

Andzrel annuì e abbassò gli occhi di fronte allo sguardo imperturbabile dell'altro. «La Matriona Quentel è preoccupata», disse piano.

«Per quanto non debba essere decisamente sorpresa», replicò Gromph. Si alzò dalla sedia, appoggiandosi al tavolo con le mani, poi si lisciò la veste di un tessuto nero lucente, decorato da fili argentati che riproducevano figure stilizzate di ragnatele e ragni. Girò intorno al tavolo e si diresse verso un piccolo scaffale su un lato della stanza.

Senza guardare Andzrel, ma fissando un grosso cristallo a forma

di teschio poggiato sullo scaffale, l'Arcimago mormorò: «Le abitudini alimentari dei pesci».

«Dei pesci?» chiese Andzrel dopo una lunga pausa, vedendo che Gromph non intendeva dare spiegazioni riguardo a quella strana frase, e nemmeno intendeva girarsi verso di lui.

«Hai mai pescato dei pesci la una lenza e l'amo?» chiese Gromph.

«Preferisco la lancia», dichiarò il guerriero.

«Certo». Dalla voce di Gromph non traspariva il minimo accenno di ammirazione. A quel punto l'Arcimago si girò e, osservando il viso del maestro d'armi, capì che l'altro sospettava di essere appena stato insultato. Sospettava, ma non ne era certo, perché malgrado tutta la sua intelligenza non ne sapeva nulla dei calcoli sublimi, della pazienza e della calma richieste dalla pesca con la lenza.

«Un laghetto normale potrebbe avere dieci diversi tipi di pesce che si muovono nelle sue profondità», disse Gromph.

«E io li infilzerei tutti quanti».

Gromph sbuffò e si girò di nuovo a guardare la pietra a forma di teschio. «Getteresti la tua lancia su qualunque cosa si trovasse alla tua portata. La pesca con la lenza non è così indiscriminata». Si raddrizzò e si girò di nuovo a guardare il maestro d'armi, come se si fosse appena reso conto della stranezza delle sue parole. «Anche se tu vedessi il pesce che cerchi d'infilzare non saresti, in effetti, altrettanto selettivo nella scelta di ciò che vuoi mangiare di quanto lo sarebbe un pescatore con la lenza».

«Come puoi affermare una cosa del genere?» chiese Andzrel. «Perché il pescatore con la lenza getterebbe di nuovo in acqua qualunque pesce che giudicherebbe non degno di essere pescato, mentre io avrei già ucciso la mia preda prima ancora di tirarla fuori dall'acqua?».

«Perché il pescatore con la lenza avrebbe già deciso quale tipo di pesce pescare prima di cominciare», lo corresse Gromph, «scegliendo l'esca, il luogo e la lunghezza della lenza. I pesci hanno delle preferenze, e il fatto di conoscerle permette al pescatore saggio di piazzare adeguatamente la sua trappola».

Si girò di nuovo verso la pietra a forma di teschio.

«È possibile che l'Arcimago Gromph diventi sempre più enigmatico ogni anno che passa?».

«Lo si potrebbe sperare!» rispose Gromph, lanciando un'occhiata da sopra le spalle e constatando che i suoi sottintesi erano ancora una volta sfuggiti al povero Andzrel. «Vivere tra la gente di Menzoberran-

zan assomiglia spesso alla pesca con la lenza, non credi? Sapere quali sono le esche giuste per attirare e catturare tanto gli avversari quanto gli alleati».

Quando si voltò di nuovo a guardare Andzrel, teneva in mano la pietra a forma di teschio, all'altezza degli occhi. Le fiamme delle numerose candele che ardevano nella stanza animavano la pietra cristallina dai mille riflessi che, a loro volta, facevano scintillare gli occhi di Gromph.

Ma il maestro d'armi sembrava non avere ancora compreso la metafora dell'Arcimago, il che confermò a Gromph che Tiago non l'aveva tradito.

Poiché Andzrel non sapeva che Ravel Xorlarrin aveva guardato in quella pietra e ci aveva scoperto il tesoro che lui e il suo Casato cercavano. E Andzrel non sospettava minimamente che Tiago avesse consentito l'intrusione del tessitore di incantesimi nelle stanze private di Gromph alla Sorcere come favore accordato al maestro d'armi del Casato Xorlarrin, Jearth, uno dei più grandi rivali di Andzrel nella scala gerarchica dei guerrieri di quella città.

«Il Casato Xorlarrin agisce esattamente come sperava il Casato Baenre, dirigendosi verso una destinazione degna d'interesse», spiegò più chiaramente Gromph.

Il che parve lasciare Andzrel un po' perplesso.

«Tiago è con loro, dietro richiesta della Matrona Madre Quenthel» proseguì Gromph, e Andzrel spalancò gli occhi.

«Tiago? Perché Tiago? Lui è il mio secondo, ai miei ordini!».

Gromph reagì con una risata. Aveva menzionato Tiago puramente per vedere Andzrel fremere d'indignazione, uno spettacolo che lo divertiva molto.

«Se tu ordinassi qualcosa a Tiago e la Matrona Quenthel gli ordinasse qualcos'altro, a chi dovrebbe obbedire?».

L'espressione di Andzrel si fece più dura.

Ovviamente, pensò Gromph. Il giovane Tiago era in effetti il secondo di Andzrel, ma molti pensavano che quello stato di fatto non sarebbe durato molto. Perché Tiago aveva qualcosa che Andzrel non aveva: una discendenza diretta con Dantrag Baenre, il più grande maestro d'armi che il Casato Baenre potesse ricordare. Tiago era il nipote di Dantrag, e di conseguenza Yvonnell era sua nonna e Gromph, Quenthel e il resto dei nobili del clan erano suoi zii. Mentre Andzrel era soltanto il figlio di un cugino che, per quanto nobile, non era un discendente diretto.

A peggiorare ulteriormente le cose, non c'era un solo drow che, dopo aver visto i due combattere, pensasse che Andzrel fosse in grado di sconfiggere Tiago in un combattimento corpo a corpo... il giovane Tiago, che diventava sempre più forte col passare degli anni.

L'Arcimago si concesse un attimo per osservare Andzrel, e comprese di avere seminato a sufficienza il dubbio e la preoccupazione nel suo spirito. Sapere che Tiago era fuori con il Casato Xorlarrin per quella missione apparentemente così importante avrebbe disturbato il suo cadetto per giorni.

A quel punto Gromph reputò che fosse il momento giusto per cambiare argomento.

«Che cosa sai di Jarlaxle?».

«Della Bregan D'Aerthe?» balbettò Andzrel. «Ho sentito che... non molto». Quell'ammissione parve imbarazzarlo, così si affrettò ad aggiungere: «L'ho incontrato in parecchie occasioni».

«Jarlaxle sembra sempre mettere in moto eventi interessanti», disse Gromph. «Può darsi che anche adesso sia così».

«Che stai dicendo?» chiese il maestro d'armi. «Il Casato Baenre avrebbe aiutato gli Xorlarrin nella loro impresa?».

«Niente del genere. La Matrona Madre Zeerith agisce di sua propria iniziativa».

«Ma noi abbiamo svolto un ruolo in questa sua scelta?».

Gromph si strinse nelle spalle con espressione vaga.

«Che cosa sai, Arcimago?» chiese Andzrel.

Gromph rimise sullo scaffale la pietra a forma di teschio e tornò lentamente al tavolo. Dopo essersi seduto, riportò l'attenzione sulla pergamena e prese la penna.

«Non sono un semplice popolano», gridò Andzrel, battendo il pesante stivale sul pavimento, come a voler sottolineare la sua dichiarazione. «Non trattarmi come tale!».

Gromph alzò lo sguardo su di lui e annuì. «Certo», concordò, tenendo la mano verso una fiaschetta chiusa da un tappo. Se la mise davanti, tenendola tra sé e Andzrel, e tolse il tappo, lasciando uscire una voluta di fumo.

«Tu non sei un semplice popolano», concordò. «Ma sei congelato». Nell'udire quelle parole, Gromph soffiò sul fumo, facendolo dirigere verso Andzrel e recitando rapidamente tutta una serie di formule magiche.

Andzrel lo guardò inquieto, sbigottito e decisamente preoccupato, persino spaventato. Sentì il suo essere, la sua forma corporea, assottigliarsi e perdere consistenza.

Tentò di parlare, ma era troppo tardi. Era diventato come il vento, e se ne stava volando via senza controllo. Gromph lo guardò lasciare la stanza e agitò la mano per lanciare una seconda raffica di vento, più forte, che non solo lo fece allontanare più rapidamente, ma gli chiuse anche la porta della stanza alle spalle.

Gromph sapeva che Andzrel non avrebbe ripreso la sua forma corporea finché non fosse stato lontano da quell'ala della casa.

L'Arcimago dubitava di rivedere tanto presto quell'ingombrante visitatore. Ma si ritrovò comunque ad aggrottare la fronte nel pensare all'espressione che sarebbe comparsa sul viso di Andzrel se gli avesse rivelato tutti gli altri suoi piccoli segreti. Poiché tra coloro che accompagnavano Tiago nella spedizione c'era uno dei più vecchi compagni di Gromph, un anziano mago drow, diventato guerriero e poi fabbro, di nome Gol'fanin, che portava con sé un djinni in una bottiglia, un ragno-fase in un'altra, e un progetto per forgiare una spada ancestrale, un progetto che non era riuscito a realizzare per secoli a causa della sua incapacità di fondere convenientemente i diamanti e le leghe di metallo.

Se la destinazione degli Xorlarrin era quella che Gromph, la Matriona Zeerith e la Matriona Quentel si aspettavano, e se il cataclisma era stato provocato dalla rabbia di una creatura di fuoco primordiale, allora l'attuale indignazione di Andzrel sarebbe sembrata un oceano di calma rispetto a quello che avrebbe provato al ritorno di Tiago.

Quel pensiero ispirò una grande gioia all'Arcimago.

INDICE

Prologo - L'anno dell'Eroe Rinato (1463 DR, Calendario delle Valli).....	»	7
PARTE 1 - ANTICO RANCORE	»	23
1. Il guado di guerra.....	»	27
2. Il Signore di Neverwinter.....	»	39
3. Il tessitore di incantesimi.....	»	61
4. Uno scontro.....	»	79
5. Il sesso debole.....	»	97
6. Uniti da una causa comune	»	105
7. Le ombre, sempre le ombre	»	119
8. Non proprio il Buio Profondo.....	»	133
9. La roccaforte	»	157
10. Il passaggio di Barrabus	»	169
11. Il prezzo della libertà.....	»	199
PARTE 2 - UN DESTINO COMUNE.....	»	207
12. Artefatti	»	211
13. Là dove le ombre non hanno mai fine	»	235
14. Cacciando fianco a fianco	»	245
15. La speranza venuta dal passato.....	»	271
16. Lui sapeva	»	281
17. La tela del drow.....	»	299
18. La fiducia di un compagno	»	313
19. Preso tra un'ombra e un luogo oscuro	»	331
20. Bregan D'aerthe!.....	»	341
21. La tela cangiante degli alleati e dei nemici	»	359
22. Il dio del fuoco	»	371
23. Intersezione.....	»	387
24. Riunione di famiglia.....	»	401
25. Stupidità o speranza?	»	417
26. Aspettative.....	»	423
Epilogo	»	435