

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE



IL MARE DELLE
SPADE

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Sea of Swords*
Traduzione dall'inglese di Annarita Guarnieri

©2019 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved.

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.



Opera edita in Italia da 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.

*L'Editore ha fatto il possibile per rintracciare gli eventuali titolari di diritti
e si dichiara disponibile a regolare eventuali diritti
di cui non sia stato possibile reperire la fonte.*

INTRODUZIONE

Ricordate dov'eravate quando avete scoperto chi e cos'era Bilbo Baggins? Per quanto mi piacerebbe negarlo, io sono un appassionato di fantasy. Sono stato un lettore accanito per tutta la mia vita, grazie ai miei genitori che ne avevano fatto una priorità, e di questo sono sempre stato loro grato. Alcuni dei ricordi più potenti della mia infanzia sono quelli in cui me ne sto sepolto tra libri formidabili scritti da autori formidabili. Da Tolkien a Stephen King, sono sempre stato catturato da scrittori la cui mente viaggiava verso luoghi che il resto di noi non riesce a immaginare.

A differenza di molti di voi, sono giunto tardi a far parte della cerchia di appassionati di R.A. Salvatore. Dopo aver letto per almeno una decina di volte la *Trilogia del Signore degli Anelli*, non riuscivo a indurmi a leggere altri libri o serie fantasy. Non mi sembrava giusto andare in un mondo che non era in qualche modo legato ai regni della Terra di Mezzo. Poi ho scoperto Terry Brooks. E ho imparato rapidamente che Tolkien non aveva l'esclusiva quando si trattava di storie e mondi fantasy in grado di coinvolgere pienamente il lettore.

Ho trascorso alcuni anni a leggere e a rileggere la *Saga di Shannara*. Poi un giorno, mentre mi trovavo in una libreria, ho visto un libro dalla copertina interessante con un elfo scuro dallo strano aspetto e un enorme felino. Adesso, sono anni che faccio giochi di ruolo su Internet, e quasi sempre mi sono imbattuto in qualcuno – o in molti qualcuno – che interpretano un personaggio di nome Drizzt, o con un nome simile (ma come ho detto, allora non sapevo bene di cosa si trattasse). Quel giorno, comunque, ho fatto il grande passo, e a oggi, quella rimane una delle decisioni migliori che abbia mai preso.

R.A. Salvatore è un'altra delle pochissime persone di questo mondo dotate dal Signore di un talento che tutti noi vorremmo avere. Qualunque scrittore che sia in grado di catturarmi, come lettore, e trasportarmi in un mondo che mi interessa, con personaggi che mi affascinano, gode di tutta la mia attenzione. R.A. lo ha fatto fin dalla prima pagina della Trilogia degli Elfi Scuri. Più leggevo, più mi sentivo interessato. Immagino di essere quello che lui chiamerebbe un perfetto ammiratore. I suoi personaggi mi interessano, la loro vita mi interessa, come dev'essere sua intenzione che sia quando si accinge a creare queste mitiche storie.

Dovrei anche aggiungere che adesso potete considerarmi decisamente di parte. Non molto dopo aver scoperto R.A. (lo chiamo così con suo grande disgusto), ho fondato una società chiamata «38 Studios». È sempre stato il mio sogno compilare un elenco di talenti in grado di definire e creare la nostra prima proprietà intellettuale. Per quell'elenco non potevo trovare di meglio di R.A. Salvatore a cui assegnare il ruolo di Guida Creativa. Sono convinto che, tra tutti coloro che scrivono racconti fantasy sul nostro pianeta, per il momento, R.A. sia quello più vicino al Tolkien dei giorni nostri.

Sapevo di voler almeno tentare di convincerlo di questo. Ciò che non sapevo era che, non solo lui era da lungo tempo un membro irriducibile della Red Sox Nation (costituita dai tifosi dei Boston Red Sox), ma che viveva anche a meno di un'ora da me nel Massachusetts. La nostra prima telefonata, durata tre quarti d'ora, è stata soprattutto costituita da uno scambio di «Non riesco a credere di parlare con lei!» da parte di entrambi.

Magari potreste pensare che questa introduzione non sia del tutto imparziale, e mentirei se lo negassi. Tuttavia, sono incredibilmente onorato che mi sia stato chiesto di scriverla. Vivo in un mondo dove persone che non ho mai incontrato lodano ciò che faccio quando lo faccio bene, e quelle lodi attirano l'attenzione nazionale attraverso milioni di televisioni e di radio. Ed è per questo che trovo incredibilmente gratificante il fatto di trovarmi nella posizione di lodare personalmente la vita e il lavoro di un'altra persona.

Dico lodare la sua vita, perché posso farlo. Credo che R.A. sappia quanto io lo stimi come scrittore, ma soprattutto come persona. Siamo diventati molto amici nel giro di breve tempo. Diventare amici di qualcuno a cui si affiderebbe la propria vita non accade molto spesso ai giorni nostri.

R.A. Salvatore è un uomo buono. Dire che qualcuno era <un uomo buono> costituiva il complimento migliore che mio padre potesse fare. Perciò, quando lo diceva, sapevo che la persona in questione doveva essere davvero speciale. R.A. è proprio questo. Il suo dono, che lui ha generosamente condiviso con il mondo nel corso di questi ultimi vent'anni, è un dono meraviglioso. La sua capacità di far sì che i lettori si sentano parte di ciò che lui scrive, arrivando ad amare e ad odiare i personaggi dei suoi libri, è davvero unica e incredibilmente profonda.

Adesso mi sento come un bambino quando si tratta di leggere una delle sue storie. So quando sta lavorando a un nuovo libro, e il pensiero di potergli dare un'occhiata prima di chiunque altro per me è come ricevere un regalo di Natale più spesso di quanto non meriti. Il lavoro che sta facendo presso i 38 Studios mi dà una visione ancora più perspicace dello scrittore e, cosa per me ancora più importante, dell'uomo. Sua moglie Diane e i loro tre figli costituiscono ovviamente il punto focale della sua esistenza, e la passione che lui nutre per ciò che scrive e per la sua vita mi risulta evidente ogni volta che parliamo.

Ora avete tra le mani un altro dono di R.A. e spero con tutto il cuore che apprezzerete la meravigliosa creazione che ha concesso a noi tutti di condividere.

R.A., il mondo è un posto migliore con te. Voglio ringraziarti profondamente per consentirci di guardare nei vasti mondi che crei e di conoscere le incredibili persone che ci vivono.

CURT SCHILLING,
luglio 2007

PROLOGO

Le scimitarre descrivevano nell'aria cerchi fluidi e decisi, creando archi ingannevoli. Quando parve scorgere un'opportunità di attaccare, colui che le brandiva scattò in avanti e calò un fendente verso una spalla, all'apparenza esposta, ma l'elfo fu più veloce e spinse prontamente indietro un piede, la testa calva, lucida di sudore sotto la luce del sole: sollevata la lunga spada in una parata perfetta, scattò al tempo stesso in un affondo con la daga, a cui fece seguire anche un affondo di spada.

Il suo avversario reagì in perfetta armonia con le mosse fluide dell'elfo, roteando le due scimitarre in una serie di archi difensivi che deviarono ogni volta gli affondi della spada con un clangore d'acciaio, quando l'elfo tentò un secondo attacco diretto al torace, e un terzo all'addome.

Prontamente, le scimitarre saettarono verso l'alto e poi verso il basso, nella classica parata a lame incrociate, per poi risollevarsi di scatto quando l'agile e instancabile elfo cercò di superare il blocco con un calcio alla mano.

Quel calcio risultò però essere soltanto una finta, dato che non appena le scimitarre si sollevarono, l'elfo si accoccolò su se stesso e scagliò una daga, con un gesto troppo repentino perché il suo avversario potesse abbassare le lame in tempo per intercettarla o anche solo spostare i piedi per cercare di schivarla.

Lanciata con mira perfetta, la daga lo raggiunse in pieno al ventre.

«È Deudermont, non ci sono dubbi!» gridò il marinaio, in tono sempre più frenetico. «Ci ha raggiunti di nuovo!»

«Bah! Non ha modo di sapere chi siamo», gli ricordò uno dei suoi compagni.

«Aggira gli scogli e portaci oltre i pontili», ordinò Sheila Kree, rivolta al timoniere.

Alta e di corporatura massiccia, con braccia dai muscoli resi duri come pietra da anni di duro lavoro, e occhi verdi da cui traspariva il risentimento accumulato nel corso di quegli anni, la donna dai capelli rossi indugiò quindi a fissare con sguardo rovente la nave che li stava inseguendo, una goletta a tre alberi che li aveva appena costretti a rinunciare ad attaccare una preda che avrebbe sicuramente fruttato un buon bottino, una nave mercantile quasi priva di armamenti.

«Genera una nebbia che impedisca loro di vederci», ordinò poi la comandante dei pirati, rivolta a Bellany, la maga di bordo della *Chiglia Insanguinata*.

«Una nebbia», borbottò la maga, scuotendo la testa con un gesto che le fece sussultare sulle spalle i lunghi capelli corvini.

La piratessa, che era solita esprimersi più spesso con la spada che non a parole, non parve comprendere la sua reazione, quindi alla fine Bellany si limitò a scrollare le spalle e procedette a lanciare il suo più potente incantesimo, una sfera di fuoco. Quando fu pronta, la maga non la diresse però contro la lontana nave lanciata al loro inseguimento – che del resto era ancora decisamente fuori della loro portata e che se, in effetti, si trattava davvero della *Folletto del Mare*, non avrebbe avuto problemi a difendersi da un attacco del genere – bensì verso l’acqua, alle spalle della *Chiglia Insanguinata*.

La superficie del mare sfrigorò e sibilò in segno di protesta quando le fiamme la lambirono, generando una fitta cortina di vapore alle spalle della nave in rapido allontanamento, e Sheila Kree sorrise, annuendo in segno di approvazione.

Il suo timoniere, una donna massiccia dal volto segnato da profonde fossette e con i denti giallastri, conosceva le acque che si stendevano intorno alla punta occidentale della Spina Dor-sale del Mondo meglio di chiunque altro, al punto che avrebbe

potuto navigare su di esse nella notte più buia, servendosi del rumore delle onde che s'infrangevano sugli scogli come sua unica guida, ma Deudermont non avrebbe certo osato proseguire l'inseguimento sul tratto di mare molto pericoloso che si stendeva davanti a loro. Presto, la *Chiglia Insanguinata* avrebbe aggirato il terzo promontorio, oltrepassata una curva rocciosa, e a quel punto si sarebbe trovata davanti il mare aperto se avesse voluto, oppure avrebbe potuto avvicinarsi ancora di più alla terraferma, verso una serie di scogliere e di rocce, un luogo che Sheila e il suo equipaggio erano giunti a considerare la loro casa.

«Non ha modo di sapere che si tratta di noi», ripeté il marinaio.

Sheila Kree annuì e si augurò che avesse ragione, cosa di cui era piuttosto convinta perché la *Folletto del Mare*, essendo una goletta a tre alberi, aveva una velatura inconfondibile, mentre la *Chiglia Insanguinata* poteva essere scambiata da lontano per una qualsiasi innocua caravella. Come ogni altro pirata della Costa delle Spade che fosse dotato di un minimo di buon senso, tuttavia, Sheila Kree non aveva nessun desiderio di affrontare la leggendaria *Folletto del Mare* del Capitano Deudermont, e tanto meno il suo esperto e pericoloso equipaggio.

Inoltre, aveva sentito circolare una voce secondo cui Deudermont sarebbe stato alla sua ricerca, anche se non aveva idea del perché quel famoso cacciatore di pirati se la stesse prendendo proprio con lei, e al riguardo poteva avanzare soltanto delle ipotesi. D'impulso, la donna si portò una mano alla spalla per tastare il marchio che vi aveva impresso, il simbolo del suo nuovo potere e della sua ambizione. Come tutte le altre donne della nuova banda che era al suo servizio sul mare e sulla terraferma, Sheila portava infatti impresso sulla spalla un marchio raffigurante il possente martello da guerra che aveva acquistato a Luskan da quello stupido ometto, il marchio di Aegis-fang.

Possibile che fosse quella la fonte dell'improvviso interesse dimostrato da Deudermont nei suoi confronti? Avendo appreso qualcosa della storia del martello da guerra, infatti, Sheila era venuta a sapere che il suo precedente proprietario, un brutale ubriaccone di nome Wulfgar, era notoriamente un amico del Capitano Deudermont, il che poteva costituire un collegamento fra l'arma e l'improvvisa caccia di cui lei era oggetto da parte

del capitano. D'altro canto, Sheila non poteva neppure essere del tutto certa delle sue deduzioni, perché era risaputo che di recente, a Luskan, Wulfgar aveva tentato di assassinare proprio Deudermont.

Qualche momento più tardi, Sheila Kree accantonò quei pensieri con una scrollata di spalle, quando la *Chiglia Insanguinata* oltrepassò una pericolosa distesa di rocce e scogli semisommersi per addentrarsi nella segreta, riparata Baia Dorata. Nonostante la mano esperta del timoniere, nel corso di quell'attraversamento, la nave pirata andò a urtare contro più di uno scoglio sommerso, con il risultato che quando infine entrò nella baia, era vistosamente inclinata da un lato; la cosa non aveva peraltro troppa importanza, perché in quella baia riparata, circondata da torreggianti pareti di roccia, Sheila e il suo equipaggio disponevano dei mezzi necessari per effettuare le riparazioni.

Una volta nella baia, i pirati condussero la *Chiglia Insanguinata* in una vasta grotta, che costituiva il fondo di un sistema di gallerie e di caverne che risaliva l'interno della punta più orientale della Spina Dorsale del Mondo, gallerie naturali rese ora fumose dalle torce appese lungo le pareti, e caverne di roccia trasformate in comodi alloggi dal bottino accumulato da quella che stava rapidamente diventando la banda di pirati più attiva e fortunata di tutta la parte settentrionale della Costa delle Spade.

La piccola maga dai capelli neri si lasciò sfuggire un sospiro, probabilmente consapevole che sarebbe stata necessaria la sua magia per eseguire la maggior parte dei lavori di riparazione.

«Dannazione a quel Deudermont!» commentò.

«Dannazione alla nostra vigliaccheria, vorrai dire», replicò un puzzolente marinaio, nel passarle accanto.

Prontamente, Sheila Kree gli si parò dinanzi con un sogghigno sul volto e gli sferrò un destro alla mascella che lo mandò a cadere lungo disteso sul ponte.

«Non credo che ci abbia neppure visti», protestò l'uomo, guardando la piratessa dai capelli rossi con un'espressione di puro terrore nello sguardo.

Se una delle donne che facevano parte dell'equipaggio di Sheila destava le sue ire, infatti, era probabile che se la cavasse con delle percosse, ma se era un uomo a far perdere la pazienza alla violenta piratessa, era facile che il malcapitato in questione

avesse modo di scoprire in prima persona perché mai la *Chiglia Insanguinata* si chiamasse in quel modo, dato che legare quegli sfortunati sotto la chiglia era uno dei suoi passatempi preferiti.

Sheila Kree permise però al marinaio di strisciarsene via illeso, perché in quel momento i suoi pensieri erano concentrati soprattutto sulla recente apparizione di Deudermont. In effetti, doveva ammettere la possibilità che in realtà la *Folletto del Mare* non li avesse neppure avvistati e che, se pure avessero visto in lontananza la *Chiglia Insanguinata*, Deudermont e i suoi uomini non avessero avuto modo di determinare l'identità della nave, anche se era decisa a mantenere ogni cautela quando c'era di mezzo il Capitano Deudermont.

Se proprio Deudermont e il suo equipaggio avevano intenzione di trovarla, che venissero a cercarla lì, nella Baia Dorata, la fortezza di roccia che lei e il suo equipaggio dividevano con un formidabile clan di ogre.



La daga lo colpì in pieno...

... e rimbalzò senza procurare alcun danno sul pavimento.

«Drizzt Do'Urden non si sarebbe mai lasciato ingannare da una finta del genere!» borbottò l'elfo calvo, Le'lorinel, con voce acuta e melodica, gli occhi azzurri punteggiati d'oro che splendevano con una pericolosa intensità dietro la maschera nera che portava costantemente indosso. «E se pure si fosse lasciato ingannare», proseguì, riponendo la spada nel fodero con un gesto secco del polso, «sarebbe stato poi abbastanza veloce di piedi da evitare la daga o di mano da arrivare a pararla con una scimitarra».

«Io non sono Drizzt Do'Urden», ribatté il mezzelfo Tunevec, spostandosi su un lato del tetto e appoggiandosi pesantemente a uno dei merli, cercando di riprendere fiato.

«Mahskevic ti ha sottoposto a un incantesimo di accelerazione magica dei movimenti per compensare la differenza», fu pronto a ribattere l'elfo, recuperando la daga e sistemandosi nella tunica marrone priva di maniche.

«Non sai neppure come combatta Drizzt Do'Urden», sbuffò Tunevec. «Dico sul serio! Lo hai mai visto duellare? Hai mai

osservato quei movimenti, che io ritengo impossibili, e che tu sei così pronto ad attribuirgli?».

Se pure rimase impressionato da quel ragionamento, Le'lorinel non lo diede a vedere.

«Le storie relative al suo modo di combattere e alle sue imprese sono comunemente note, nelle terre del settentrione», ribatté.

«Note e, probabilmente, esagerate», dichiarò Tunevec.

La testa calva di Le'lorinel cominciò però a muoversi in un gesto di diniego prima ancora che il mezzelfo avesse finito di parlare, perché lui aveva descritto molte volte, nei particolari, lo stile e il talento di Drizzt Do'Urden al suo compagno di esercitazioni.

«Ti sto pagando bene per la tua partecipazione a queste sedute di addestramento», affermò. «Sarebbe quindi opportuno che tu partissi dal presupposto che tutte le cose che ti ho detto sul conto di Drizzt Do'Urden sono vere e che cercassi di emulare il suo stile di combattimento come meglio te lo permettono le tue misere capacità».

Tunevec, che era nudo fino alla cintola, si asciugò il corpo snello e muscoloso con un asciugamano, poi lo porse a Le'lorinel, che però si limitò a fissarlo con disprezzo, il che costituiva la norma ogni volta che lui si lasciava sconfiggere in quel modo, e si diresse verso la botola che consentiva di scendere dal tetto, senza degnarlo di un'altra occhiata.

«È probabile che il tuo incantesimo della pelle di pietra si sia ormai consumato», commentò, con palese disgusto.

Rimasto solo sul tetto, Tunevec scoppiò in un'impotente risatina e scosse il capo, muovendosi per recuperare la camicia. Prima di raggiungerla, però, s'immobilizzò nel vedere uno scintillio nell'aria che annunciò il materializzarsi sul tetto del vecchio mago Mahskevic.

«Oggi lo hai soddisfatto?» domandò il vecchio dalla barba grigia, con voce che sembrava venirgli strappata a forza dalla gola, sfoggiando un sorriso alquanto sarcastico da cui si capiva che conosceva già la risposta.

«Le'lorinel è ossessionato da quell'elfo», rispose Tunevec, «più di quanto avrei mai creduto possibile».

Mahskevic si limitò a scrollare le spalle, come se la cosa non avesse avuto importanza.

«Ha lavorato per me per oltre cinque anni, per guadagnarsi il diritto a usare i miei incantesimi e per pagarti così bene», gli ricordò poi. «Abbiamo cercato per molti mesi di riuscire a trovare un soggetto che, come te, promettesse di riuscire a emulare i movimenti di questo strano elfo scuro, Drizzt Do'Urden».

«Perché sprecare tanto tempo, allora?» ribatté il mezzelfo, con voce piena di frustrazione. «Perché non hai accompagnato Le'lorinel alla ricerca di questo dannato drow e non l'avete fatta finita con lui una volta per tutte? Mi sembra che sarebbe stato più semplice del sottoporsi a questi incessanti addestramenti».

Mahskevic ridacchiò, quasi a voler dire a Tunevec che lui stava palesemente sottovalutando quel drow tanto insolito, le cui imprese, stando alle informazioni che lui e Le'lorinel avevano raccolto sul suo conto, erano davvero notevoli.

«È risaputo che Drizzt è amico di un nano di nome Bruenor Battlehammer», spiegò poi il mago. «Hai già sentito questo nome?».

Tunevec si bloccò nell'atto d'infilarci la camicia grigia e fissò il vecchio, scuotendo il capo.

«È il Re di Mithral Hall», lo informò Mahskevic «o almeno lo era, e io non ho nessun desiderio di scatenare contro di me le ire di un clan di nani selvaggi... i nani sono la sventura di tutti i maghi. Procurarmi l'inimicizia di Bruenor Battlehammer non mi è parso il modo migliore per accumulare ricchezze o per continuare a stare in salute. Inoltre, io non ho nulla contro questo Drizzt Do'Urden», aggiunse, poi. «Perché dovrei cercare di distruggerlo?».

«Perché Le'lorinel è tuo amico».

«Le'lorinel», ripeté Mahskevic, con una risatina. «Mi è simpatico, lo ammetto, e per cercare di assolvere alle responsabilità che si accompagnano alla nostra amicizia cerco spesso di convincerlo del fatto che la linea d'azione che sta seguendo è soltanto una follia autodistruttiva, e nulla più».

«Ma sono certo che lui non ti presta ascolto», commentò Tunevec.

«Infatti», annuì Mahskevic. «Le'lorinel Tel'e'brenequiette è una persona davvero cocciuta».

«Sempre che questo sia davvero il suo nome», sbuffò Tunevec, che era d'umore decisamente pessimo, soprattutto per

quanto riguardava il suo compagno di esercitazioni. «“Io a te come tu a me”», disse poi, traducendo alla lettera il nome di Le’lorinel, che era in realtà soltanto una variazione di un detto elfico abbastanza diffuso.

«È la filosofia del rispetto dell’amicizia, giusto?» domandò il vecchio mago.

«E della vendetta», replicò Tunevec, cupo.



Al piano intermedio della torre, solo in una piccola stanza privata, Le’lorinel si tolse la maschera e si lasciò cadere seduto sul letto, ribollente di frustrazione e di odio nei confronti di Drizzt Do’Urden.

«Quanti anni ci vorranno?» si chiese, poi scoppiò in una breve risata, giocherellando con l’anello d’onice che portava al dito, e aggiunse: «Secoli? Ebbene, non ha importanza!».

Sfilatosi l’anello, lo tenne sollevato di fronte ai propri occhi scintillanti: gli ci erano voluti due anni di lavoro al servizio di Mahskevic per guadagnarsi quell’anello, contenente i quattro incantesimi che, a parere di Le’lorinel, sarebbero stati necessari per uccidere Drizzt Do’Urden.

Naturalmente, Le’lorinel era consapevole che l’impiego di quegli incantesimi nel modo da lui progettato avrebbe con ogni probabilità causato la morte di entrambi gli avversari, ma la cosa non aveva importanza per lui.

Pur di ottenere la morte di Drizzt Do’Urden, infatti, Le’lorinel sarebbe stato ben lieto di attraversare subito dopo di lui la soglia del mondo ultraterreno.



INDIZI DI OSCURITÀ

È bello essere a casa, sentire il vento della Valle del Vento Gelido, avvertire il suo soffio gelido e rinvigorente, che pare ricordarmi che sono vivo.

Questo – il fatto che io, che noi, siamo vivi – sembra una cosa del tutto evidente, e tuttavia, troppo spesso, temo, dimentichiamo semplicemente l'importanza di tutto questo. È così facile scordarsi di essere veramente vivi o, almeno, non riuscire ad apprezzare di esserlo, non ricordare che ogni alba è un dono da contemplare e ogni tramonto uno spettacolo di cui godere.

E che tutte le ore intermedie, come pure tutte quelle che seguono il crepuscolo, sono nostre per farne ciò che vogliamo.

È facile ignorare la possibilità che ogni persona che ci attraversa la strada possa diventare un evento e un ricordo, buono o cattivo, per riempire le ore della nostra vita di esperienze, invece che di noia, per infrangere la monotonia del tempo che passa. Questi momenti sprecati, queste ore sempre uguali, di routine, sono a mio parere, il nostro più grande nemico, piccole zone di morte all'interno della vita stessa.

Sì, è bello essere a casa, nella terra selvaggia della Valle del Vento Gelido, dove vagano mostri in abbondanza e dove ci sono a ogni svolta furfanti che minacciano la sicurezza delle strade, e io mi sento più vitale e appagato di quanto lo sia stato da molti anni. Per troppo tempo, ho lottato con l'eredità del mio oscuro passato, per troppo tempo sono stato alle prese con la realtà della mia longevità, con il fatto che sarei

probabilmente morto molto tempo dopo Bruenor, Wulfgar e Regis.

E Catti-brie.

Che stolto sono, a rimpiangere la fine dei suoi giorni senza godere invece delle giornate che lei, che tutti noi, abbiamo ora a disposizione! Che stolto sono a permettere che il presente scivoli nel passato, lamentandomi nel frattempo di un potenziale – solo potenziale – futuro!

Noi tutti stiamo morendo, a ogni momento di ogni singolo giorno che passa, questa è la verità ineluttabile dell'esistenza, la verità che ci può paralizzare con la paura o che ci può infondere nuove energie, pervadendoci di impazienza, del desiderio di esplorare e di sperimentare, della speranza – no, della ferrea volontà! – di trovare e costruire un ricordo con ogni nostra azione. Essere vivi, sotto il sole o sotto le stelle, con il cielo sereno o nella tempesta, danzare a ogni passo, che esso ci porti attraverso colorati giardini fioriti o in mezzo alla neve più fitta.

I giovani conoscono questa verità che tante persone ormai vecchie, o anche solo di mezza età, hanno dimenticato, e questa è la fonte dell'ira, della gelosia che tanti dimostrano nei loro confronti. Quante volte ho sentito pronunciare in tono lamentoso le parole: «Se soltanto potessi tornare indietro a quell'età, sapendo quello che so adesso!». Queste parole mi divertono enormemente, perché in realtà, la vera lamentela dovrebbe essere espressa in questi termini: «Se soltanto potessi ritrovare l'energia e la gioia che possedevo allora!».

Sono giunto infine a comprendere che è questo il significato della vita, e grazie a questa illuminazione ho finalmente ritrovato quell'energia e quella gioia: una vita di appena vent'anni, in cui però questa verità sia compresa appieno, potrebbe risultare infatti più piena e ricca di una vita lunga secoli, ma vissuta a testa china, con le spalle incurvate. Rammento la mia prima battaglia al fianco di Wulfgar, quando insieme a lui ho affrontato rischi terribili e possenti giganti, con un sorriso sulle labbra e una grande voglia di assaporare la vita fino in fondo. Com'è strano che, a mano a mano che ho avuto sempre più cose da poter perdere, io abbia permesso a quella voglia di godere la vita di diminuire!

Mi ci è voluto tutto questo tempo, insieme ad alcune amare perdite, per rendermi conto della follia di quel modo di ragionare. Mi ci è voluto tutto questo tempo, una volta tornato nella Valle del Vento Gelido, dopo aver involontariamente consegnato la Reliquia di Cristallo a Jarlaxle e aver infine posto fine (spero per sempre) i miei rapporti con Artemis Entreri, per ridestarmi a quella che è la mia vita, per apprezzare la

bellezza che mi circonda e cominciare a ricercare l'eccitazione propria dell'esistenza, invece di evitarla con timore.

Le paure e le preoccupazioni permangono, naturalmente. Wulfgar ci ha lasciati – e ignoro dove si trovi – e temo per la sua mente, il suo cuore e il suo corpo, ma sono giunto ad accettare il fatto che aveva il diritto di scegliere la sua strada e che, proprio nell'interesse della sua stessa mente, del suo cuore e del suo corpo, doveva allontanarsi da noi. Prego che un giorno le nostre strade si incrocino di nuovo e che lui ritrovi la via di casa, così come prego che prima o poi qualche sua notizia giunga a placare i nostri timori, o a darci il modo di intervenire per riportarlo fra noi.

Ma adesso posso pazientare e convincermi che tutto andrà per il meglio, perché se rimuginassi sui timori che nutro per la sua sicurezza, annullerei lo scopo stesso della mia vita. Ma non lo farò. C'è troppa bellezza. Ci sono troppi mostri e troppi ribaldi. C'è troppo divertimento.

DRIZZT DO'URDEN

INDICE

Introduzione.....	»	5
Prologo.....	»	9
PARTE 1 - INDIZI DI OSCURITÀ.....	»	17
1. Schiena contro schiena.....	»	21
2. Conflitti interiori.....	»	44
3. Campanelle e fischiotti.....	»	57
4. Il marchio.....	»	71
5. L'onestà dell'amore.....	»	79
6. Le vie del fato.....	»	88
PARTE 2 - SEGUENDO LE TRACCE.....	»	99
7. Una compagnia sconveniente.....	»	103
8. Il tormento e l'anima guerriera.....	»	117
9. Sentieri che s'incontrano o quasi.....	»	126
10. Dannazione all'inverno.....	»	136
11. Strade divergenti.....	»	149
12. La statua dagli occhi color lavanda.....	»	161
13. Arriva l'inverno.....	»	176
PARTE 3 - LA PISTA INSANGUINATA.....	»	187
14. Conferma.....	»	191
15. Bevendo in compagnia di un nano incupito.....	»	199
16. Un'amicizia inattesa.....	»	211
17. Il punto di vista di Morik.....	»	223
18. Quando tracce e fumo si mescolano.....	»	232
19. La scelta di Wulfgar.....	»	255
PARTE 4 - ALLA RICERCA DI UN SIGNIFICATO.....	»	265
20. Avviso di sfratto.....	»	269
21. Fascino spercato.....	»	282
22. Un passo alla volta.....	»	288
23. E qualcuno entrò.....	»	295
24. Tracce di drow.....	»	300
25. Venendo a patti.....	»	305
26. Avanti a testa bassa.....	»	318
27. Cieca vendetta.....	»	337
28. Non senza perdite.....	»	354
Epilogo.....	»	361