



LA LEGGENDA
DI DRIZZT

3

LA LEGGENDA DI DRIZZT

DI R.A. SALVATORE Il Buio Profondo

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

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE



IL MONDO
DI SOPRA

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Sojourn*
Traduzione dall'inglese di Nicoletta Spagnol

©1991 TSR, Inc.
©2004 Wizards of the Coast LLC



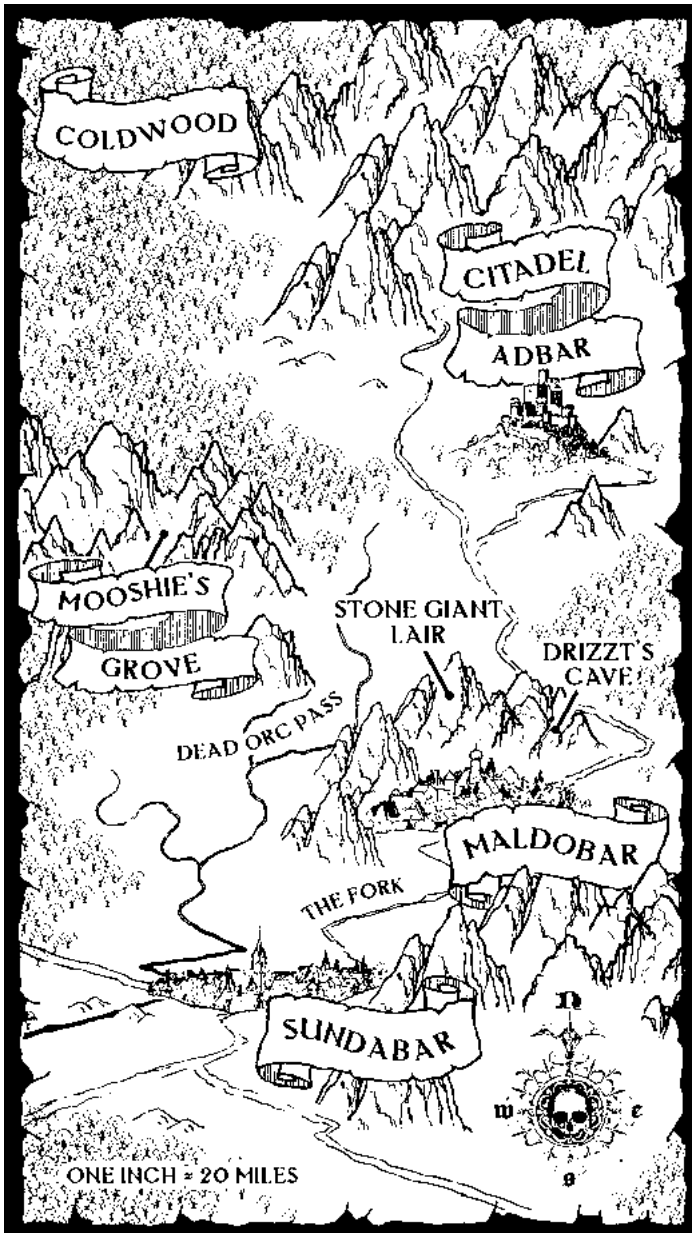
Copyright © 2018 Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433

www.armenia.it
info@armenia.it

Stampato da Grafica Veneta S.p.A.

*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.*

*È giunto per me il momento di ringraziare
due persone che hanno creduto in me,
e la cui influenza creativa ha contribuito
alla creazione della Leggenda di Drizzt.
Dedico Il Mondo di Sopra a Mary Kirchoff
e a J. Eric Severson, editor oltre che amici,
con tutta la mia gratitudine.*



PRELUDIO

L'elfo scuro sedeva sul brullo fianco della montagna e osservava con ansia la fascia rossa che saliva sull'orizzonte orientale. Era forse la centesima alba a cui assisteva, e conosceva bene il dolore acuto che la luce bruciante avrebbe causato ai suoi occhi color lavanda – occhi che per più di quarant'anni avevano conosciuto soltanto l'oscurità del Buio Profondo.

Tuttavia il drow non si volse per ritrarsi quando l'orlo superiore del sole fiammeggiante raggiunse il livello dell'orizzonte. Accettò la luce come suo purgatorio, un dolore necessario per seguire la strada che aveva scelto, per divenire una creatura del mondo della superficie.

Un fumo grigio si alzò davanti al volto dalla pelle scura del drow. Lui capì che cosa significasse senza neppure abbassare lo sguardo. Il suo *piwafwi*, il mantello magico che tante volte nel Buio Profondo l'aveva schermato da penetranti occhi nemici, aveva infine ceduto alla luce del giorno. La magia del mantello aveva iniziato a venir meno settimane prima e il tessuto stava semplicemente dissolvendosi. Comparvero ampi fori mentre parti dell'indumento svanivano e il drow strinse forte le braccia per salvare quanto poteva.

Sapeva che non avrebbe fatto alcuna differenza; il mantello era destinato alla distruzione in un mondo così diverso da quello in cui era stato creato. Il drow vi si avvinghiò disperatamente, considerando in qualche modo quell'episodio come un'analogia con il proprio destino.

Il sole salì più in alto e lacrime sgorgarono dagli occhi color lavanda, socchiusi. Non riusciva più a vedere il fumo, non riusciva a vedere nulla, a parte il bagliore accecante di quella terribile palla di fuoco. Tuttavia rimase seduto a osservare, sino alla fine dell'alba.

Per sopravvivere, doveva adattarsi.

Spinse la punta del piede dolorosamente giù, contro una sporgenza della pietra e concentrò l'attenzione lontano dagli occhi, dalla vertigine che minacciava di sopraffarlo. Pensò a come quegli stivali finemente realizzati fossero diventati sottili e si rese conto che anch'essi si sarebbero ben presto dissolti nel nulla.

Poi sarebbe forse toccato alle scimitarre? Quelle magnifiche armi drow, che l'avevano sostenuto attraverso tante vicissitudini, avrebbero cessato di esistere? Quale destino attendeva Guenhwyvar, la pantera magica sua compagna? Inconsciamente il drow introdusse una mano nella bisaccia per toccare la meravigliosa statuina, così perfetta in ogni particolare, che lui usava per chiamare il felino. La sua solidità lo rassicurò in quel momento di dubbio, ma se anch'essa fosse stata realizzata dagli elfi scuri, imbevuta di una magia così tipica del loro regno, lui avrebbe perso ben presto anche Guenhwyvar?

«Che creatura pietosa diventerò», si lamentò. Si chiese, non per la prima volta e certamente non per l'ultima, se fosse stata saggia la decisione di lasciare il Buio Profondo, di abbandonare il mondo del suo popolo malvagio.

La testa gli pulsava, il sudore gli scendeva negli occhi, aumentando il bruciore. Il sole continuò la sua ascesa e il drow non poté sopportarlo oltre. Si alzò e si volse verso la piccola grotta che aveva scelto come abitazione, e ancora una volta posò una mano con aria assorta sulla statuina della pantera.

Il *piwafwi* gli pendeva addosso a brandelli, scarsa protezione dalla gelida morsa del freddo vento di montagna. Nel Buio Profondo non c'era vento, tranne lievi correnti che salivano da pozze di magma, e non esisteva gelo, tranne il tocco di ghiaccio di un mostro non-morto. Quel mondo della superficie, che il drow conosceva ormai da vari mesi,

gli mostrava molte differenze, molte variabili e spesso gli sembrava fossero troppe.

Drizzt Do'Urden non si sarebbe arreso. Il Buio Profondo era il mondo dei suoi simili, della sua famiglia, e in quell'oscurità lui non avrebbe trovato pace. Seguendo gli imperativi dei suoi principi, si era ribellato a Lolth, la Regina Ragno, la malvagia divinità che il suo popolo venerava al di sopra della vita stessa. Gli elfi scuri, la famiglia di Drizzt, non avrebbero perdonato il suo comportamento blasfemo, e il Buio Profondo non aveva cavità abbastanza profonde per sfuggire al loro lungo braccio.

Anche se Drizzt credeva che il sole l'avrebbe distrutto bruciandolo, come aveva distrutto gli stivali e il prezioso *piwafwi*, anche se lui fosse divenuto inconsistente, e si fosse trasformato in fumo grigio soffiato via nella gelida brezza montana, lui avrebbe mantenuto i propri principi e la propria dignità, quegli elementi che rendevano la sua vita degna d'essere vissuta.

Si tolse i resti del mantello e li gettò in un profondo burrone. Il vento pungente gli gelò la fronte imperlata di sudore, ma il drow camminava eretto e orgoglioso, la mandibola ferma e gli occhi color lavanda spalancati.

Questo era il destino che auspicava.



Lungo il fianco di un'altra montagna, non molto lontano, un'altra creatura osservava il sorgere del sole. Anche Ulgulu aveva lasciato il suo luogo natale, le sordide, fumose fenditure su pendii scoscesi che contrassegnavano il piano di Gehenna, ma il mostro non era venuto spontaneamente. Era il destino di Ulgulu, la sua pena, crescere in questo mondo finché non avesse raggiunto la forza sufficiente per ritornare a casa propria.

La sorte di Ulgulu era assassinare, nutrirsi della forza vitale dei deboli mortali che lo circondavano. Ora stava avvicinandosi al raggiungimento della maturità: enorme, forte e terribile.

Ogni uccisione lo rendeva più forte.



PARTE 1

IL LEVAR DEL SOLE

Mi bruciava gli occhi e recava dolore a ogni parte del mio corpo. Mi distruggeva il pìwafwi e gli stivali, annientava la magia della mia armatura, e indeboliva le fidate scimitarre. Tuttavia, ogni giorno, senza fallo, io ero lì, seduto sulla sporgenza, il mio seggio del giudizio, ad attendere il levar del sole.

Mi giungeva ogni giorno in modo paradossale. Il bruciore era innegabile, ma non potevo neppure negare la bellezza dello spettacolo. I colori poco prima della comparsa del sole mi stringevano l'anima in un modo che nessuna scia di calore nel Buio Profondo aveva mai potuto raggiungere. Inizialmente pensavo che la mia estasi risultasse dalla stranezza della scena, ma ancora adesso, a molti anni di distanza, sento balzarmi il cuore alla sottile luminosità che precede l'alba.

Ora so che il mio momento d'esposizione al sole – la mia pena quotidiana – era più di un semplice desiderio di adattarmi alle consuetudini del mondo della superficie. Il sole divenne il simbolo della differenza tra il Buio Profondo e il mio nuovo mondo. La società da cui ero fuggito, un luogo di rapporti segreti e cospirazioni di tradimento, non poteva esistere negli spazi aperti, alla luce del giorno.

Quel sole, per tutta la sofferenza che mi arrecava fisicamente, giunse a rappresentare la negazione del mondo oscuro. I raggi di luce rivelatrice rafforzavano i miei principi con la stessa sicurezza con cui indebolivano gli oggetti magici fatti dai drow.

Alla luce del sole, il pìwafwi, il mantello magico che sconfiggeva gli occhi penetranti, l'indumento dei ladri e degli assassini, non divenne altro che uno straccio privo di valore, stoffa a brandelli.

Drizzt Do'Urden



LEZIONI PUNGENTI

Drizzt avanzò furtivo oltre i cespugli che lo nascondevano e sulla pietra piatta e spoglia che conduceva alla grotta che ora gli serviva da abitazione. Sapeva che qualcosa gli aveva attraversato la strada di recente – molto di recente. Non c'erano impronte visibili, ma la traccia olfattiva era intensa.

Guenhwyvar girava sulle rocce al di sopra della grotta sul fianco della collina. La vista della pantera trasmise al drow un certo conforto. Era giunto a fidarsi incondizionatamente di lei e sapeva che avrebbe fatto fuggire qualsiasi nemico in agguato. Drizzt scomparve nell'oscura apertura e sorrise udendo il felino che scendeva dietro di lui, osservandolo dall'alto.

Drizzt si fermò dietro a una pietra appena oltrepassato l'ingresso, consentendo ai propri occhi di abituarsi all'oscurità. Il sole era ancora luminoso, anche se stava scendendo rapidamente nella parte occidentale del cielo, ma la grotta era molto più buia – abbastanza da consentirgli di passare allo spettro infrarosso. Non appena l'adattamento fu completato, Drizzt individuò l'intruso. Il chiaro bagliore di una fonte di calore, una creatura vivente, emanava da dietro un'altra roccia, più in profondità nella grotta costituita da un'unica stanza. Drizzt si rilassò notevolmente. Guenhwyvar ora era soltanto a qualche passo di distanza e, considerate le dimensioni della roccia, l'intruso non poteva essere un animale molto grosso.

Tuttavia, il drow era stato allevato nel Buio Profondo, dove ogni creatura, indipendentemente dalle sue dimensioni, veniva rispettata e considerata pericolosa. Fece cenno a Guenhwyvar di restare in posi-

zione accanto all'uscita e strisciò intorno per osservare l'intruso da una migliore angolazione.

Non aveva mai visto un animale del genere: sembrava simile a un gatto, ma la testa era molto più piccola e decisamente appuntita. Nella sua totalità non poteva pesare più di qualche chilo. Questo fatto, oltre alla coda cespugliosa e alla folta pelliccia, indicava che era più portata a cercare il cibo rovistando che a procurarselo da predatore. Ora stava frugando in un involto di cibo, apparentemente ignara della presenza del drow.

«Stai tranquilla, Guenhwyvar», disse sottovoce Drizzt, riponendo le scimitarre nei foderi. Fece un passo verso l'intruso per poterlo osservare meglio, pur tenendosi a una cauta distanza per non spaventarlo, pensando che forse aveva trovato un altro compagno. Se solo fosse riuscito a conquistarsi la sua fiducia...

L'animaletto si volse di scatto al richiamo di Drizzt, e le sue corte zampe anteriori lo fecero retrocedere contro la parete.

«Stai tranquillo», ripeté dolcemente Drizzt, questa volta rivolto all'intruso. «Non ti farò del male». Il drow fece un altro passo avanti e la creatura soffì e si volse di scatto, con le zampette posteriori che pestavano il fondo di pietra.

Drizzt scoppiò quasi a ridere forte, pensando che la bestiola avesse intenzione di spingersi direttamente attraverso la parete di fondo della grotta. Allora Guenhwyvar balzò avanti, e l'immediata reazione della pantera eliminò l'allegria dal volto del drow.

La coda dell'animale si rizzò verso l'alto; Drizzt notò alla debole luce che la bestiola aveva delle strisce evidenti che le attraversavano il dorso. Guenhwyvar gemette e si volse per fuggire, ma era troppo tardi...

Circa un'ora dopo, Drizzt e Guenhwyvar camminavano lungo i sentieri della montagna, più in basso, alla ricerca di una nuova casa. Avevano recuperato quel che avevano potuto, nonostante non fosse molto. Guenhwyvar si teneva a una buona distanza dal fianco di Drizzt: la vicinanza non faceva che rendere l'odore ancora peggiore.

Drizzt prese la cosa con calma, nonostante il fetore del suo corpo rendesse la lezione un po' più pungente di quanto avrebbe desiderato. Non conosceva il nome dell'animaletto, naturalmente, ma aveva osservato con attenzione il suo aspetto. Al suo prossimo incontro con una moffetta si sarebbe comportato in modo diverso.

«Come saranno gli altri miei compagni in questo strano mondo?»

sussurrò tra sé. Non era la prima volta che il drow dava voce a tali preoccupazioni. Sapeva pochissimo della superficie e ancor meno delle creature che vi vivevano. Aveva trascorso i mesi nella grotta e nei paraggi, con escursioni soltanto occasionali nelle regioni inferiori e più popolate. Lì, alla ricerca di cibo, aveva visto degli animali, di solito da lontano, e aveva anche osservato alcuni umani. Tuttavia non aveva ancora trovato il coraggio d'uscire allo scoperto a salutare i suoi vicini, temendo un rifiuto e sapendo che non gli restava altro posto dove fuggire.

Il suono dell'acqua corrente condusse il drow e la pantera maleodoranti a un ruscello. Drizzt trovò subito un riparo protettivo e iniziò a spogliarsi dell'armatura e degli abiti, mentre Guenhwyvar scendeva più a valle per pescare. Il rumore della pantera che si dimenava nell'acqua portò un sorriso sui severi lineamenti del drow. Quella sera avrebbero mangiato bene.

Sganciò la fibbia della cintura e posò le armi realizzate con maestria accanto alla cotta di maglia metallica – non le avrebbe mai poste così lontano dalla sua portata nel Buio Profondo – ma erano trascorsi molti mesi da quando aveva avuto bisogno di loro. Guardò le scimitarre e fu pervaso dai ricordi dolorosi ma al tempo stesso dolci, dell'ultima volta che le aveva usate.

Allora aveva combattuto contro Zaknafein, suo padre e mentore e migliore amico. Soltanto Drizzt era sopravvissuto. Il leggendario maestro d'armi ora era morto, ma il trionfo in quel combattimento apparteneva a lui quanto a Drizzt, perché non era stato veramente Zak a inseguire Drizzt sui ponti della grotta colma d'acido, ma il suo spettro, sotto il controllo della malvagia madre di Drizzt, Matriona Malice. Lei aveva cercato di vendicarsi del proprio figlio a causa del biasimo di Drizzt nei confronti di Lolth e della caotica società drow in generale. Il giovane aveva trascorso più di trent'anni a Menzoberranzan, ma non aveva mai accettato le consuetudini maligne e crudeli che erano la norma nella città drow. Lui era stato una costante fonte di disagio per Casa Do'Urden, nonostante la sua considerevole abilità con le armi. Quando era fuggito dalla città per vivere un'esistenza da esiliato nelle regioni selvagge del Buio Profondo, Drizzt aveva fatto perdere a sua madre, somma sacerdotessa, il favore di Lolth.

Perciò Matriona Malice Do'Urden aveva resuscitato lo spirito di Zaknafein, il maestro d'armi che lei aveva sacrificato alla dea, e mandato l'essere non-morto all'inseguimento di suo figlio. Malice aveva effet-

tuato un errore di valutazione, tuttavia, perché nel corpo di Zak restava un barlume d'anima sufficiente a opporsi all'attacco contro Drizzt. Nell'istante in cui Zak era riuscito a strappare il controllo a Malice, aveva gridato di trionfo e si era gettato nel lago d'acido.

«Mio padre», sussurrò Drizzt, traendo forza da quelle semplici parole. Era riuscito dove Zaknafein aveva fallito; aveva abbandonato le malvagie consuetudini dei drow, in cui il maestro d'armi era rimasto intrappolato per secoli, agendo come una pedina nei giochi di potere di Matrona Malice. Dal fallimento di Zaknafein e dalla sua morte conclusiva, il giovane Drizzt aveva derivato la forza; dalla vittoria di Zak nella grotta d'acido, Drizzt aveva tratto la determinazione. Aveva ignorato la rete di bugie che i suoi ex maestri all'Accademia di Menzoberranzan avevano cercato di tessere, ed era venuto in superficie per iniziare una nuova vita.

Drizzt rabbrivì entrando nel ruscello gelato. Nel Buio Profondo aveva sperimentato temperature relativamente uniformi e un'oscurità invariabile. Lì, invece, il mondo lo sorprendevo a ogni svolta. Aveva già notato che i periodi di luce e di oscurità non erano costanti; il sole tramontava ogni giorno prima e la temperatura, che sembrava cambiare d'ora in ora, era scesa regolarmente nel corso delle ultime settimane. Anche all'interno di quei periodi di luce e di buio si verificavano incongruenze. Alcune notti erano visitate da una sfera di un bagliore argenteo e alcuni giorni presentavano una coltre grigia invece di una volta azzurro brillante.

Nonostante tutto, Drizzt era sereno riguardo alla decisione di venire in questo mondo sconosciuto. Guardando ora le armi e l'armatura, che giacevano all'ombra ad alcuni metri di distanza dal punto in cui stava bagnandosi, dovette ammettere che la superficie, malgrado le tante stranezze, offriva più pace e tranquillità di quanta poteva darne un punto qualsiasi del Buio Profondo.

Nonostante la calma esteriore, Drizzt si sentiva un po' inquieto. Aveva trascorso quattro mesi sulla superficie ed era ancora solo, tranne quando poteva chiamare la sua magica compagna felina. Ora, nudo, fatta eccezione per i pantaloni a brandelli, con gli occhi che gli bruciavano per lo spruzzo della moffetta, il senso dell'olfatto perduto nella nuvola del proprio aroma acre, e l'acuto senso dell'udito intorpidito dal fragore dell'acqua corrente, era davvero vulnerabile.

«Che aspetto disastroso devo avere», rifletté, passando energicamente le dita sottili nel groviglio dei folti capelli bianchi. Quando si

volse a guardare la propria attrezzatura, tuttavia, quel pensiero gli sparì dalla mente: cinque figure goffe e pesanti incombevano a gambe larghe sui suoi averi e indubbiamente importava loro ben poco dell'aspetto disordinato dell'elfo scuro.

Drizzt osservò la pelle grigiasta e i muscoli scuri degli umanoidi dal volto canino, alti più di due metri, ma più in particolare guardò le lance e le spade che stavano puntando verso di lui. Conosceva quel tipo di mostri, perché aveva visto simili creature servire come schiavi a Menzoberranzan. In questa situazione, tuttavia, gli gnoll sembravano molto diversi, più minacciosi di quanto Drizzt li ricordasse.

Pensò per un attimo di correre verso le scimitarre, ma allontanò l'idea sapendo che una lancia l'avrebbe trafitto ancora prima che si fosse avvicinato. Il più grosso della banda di gnoll, un gigante di quasi due metri e mezzo con notevoli capelli rossi, guardò Drizzt per un lungo attimo, diede un'occhiata all'attrezzatura del drow, poi lo guardò nuovamente.

«A che cosa stai pensando?» mormorò Drizzt a bassa voce. Sapeva molto poco sugli gnoll, perché all'Accademia di Menzoberranzan, gli era stato insegnato soltanto che erano una razza simile ai goblin, malvagia, imprevedibile e decisamente pericolosa. Ma gli era stato detto lo stesso anche degli elfi della superficie e degli umani e, ora se ne rendeva conto, praticamente di ogni razza che non fosse drow. Nonostante la situazione critica in cui si trovava, scoppiò quasi a ridere: la razza che meritava maggiormente quella fama di malvagia imprevedibilità erano proprio i drow!

Gli gnoll non effettuarono altre mosse. E Drizzt capì che se voleva avere qualche possibilità doveva approfittare della paura che li faceva esitare alla vista di un elfo scuro. Facendo appello alle abilità innate del suo magico retaggio, agitò la mano e profilò tutti e cinque gli gnoll d'innocue fiamme dal bagliore viola.

Una delle creature si lasciò cadere immediatamente a terra, come Drizzt aveva sperato, ma gli altri si fermarono a un segnale della mano tesa del loro capo, che aveva un'esperienza maggiore. Si guardarono intorno nervosi, apparentemente chiedendosi se fosse opportuno protrarre l'incontro. Il capitano degli gnoll, tuttavia, aveva già visto altre volte l'innocuo fuoco fatato, in un combattimento con uno sfortunato ranger ormai morto, e sapeva che cosa fosse.

Drizzt rimase in attesa e cercò di decidere la sua mossa successiva.

Il capo degli gnoll si guardò intorno, osservò i compagni come per

studiare in che misura fossero delineati dalle fiamme guizzanti. A giudicare dalla completezza dell'incantesimo, quello che si trovava nel bel mezzo del ruscello non era un comune contadino drow, o per lo meno questo era ciò che Drizzt sperava stesse pensando il capo.

Drizzt si rilassò un po' mentre il capitano abbassava la lancia e faceva segno agli altri di fare altrettanto. Poi lo gnoll sbraitò un'accozzaglia di parole che per il drow risultarono incomprensibili. Vedendo l'evidente confusione di Drizzt, lo gnoll gridò qualcosa nella lingua gutturale dei goblin.

Drizzt capiva la lingua dei goblin, ma il dialetto dello gnoll era talmente strano che riuscì a decifrare soltanto alcune parole, tra cui: «amico» e «capo».

Con circospezione Drizzt fece un passo verso la riva. Gli gnoll si spostarono, aprendogli un passaggio verso i suoi averi. Drizzt fece un altro passo esitante, poi si sentì più a suo agio quando notò una nera forma felina acquattata tra i cespugli a poca distanza. Al suo ordine, Guenhwyvar, in un grande balzo, sarebbe piombata sulla banda di gnoll.

«Tu e io camminare insieme?» chiese Drizzt al capo degli gnoll, usando la lingua dei goblin e cercando di simulare il dialetto della creatura.

Lo gnoll rispose con un rapido grido, e l'unica cosa che a Drizzt parve di aver capito fu l'ultima parola della domanda: «... alleato?».

Drizzt annuì lentamente, sperando di aver compreso appieno il significato di ciò che aveva detto la creatura.

«Alleato!» gracchiò lo gnoll, e tutti i suoi compagni sorrisero e risero sollevati, dandosi gran manate sulla schiena. Allora Drizzt si avvicinò al suo equipaggiamento e si fissò immediatamente alla cintola le scimitarre. Vedendo che gli gnoll erano distratti, il drow diede un'occhiata a Guenhwyvar e fece un cenno con il capo, indicando la folta vegetazione lungo il sentiero davanti a loro. Rapida e silenziosa, Guenhwyvar assunse una nuova posizione. Drizzt pensò che non ci fosse alcuna necessità di rivelare tutti i suoi segreti, non finché non avesse capito le intenzioni dei suoi nuovi compagni.

Percorse insieme agli gnoll il tortuoso sentiero che scendeva dalla montagna. Gli gnoll si tenevano lontani, di fianco a lui, o per rispetto nei suoi confronti e della fama della sua razza, o per qualche altra ragione, che non poteva conoscere. Sospettava che con ogni probabilità si tenessero a distanza semplicemente a causa dell'odore che emanava, dato che era diminuito ben poco nonostante il bagno.

Il capo degli gnoll di tanto in tanto si rivolgeva a Drizzt, accentuando le proprie parole eccitate con un ammiccamento malizioso o sfregandosi improvvisamente le mani grosse e carnose. Il drow non aveva la minima idea di che cosa stesse parlando lo gnoll, ma diede per scontato, dall'impaziente schioccare di labbra della creatura, che lo stesse conducendo a qualche genere di banchetto.

Indovinò ben presto la destinazione del gruppo, perché aveva spesso osservato da picchi sporgenti, dall'alto delle montagne, le luci di una piccola comunità agricola umana nella valle. Poteva soltanto immaginare il rapporto esistente tra gli gnoll e gli agricoltori umani, ma intuì che non fosse amichevole. Quando si furono avvicinati al villaggio, gli gnoll si distribuirono in posizioni protette, seguirono file di cespugli e si mantennero il più possibile nell'ombra. Il crepuscolo stava calando rapidamente mentre il gruppo avanzava intorno all'area centrale del villaggio per guardare dall'alto una fattoria isolata a occidente.

Il capo degli gnoll sussurrò a Drizzt, pronunciando lentamente ogni parola in modo che il drow potesse capire. «Una famiglia», gracchiò. «Tre uomini, due donne...».

«Una giovane donna», aggiunse entusiasticamente un altro.

Il capitano gnoll emise un ringhio. «E tre giovani maschi», concluse.

Drizzt pensò di aver capito lo scopo del viaggio, e l'espressione sorpresa e interrogativa sul suo volto spinse lo gnoll a una conferma al di là di ogni dubbio.

«Nemici», dichiarò il capo.

Drizzt, non sapendo praticamente nulla delle due razze, si trovava in preda a un dilemma. Gli gnoll erano razziatori – quello era chiaro – e avevano intenzione di piombare sulla fattoria non appena l'ultima luce del giorno fosse svanita. Lui non aveva alcuna intenzione di unirsi a loro nel combattimento, prima di avere ottenuto molte altre informazioni riguardo alla natura del conflitto.

«Nemici?» chiese.

Il capo degli gnoll aggrottò la fronte in evidente costernazione. Pronunciò un fiotto di parole incomprensibili in cui a Drizzt parve di sentire: «umano... debole... schiavo». Tutti gli gnoll intuirono l'improvviso disagio del drow, e iniziarono a toccare le proprie armi e a guardarsi nervosamente.

«Tre uomini», disse Drizzt.

Lo gnoll finse di conficcare selvaggiamente la lancia verso terra. «Uccidere il più vecchio! Prendere gli altri due!».

«Donne?».

Il sorriso malvagio che si allargò sul volto dello gnoll rispose alla domanda al di là di ogni dubbio, e Drizzt iniziò a comprendere da che parte schierarsi in quel conflitto.

«E i bambini?». Guardò negli occhi il capo degli gnoll e pronunciò distintamente ogni parola. Non potevano esserci fraintendimenti. La sua domanda finale confermò tutto, perché, mentre Drizzt poteva accettare la tipica ferocia che riguardava nemici mortali, non avrebbe mai potuto dimenticare la volta in cui aveva partecipato a una simile razzia. Quel giorno aveva salvato una bambina elfo, nascondendola sotto al corpo della madre per sottrarla all'ira dei suoi compagni drow. Di tutte le molte azioni malvagie a cui Drizzt aveva assistito, l'assassinio dei bambini era stata la peggiore.

Lo gnoll abbassò la lancia verso il terreno, il volto canino contorto da una perfida gioia.

«Non credo», disse semplicemente Drizzt, mentre gli occhi color lavanda si accendevano. Gli gnoll notarono gli erano comparse in mano le scimitarre.

Il muso dello gnoll si deformò nuovamente, questa volta in un'espressione confusa. Cercò di alzare la lancia in segno di difesa, non sapendo che cosa avrebbe fatto poi quello strano drow, ma era troppo tardi.

Lo slancio di Drizzt fu troppo rapido. Prima che la punta della lancia dello gnoll si muovesse, il drow attaccò risolutamente l'avversario, con le scimitarre spianate. Gli altri quattro gnoll osservarono stupefatti mentre le lame di Drizzt colpivano due volte, squarciando la gola del loro potente capo. Il gigantesco gnoll cadde all'indietro senza un suono, portandosi inutilmente le mani alla gola.

Uno gnoll posto di lato reagì per primo, sollevando la lancia e caricando verso Drizzt, che sviò agilmente l'attacco diretto ma fece attenzione a non rallentare lo slancio dell'avversario. Mentre l'enorme creatura pesante e goffa gli passava accanto, Drizzt si girò, assestandole un calcio sulle caviglie. Sbilanciato, lo gnoll inciampò ma continuò ad avanzare, affondando la lancia nel petto di un compagno sbalordito.

Il primo gnoll diede uno strattone all'arma, ma questa si era conficcata con forza, la punta uncinata agganciata alla spina dorsale

dell'altro gnoll. Lo gnoll non si preoccupava affatto per il compagno morente: tutto quel che voleva era la sua arma. Tirò, imprecò e sputò sull'agonia del compagno, finché una scimitarra non lo colpì con violenza al cranio.

Un terzo gnoll, vedendo il drow distratto e pensando fosse più saggio impegnare il nemico da lontano, alzò la sua arma per lanciarla. Il braccio si sollevò in alto, ma prima ancora che l'arma partisse, Guenhwyvar effettuò un balzo e lo gnoll e la pantera rotolarono via. Lo gnoll indirizzò pesanti pugni sul fianco muscoloso del felino, ma gli artigli dell'animale erano di gran lunga più efficaci. Nella frazione di secondo che Drizzt impiegò per volgere le spalle ai tre gnoll morti ai suoi piedi, il quarto della banda giaceva morto sotto alla grande pantera. Il quinto si era dato alla fuga.

Guenhwyvar si strappò dalla presa ostinata del cadavere, i muscoli lisci che s'increspavano ansiosi mentre attendeva l'ordine. Drizzt osservò la carneficina che lo circondava, il sangue sulle scimitarre, le orribili espressioni sui volti dei morti. Desiderò che tutto finisse, perché si rese conto di essere entrato in una situazione al di là della sua esperienza, aveva attraversato il cammino di due razze di cui conosceva molto poco. Dopo un attimo di riflessione, tuttavia, l'unica idea che si stagliò nella mente del drow fu l'allegria promessa di morte per i bambini umani, da parte del capo degli gnoll. C'era troppo in gioco.

Si volse verso Guenhwyvar, la voce più decisa che rassegnata. «Vai a prenderlo».



Lo gnoll s'inerpicava lungo i sentieri, gli occhi che guizzavano avanti e indietro mentre immaginava sagome scure dietro a ogni albero o pietra.

«Drow!» continuava a gracchiare con voce stridula, usando la parola stessa come incoraggiamento durante la fuga. «Drow! Drow!».

Sbuffando e ansimando, giunse a un boschetto che si estendeva lungo due ripide pareti di roccia nuda. Inciampò su un tronco caduto, scivolò e si scorticò le costole sull'angolo di una pietra ricoperta di muschio. Tuttavia, quelle lesioni di scarsa importanza non rallentarono minimamente il mostro spaventato. Sapeva di essere inseguito, intuiva una presenza che scivolava dentro e fuori l'ombra appena al di là dei limiti della sua portata visiva.

Mentre si avvicinava alla fine del boschetto, circondato dalla fonda oscurità della sera, individuò un paio di intensi occhi gialli, che lo osservavano: aveva visto il suo compagno abbattuto dalla pantera e poteva intuire che cosa stesse bloccandogli la strada.

Gli gnoll erano mostri codardi, ma sapevano combattere con sorprendente tenacia una volta messi alle strette. Proprio come in questo caso. Rendendosi conto di non avere possibilità di fuga – certamente non poteva volgersi in direzione dell'elfo scuro – lo gnoll ringhiò e sollevò la sua pesante lancia.

Lo gnoll udì un fruscio, un tonfo e un grido di dolore mentre la lancia colpiva. Gli occhi gialli scomparvero per un attimo, poi una forma fuggì frettolosamente verso un albero. Si muoveva bassa sul terreno, quasi felina, ma lo gnoll si rese immediatamente conto di non aver colpito una pantera. Quando l'animale ferito giunse all'albero, si volse a guardarlo e il mostro lo riconobbe subito.

«Un procione», sbottò e si mise a ridere. «Sono fuggito da un procione!». Scrollò il capo e sbuffò tutta la sua allegria in un respiro profondo. La vista del procione gli aveva dato un certo sollievo, ma non poteva dimenticare quello che era successo più indietro, lungo il sentiero. Ora doveva tornare alla propria tana, a riferire del drow a Ulgu-lu, il suo gigantesco padrone goblin, il suo essere divino.

Fece un passo per recuperare la lancia, poi si fermò all'improvviso, intuendo un movimento. Lentamente lo gnoll volse il capo. Poteva vedere la propria spalla e dietro la roccia ricoperta di muschio.

Lo gnoll raggelò. Non si muoveva nulla, neppure un suono proveniva dal boschetto, ma la bestia sapeva che laggiù c'era qualcosa. Il respiro dell'essere simile a un goblin si fece corto e nervoso; stringeva e apriva le grasse mani posate sui fianchi.

Lo gnoll si volse rapidamente e ruggì, ma il grido di rabbia divenne un urlo di terrore quando duecentosessanta chili di pantera balzarono su di lui da un basso ramo.

L'urto fece cadere lo gnoll lungo disteso, ma non si trattava di una creatura debole. Ignorando i dolori brucianti inflitti dagli artigli crudeli della pantera, lo gnoll afferrò la testa di Guenhwyvar, e la trattenne con una mossa disperata per impedire alla mascella letale di trovare una presa sul suo collo.

Per quasi un minuto lo gnoll lottò, le braccia che tremavano sotto la pressione dei muscoli potenti del collo della pantera. Poi la testa scese e Guenhwyvar trovò una presa. Grandi zanne si agganciarono

sul collo dello gnoll e strinsero fino a togliere il fiato alla creatura condannata.

Lo gnoll agitava le braccia e si dimenava selvaggiamente; in qualche modo riuscì a rovesciarsi di nuovo sulla pantera. Guenhwyvar continuò a serrarlo in una morsa, indifferente. La mandibola restò chiusa.

Dopo pochi minuti il mostro smise d'agitarsi.

INDICE

Preludio	»	7
Parte 1 - Il Levar del sole	»	11
1. Lezioni pungenti	»	13
2. Questioni di coscienza	»	24
3. Giovani mostri.....	»	34
4. Preoccupazioni.....	»	45
5. L'incedere furtivo della morte	»	55
Parte 2 - Il ranger	»	63
6. Sundabar	»	65
7. Rabbia ribollente	»	72
8. Tracce ed enigmi.....	»	85
9. Braccato	»	95
10. Una questione d'onore.....	»	105
Parte 3 - Montolio	»	123
11. Inverno.....	»	125
12. Conoscere i propri nemici.....	»	137
13. Montolio.....	»	147
14. La prova di Montolio	»	158
15. Un'ombra sul rifugio.....	»	170

Parte 4 - Fermi propositi	» 177
16. Gli dei e il fine	» 179
17. Svantaggio numerico	» 191
18. La battaglia del boschetto di Mooshie	» 203
19. Strade che si dividono	» 220
Parte 5 - Un luogo in cui restare	» 229
20. Anni e miglia	» 231
21. Efesto	» 240
22. Verso casa	» 259
23. Un rinnovato ricordo	» 270
24. Rivelazioni	» 279
25. Un nano scherzoso	» 290
Epilogo	» 301