



LA LEGGENDA
DI DRIZZT

1

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. <i>Charon's Claw</i> * |
| 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



IL BUIO
PROFONDO

ARMENIA

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

©1990 TSR, Inc.
©2004 Wizards of the Coast LLC



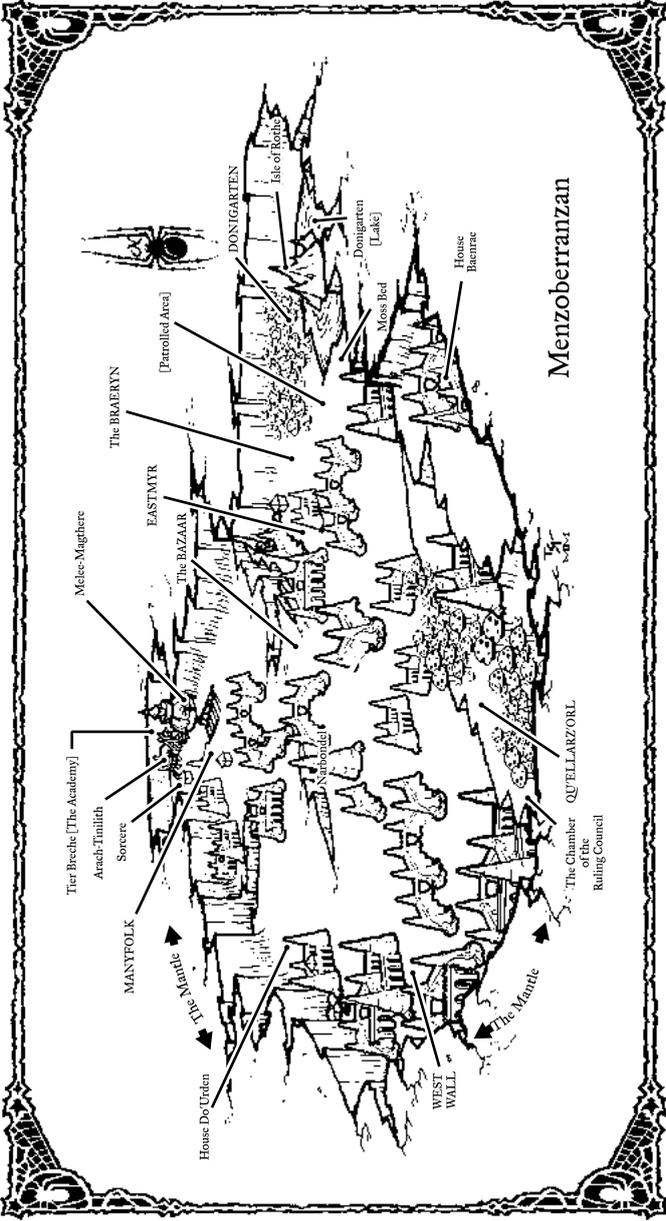
Copyright © 2018 Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433

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.*

*A mio fratello Gary,
il mio migliore amico*



Menzoberranzan

PRELUDIO

Mai una stella grazia questa terra di una poetica luce misteriosa e sfavillante, né il sole manda in questo luogo i suoi raggi di calore e di vita. Questo è il Buio Profondo, il mondo segreto che si trova sotto la superficie brulicante dei *Forgotten Realms*, dove il cielo è una volta di arida pietra e le pareti mostrano la grigia indifferenza della morte alla luce delle torce degli abitanti della superficie che sono tanto sciocchi da capitare qui. Questo non è il loro mondo, non è il mondo della luce. La maggior parte di coloro che giungono qui senza essere stati invitati non tornano indietro.

Quelli che sfuggono e fanno ritorno alle proprie abitazioni in superficie, ritornano cambiati. I loro occhi hanno visto le ombre e le tenebre, l'inevitabile condanna del Buio Profondo.

Tetri corridoi si snodano nel regno oscuro in percorsi tortuosi, collegando grotte grandi e piccole, con volte alte e basse. Ammassi di pietra aguzza come i denti di un drago dormiente pendono silenti e minacciosi o s'innalzano per bloccare la strada agli intrusi.

Qui regna un silenzio profondo e colmo di presagi, la quiete strisciante di un predatore all'opera. Troppo spesso l'unico suono, l'unico elemento che ricordi ai viandanti del Buio Profondo che non hanno perduto completamente il senso dell'udito è un lontano e riecheggiante stillicidio d'acqua, che pulsa come il cuore di un animale, scivolando tra le pietre silenziose fino a profonde pozze d'acqua gelata.

Si può soltanto immaginare che cosa si trovi sotto l'immobile superficie di queste pozze nere come l'ebano. Quali segreti attendano gli audaci, quali orrori aspettino gli stolti, soltanto l'immaginazione può rivelarlo – finché la quiete non viene disturbata.

Questo è il Buio Profondo.



Qui ci sono isole di vita, città grandi come molte di quelle in superficie. Oltrepassata una qualsiasi delle innumerevoli tortuosità della pietra grigia, un viandante potrebbe imbattersi improvvisamente nel perimetro esterno di una di queste città, in aspro contrasto con il vuoto dei corridoi. Tuttavia questi luoghi non sono rifugi; soltanto uno sciocco potrebbe crederlo. Sono le abitazioni delle razze più malvagie di tutti i Reami, in particolare dei duergar, dei kuo-toa e dei drow.

In una di tali grotte, ampia tre chilometri e alta trecento metri, si delinea Menzoberranzan, un monumento alla grazia sotterranea e in definitiva mortale, che caratterizza la razza degli elfi drow. Menzoberranzan non è una città grande in base ai canoni dei drow; vi risiedono soltanto ventimila elfi scuri. Dove, nei secoli passati, c'era una grotta vuota, con stalattiti e stalagmiti dalle forme irregolari, ora si ammirano artistiche file di castelli scolpiti, vibranti di quieto bagliore magico. La città è perfezione formale, non una sola pietra è stata lasciata nel suo aspetto naturale. Questo senso d'ordine e di dominio, tuttavia, non è che un'apparenza crudele, un inganno che nasconde il caos e la meschinità che governano i cuori degli elfi scuri. Come le loro città, essi sono belli, sottili e delicati, con lineamenti marcati e intensi.

Tuttavia i drow sono i dominatori di questo mondo caotico, i più micidiali tra gli esseri letali, e tutte le altre razze trattengono prudentemente il fiato al loro passaggio. La bellezza stessa impallidisce di fronte alla spada di un elfo scuro. I drow sono i sopravvissuti, e questo è il Buio Profondo, la valle della morte – la terra di incubi atroci.



PARTE 1

RANGO

Rango: in tutto il mondo dei drow non esiste una parola più importante. Si tratta del richiamo della loro – della nostra – religione, l'incessante appello a sentimenti aridi. L'ambizione calpesta il buonsenso e la compassione viene gettata via apertamente, tutto in nome di Lolth, la Regina Ragno.

L'ascesa al potere nella società drow è un semplice processo omicida. La Regina Ragno è una divinità del caos, e lei e le sue somme sacerdotesse, le vere dominatrici del mondo drow, non guardano con sfavore gli individui ambiziosi che usano pugnali avvelenati.

Naturalmente esistono regole di comportamento: ogni società deve poterle vantare. Commettere apertamente un omicidio o muovere guerra in modo evidente provoca la messa in atto della falsa giustizia, e le punizioni inflitte nel nome della giustizia drow sono spietate. Tuttavia, conficcare un pugnale nella schiena di un rivale durante la confusione di una battaglia importante o nel buio silenzioso di un vicolo, è decisamente accettabile – perfino approvato. L'indagine non è il punto forte della giustizia drow. A nessuno importa abbastanza da preoccuparsene.

Il rango è il sistema di Lolth, l'ambizione che lei diffonde per accrescere il caos, per mantenere i suoi «figli» drow lungo il percorso stabilito di autoreclusione. I bambini? Pedine sicuramente, bambole danzanti per la Regina Ragno, burattini appesi ai fili, invisibili ma oltremodo resistenti, della sua ragnatela. Tutti salgono le scale della Regina Ragno; tutti cercano di compiacerla.

Il rango è il paradosso del mondo del mio popolo, il vincolo del nostro potere nei limiti della brama di potere. Lo si ottiene attraverso il tradimento e favorisce il tradimento di quelli che l'hanno ottenuto. I più potenti a Menzoberranzan passano i giorni a guardarsi le spalle, difendendosi dai pugnali che qualcuno potrebbe conficcare nella loro schiena. Ma il più delle volte la morte li raggiunge dal petto.

DRIZZT DO'URDEN



1

MENZOBERRANZAN

Agli occhi di un abitante della superficie sarebbe potuto passare inosservato pur camminandogli accanto. I passi felpati della lucertola che cavalcava erano troppo leggeri per poter essere uditi, e l'armatura di maglia flessibile e realizzata alla perfezione, che indossavano sia il cavaliere sia l'animale, si piegava e si fletteva ai loro movimenti come se gli abiti fossero parte della loro pelle.

La lucertola di Dinin avanzava al trotto con andatura sciolta ma rapida, correndo sul fondo accidentato, su per le pareti e perfino attraverso la volta del lungo tunnel. Le lucertole sotterranee, con le loro zampe a tre dita, molli e appiccicose, erano le cavalcature preferite proprio per questa capacità di arrampicarsi sulla pietra con la stessa destrezza di un ragno. Attraversare un terreno duro non lasciava tracce pericolose nel mondo illuminato della superficie, ma quasi tutte le creature del Buio Profondo possedevano l'infravisione, la capacità di vedere nello spettro infrarosso. I passi lasciavano residui di calore che potevano facilmente venire individuati se seguivano un percorso prevedibile lungo il pavimento di un corridoio.

Dinin si afferrò saldamente alla sella mentre la lucertola avanzava a fatica su una fascia di soffitto, poi si lanciava in una discesa tortuosa e sbucava fuori più in là sulla parete. Dinin non voleva essere individuato.

Nessuna luce lo guidava, ma non ne aveva bisogno. Era un elfo scuro, un drow, un cugino dalla pelle nera come l'ebano delle creature silvestri che danzavano sotto le stelle sulla superficie del mondo. Per gli eccellenti occhi di Dinin, che traducevano sottili variazioni di calore in immagini vivaci e colorate, il Buio Profondo era lungi dall'essere un luogo privo

di luce. Una gamma di colori che copriva tutto lo spettro vorticava davanti a lui nella pietra delle pareti e del pavimento; riscaldati da qualche fenditura lontana o corrente calda. Il calore delle cose viventi era il più particolare, e consentiva all'elfo scuro di vedere i nemici grazie a dettagli complessi come quelli che avrebbe colto qualsiasi abitante della superficie alla luce brillante del giorno.

In circostanze normali Dinin non avrebbe lasciato la città da solo; il mondo del Buio Profondo era troppo pericoloso per viaggi solitari, anche per un elfo drow. Tuttavia oggi era diverso. Dinin doveva essere sicuro che nessuno sguardo drow nemico notasse il suo passaggio.

Un dolce, magico bagliore azzurro sotto un passaggio a volta scolpito gli indicò che si stava avvicinando all'ingresso della città, e di conseguenza rallentò l'andatura della lucertola. Pochi usavano quel tunnel stretto che portava a Tier Breche, la parte settentrionale di Menzoberranzan adibita all'Accademia, e nessuno, a parte le maestre e i maestri, gli istruttori dell'Accademia, poteva attraversarlo senza suscitare sospetto.

Dinin era sempre nervoso quando arrivava a quel punto. Tra le centinaia di tunnel che si diramavano dalla grotta principale di Menzoberranzan, era il più sorvegliato. Al di là del passaggio a volta, statue gemelle di ragni giganteschi sedevano in un tranquillo atteggiamento di difesa. Se passava un nemico, i ragni si animavano, attaccavano e suonavano gli allarmi in tutta l'Accademia.

Dinin smontò, lasciando la lucertola attaccata comodamente a una parete, al livello del suo petto. Mise una mano sotto al bavero del *piwafwi*, il suo mantello magico di protezione, ed estrasse la borsa che portava appesa al collo. Da questa prese gli emblemi di Casa Do'Urden, un ragno che maneggia varie armi in ognuna delle otto zampe, blasonato con le lettere «DN», che stavano per Daermon N'a'shezbaernon, il nome antico e formale di Casa Do'Urden.

«Attendi il mio ritorno», sussurrò alla lucertola agitandole davanti gli emblemi. Come nel caso di tutte le abitazioni drow, gli emblemi di Casa Do'Urden avevano vari *dweomer* magici, uno dei quali conferiva ai membri della famiglia l'assoluto controllo degli animali domestici della casa. La lucertola avrebbe ubbidito sicuramente, restando nella stessa posizione anche se un topo frettoloso, il suo boccone preferito, si fosse addormentato a pochi metri dalle sue fauci.

Dinin trasse un respiro profondo e si diresse con circospezione verso il passaggio a volta. Vedeva i ragni che lo guardavano furtivi dai quattro metri e mezzo d'altezza dove erano appostati. Lui era un drow della cit-

tà, non un nemico, e poteva passare tranquillamente attraverso qualsiasi altro tunnel, ma l'Accademia era un luogo imprevedibile: aveva sentito che i ragni spesso vietavano l'ingresso – ferocemente – anche ai drow, se non invitati.

Non poteva perdere tempo con paure e possibilità, ricordò a se stesso. Il compito che doveva svolgere era di estrema importanza per i piani di battaglia della sua famiglia. Guardando diritto davanti a sé, oltre i ragni incombenti, passò tra loro ed entrò a Tier Breche.

Si spostò di lato e si fermò, prima per essere sicuro che nessuno fosse in agguato nelle vicinanze, e poi per ammirare l'ampia veduta di Menzoberranzan. Nessuno, che fosse drow o appartenesse ad altra razza, aveva mai guardato la città drow da quel punto senza provare un senso di meraviglia. Tier Breche era la posizione più elevata sul fondo della grotta di tre chilometri, e offriva una vista panoramica sul resto di Menzoberranzan. La parte riservata all'Accademia era stretta, occupata soltanto dalle tre strutture che accoglievano la scuola drow: Arach-Tinilith, la scuola a forma di ragno di Lolth; Sorcere, la torre della stregoneria, dai molti pinnacoli graziosamente ricurvi; e Melec-Magthere, la struttura piramidale piuttosto disadorna, dove i combattenti maschi imparavano la loro attività.

Al di là di Tier Breche, attraverso le ornate colonne di stalagmite che segnavano l'ingresso all'Accademia, la caverna precipitava allontanandosi rapidamente e si apriva, estendendosi di gran lunga oltre il campo visivo di Dinin, su entrambi i lati e ancora più in là di quanto i suoi occhi acuti potessero mai essere in grado di vedere. I colori di Menzoberranzan erano di tre tipi agli occhi sensibili del drow. I disegni di calore provenienti da varie fessure e sorgenti calde turbinavano intorno all'intera grotta. Viola e rosso, giallo acceso e azzurro tenue s'incrociavano e si fondevano, salivano lungo le pareti e gli ammassi di stalagmiti, oppure scorrevano via singolarmente in linee sferzanti contro lo sfondo di opaca pietra grigia. Più confinate rispetto a queste gradazioni di colore generalizzate e naturali nello spettro infrarosso, erano le regioni intensamente magiche, come quella costituita dai ragni tra i quali era passato Dinin, che praticamente rifulgevano d'energia. Infine c'erano le luci reali della città, fuoco fatato e sculture illuminate sulle abitazioni. I drow erano orgogliosi della bellezza dei loro progetti che, soprattutto le colonne ornate o le perfette gargoyles, erano quasi sempre modellati da luci magiche permanenti.

Anche da quella distanza Dinin riusciva a individuare Casa Baen-

re, Primo Casato di Menzoberranzan. Essa comprendeva venti pilastri di stalagmite e dieci stalattiti gigantesche. Casa Baenre esisteva da cinquemila anni, dalla fondazione di Menzoberranzan, e in quel periodo di tempo i lavori per accrescere il valore artistico dell'abitazione non erano mai cessati. Praticamente ogni centimetro dell'immensa struttura brillava di fuoco fatato, azzurro nelle torri esterne e violaceo brillante nell'ampia cupola centrale.

La forte luce delle candele, estranea al Buio Profondo, mandava bagliori alle finestre delle abitazioni lontane. Dinin sapeva che soltanto le religiose o i maghi accendevano i fuochi, come dolori necessari nel loro mondo di rotoli e pergamene.

Questa era Menzoberranzan, la città dei drow. Vi vivevano ventimila elfi scuri, ventimila soldati dell'esercito del male.

Un sorriso malvagio tese le labbra sottili di Dinin quando pensò che alcuni di quei soldati sarebbero caduti quella notte stessa.

Osservò Narbondel, l'enorme pilastro centrale che fungeva da orologio marcatempo di Menzoberranzan. Fare riferimento a Narbondel era l'unico modo che avevano i drow per essere a conoscenza dello scorrere del tempo in un mondo che altrimenti non conosceva né giorni né stagioni. Alla fine di ogni giornata l'Arcimago in carica della città accendeva i suoi fuochi magici alla base del pilastro di pietra. Lì l'incantesimo continuava per tutto il ciclo – un intero giorno della superficie – e gradualmente diffondeva calore lungo la struttura di Narbondel finché questa brillava nella sua totalità, rossa nello spettro infrarosso. Ora il pilastro era completamente scuro, raffreddato perché i fuochi del *dweomer* si erano spenti. Proprio in quel momento il mago si trovava alla base, rifletté Dinin, pronto a dare nuovamente inizio al ciclo.

Era mezzanotte, l'ora stabilita.

Dinin si allontanò dai ragni e dall'uscita del tunnel e strisciò lungo il lato di Tier Breche, cercando le «ombre» proiettate dai disegni di calore sulla parete, che avrebbero nascosto efficacemente il netto profilo delle temperature del suo stesso corpo. Infine giunse a Sorcere, la scuola di stregoneria, e scivolò nello stretto vicolo tra la base ricurva della torre e il muro esterno di Tier Breche.

«Studente o maestro?» fu l'atteso sussurro che gli giunse.

«Soltanto un maestro può trovarsi fuori casa a Tier Breche nella morte nera di Narbondel», rispose Dinin.

Una figura avvolta in una lunga veste pesante girò attorno all'arco della struttura per porsi davanti a Dinin. Lo sconosciuto restò nella con-

sueta posizione dei maestri dell'Accademia drow, le braccia semiconserte ma con le palme delle mani l'una sopra l'altra.

Per Dinin la posizione era l'unico elemento di normalità in quel personaggio. *Salute, Senza Volto*, gli comunicò a cenni Dinin, nel silenzioso codice gestuale drow, un linguaggio dettagliato come quello parlato. Tuttavia il tremito delle mani di Dinin smentì il suo volto tranquillo, perché la vista di quel mago fu una dura prova per i suoi nervi scossi.

Secondogenito Do'Urden, rispose lo stregone nel medesimo codice. *Hai il mio compenso?*

Verrai pagato, segnalò Dinin, riacquistando compostezza mentre la colera iniziava a ribollire. *Osi dubitare della promessa di Malice Do'Urden, Matrona di Daermon N'a'shezbaernon, Decimo Casato di Menzoberranzan?*

Senza Volto s'incurvò, sapendo di aver sbagliato. *Le mie scuse, Secondogenito di Casa Do'Urden*, rispose, inginocchiandosi in segno di sottomissione. Da quando era entrato in questa cospirazione il mago aveva temuto che la sua impazienza potesse costargli la vita. Era stato colto negli spasimi violenti di uno dei suoi esperimenti magici e la tragedia aveva sciolto i lineamenti del suo volto, lasciandosi alle spalle una zona calda e vuota di poltiglia bianca e verde. Matrona Malice Do'Urden, che a quanto si diceva in città non era seconda a nessuno per abilità nella preparazione di pozioni e unguenti, gli aveva offerto un frammento di speranza che lui non poteva ignorare.

Nessuna pietà si fece strada nel cuore duro di Dinin, ma Casa Do'Urden aveva bisogno del mago. «Avrai il tuo unguento», promise con calma Dinin, «quando Alton DeVir sarà morto».

«Naturalmente», convenne il mago. «Questa notte?»

Dinin incrociò le braccia e prese in considerazione la domanda. Matrona Malice gli aveva dato istruzioni affinché Alton DeVir morisse proprio all'inizio della battaglia tra le loro famiglie. Ora Dinin trovava quel piano d'azione troppo pulito, troppo facile. Senza Volto non mancò di notare la scintilla che improvvisamente illuminò la luce rossa negli occhi sensibili al calore del giovane Do'Urden.

«Attendi che la luce di Narbondel si avvicini al culmine», rispose Dinin, mentre le sue mani elaboravano i segnali in modo eccitato e la sua smorfia diveniva più simile a un ghigno distorto.

«Il ragazzo condannato deve venire a conoscenza del destino della sua casa prima di morire?» chiese il mago, indovinando le intenzioni malvagie che si nascondevano dietro le istruzioni di Dinin.

«Mentre riceve il colpo di grazia», rispose Dinin. «Che Alton DeVir muoia senza speranza».

Dinin recuperò la propria cavalcatura e corse lungo i corridoi vuoti, trovando una strada d'intersezione che l'avrebbe portato nella città vera e propria attraverso un ingresso diverso. Giunse all'interno lungo l'estremità orientale della grande grotta, la parte produttiva di Menzoberranzan, dove nessuna famiglia drow avrebbe potuto vedere che lui era uscito dai confini della città e dove soltanto pochi insignificanti pilastri di stagmite s'innalzavano dalla pietra piatta. Spronò il suo animale lungo le rive di Donigarten, il piccolo stagno della città con la sua isola coperta di muschio che ospitava una ingente mandria di creature simili a bestiame chiamate *rothe*. Un centinaio di goblin e orchi sollevarono lo sguardo dai propri compiti di mandriani e pescatori per osservare il rapido passaggio del soldato drow. Consapevoli delle proprie limitazioni in quanto schiavi, fecero attenzione a non guardare Dinin negli occhi.

Lui non li avrebbe considerati comunque. Era troppo consumato dalla mania di agire. Spronò la lucertola a una velocità ancora maggiore quando si trovò nuovamente sui viali piatti e tortuosi tra i luminosi castelli drow. Si diresse verso la regione centro-meridionale della città, verso il boschetto di funghi giganti che segnavano la parte occupata dalle abitazioni più belle di Menzoberranzan.

Mentre svoltava in un angolo cieco, rischiò quasi di investire un gruppo di quattro bugbear vaganti. Quei goblin, quegli esseri giganteschi e pelosi si fermarono un attimo a valutare il drow, poi si allontanarono lentamente ma deliberatamente dal suo raggio d'azione.

Dinin sapeva che i bugbear avevano riconosciuto in lui un membro di Casa Do'Urden. Era un nobile, figlio di una somma sacerdotessa, e il suo cognome, Do'Urden, era la denominazione della sua casa. Tra i ventimila elfi scuri di Menzoberranzan, soltanto un migliaio erano nobili, ovvero i figli delle sessantasette famiglie riconosciute della città. Il resto erano comuni soldati.

I bugbear non erano creature stupide. Sapevano distinguere un nobile da un cittadino comune, e benché gli elfi drow non portassero l'emblema della propria famiglia bene in vista, il taglio dei capelli bianchissimi di Dinin, a formare una punta sul davanti e lunghi posteriormente e il caratteristico arabesco di linee viola e rosse sul suo *pivafwi* nero, rivelavano con estrema chiarezza chi fosse.

L'urgenza della missione si stava facendo pressante per Dinin, ma non poté ignorare l'offesa dei bugbear. Si chiese con quanta velocità se la

sarebbero data a gambe se lui fosse stato un membro di Casa Baenre o di una delle altre sette case dominanti.

«Imparerete ben presto ad avere rispetto per Casa Do'Urden!» sussurrò a bassa voce l'elfo scuro, che si volse e partì alla carica, dirigendo la lucertola verso il gruppo. I bugbear iniziarono a correre, svoltando in un viale disseminato di pietre e detriti.

Dinin trovò la propria soddisfazione facendo appello ai poteri innati della sua razza. Evocò un globo di tenebre – impenetrabile sia all'infravisione sia alla vista normale – nella traiettoria delle creature in fuga. Pensò che non fosse molto saggio attirare tanta attenzione su di sé, ma un attimo più tardi, quando udì il fracasso e le maledizioni farfugliate dai bugbear che cadevano alla cieca sulle pietre, ritenne che fosse valsa la pena di correre il rischio.

Placata la rabbia ripartì, facendosi strada con maggior cautela tra le ombre di calore. In quanto membro della Decima Casa della città, Dinin poteva girare a piacimento all'interno della grotta gigantesca, ma Matrona Malice aveva detto chiaramente che nessun membro di Casa Do'Urden doveva essere colto in prossimità del boschetto di funghi.

Matrona Malice, madre di Dinin, non doveva essere contrastata, ma dopo tutto si trattava soltanto di una regola. A Menzoberranzan una sola regola aveva la precedenza su tutte le altre: fare in modo di non venir scoperti.

All'estremità meridionale del boschetto di funghi, l'impetuoso drow trovò quel che stava cercando: un gruppo di cinque grandi pilastri che andavano dal fondo della grande grotta alla volta e che erano scavati in una rete di stanze e collegati con parapetti e ponti di metallo e di pietra. Gargoyle che brillavano di rosso, caratteristiche della casa, mandavano bagliori verso il basso da un centinaio di piedistalli, simili a sentinelle silenziose. Questa era Casa DeVir. Quarto Casato di Menzoberranzan.

Una recinzione di alti funghi circondava il luogo, ogni cinque funghi c'era un urlatore, un fungo dotato di sensibilità (e preferito come guardiano) chiamato in quel modo per le acute grida d'allarme che emetteva ogni qual volta un essere vivente vi passava vicino. Dinin si mantenne a distanza di sicurezza non volendo scatenare uno degli urlatori e sapendo inoltre che altri sistemi di difesa più letali proteggevano la fortezza. Di quelli si sarebbe occupata Matrona Malice.

Un silenzio denso di presagi permeava l'aria in quella parte della città. Era universalmente noto in tutta Menzoberranzan che Matrona Ginnafae di Casa DeVir aveva perduto il favore di Lolth, la Regina Ragno,

divinità di tutti i drow e autentica fonte di forza per ogni casa. Tra i drow non si parlava mai apertamente di tali circostanze, ma tutti coloro che sapevano si aspettavano che ben presto qualche famiglia di rango inferiore nella gerarchia della città scattasse per colpire la barcollante Casa DeVir.

Matrona Ginafae e la sua famiglia erano state le ultime a sapere del malcontento della Regina Ragno – Lolth si comportava sempre in modo subdolo – e Dinin riuscì a capire, semplicemente scrutando l'esterno, che la famiglia condannata non aveva trovato molto tempo per innalzare valide difese. Casa DeVir vantava quasi quattrocento soldati, molti dei quali erano donne, ma quelli che Dinin poteva vedere ora nelle postazioni lungo i parapetti, sembravano nervosi e insicuri.

Il sorriso di Dinin si allargò ulteriormente quando pensò alla propria casa, che diventava ogni giorno più potente, guidata con astuzia da Matrona Malice. Le sue tre sorelle si avvicinavano rapidamente al rango di somme sacerdotesse, suo fratello era un valido mago, e suo zio Zaknafein, il migliore maestro d'armi di tutta Menzoberranzan, era impegnato nell'addestramento di trecento soldati. Casa Do'Urden era una forza completa e Matrona Malice, diversamente da Ginafae, era nei pieni favori della Regina Ragno.

«Daermon N'a'shezbaernon», mormorò Dinin sottovoce, usando il riferimento formale e ancestrale a Casa Do'Urden. «Nono Casato di Menzoberranzan». Suonava bene.



A metà strada dall'altra parte della città, al di là del terrazzo brillante d'argento e della soglia ad arco, a sei metri d'altezza sulla parete occidentale della caverna, sedevano i personaggi principali di Casa Do'Urden, raccolti per delineare i piani finali dell'azione notturna. Sul piedistallo rialzato, in fondo alla piccola sala delle udienze, sedeva la venerabile Matrona Malice, con il ventre rigonfio nelle ultime ore di gravidanza. La fiancheggiavano ai loro posti d'onore le tre figlie, Maya, Vierna e la maggiore, Briza, ordinata di recente somma sacerdotessa di Lolth. Maya e Vierna sembravano versioni più giovani della madre, sottili e ingannevolmente piccole, dato che possedevano una forza notevole. Briza, tuttavia, non somigliava molto al resto della famiglia. Era grossa – enorme per i canoni drow – e aveva le spalle e i fianchi arrotondati. Coloro che conoscevano bene Briza pensavano che la sua mole non facesse altro che riflettere il suo temperamento; un corpo più piccolo non avrebbe potuto

contenere la rabbia e la vena brutale della più recente somma sacerdotessa di Casa Do'Urden.

«Dinin dovrebbe ritornare presto», affermò Rizen, l'attuale protettore della famiglia, «per farci sapere se è il momento giusto per l'attacco».

«Colpiamo prima che Narbondel trovi il suo splendore mattutino!» gli disse aspramente Briza, con voce roca ma affilata come un rasoio. Volse un sorriso subdolo alla madre, cercando approvazione per aver messo il maschio al suo posto.

«Il bambino nasce stanotte», spiegò Matrona Malice all'ansioso marito. «Colpiremo indipendentemente dalle notizie che ci porterà Dinin».

«Sarà un maschio», brontolò Briza, senza cercare minimamente di nascondere la propria delusione, «terzo figlio maschio vivente di Casa Do'Urden».

«E sarà sacrificato a Lolth», s'intromise Zaknafein, ex protettore della casa, che ora occupava l'importante posizione di maestro d'armi. L'abile combattente drow sembrava decisamente lieto al pensiero del sacrificio, proprio come Nalfein, il figlio maschio più vecchio della famiglia, in piedi a fianco di Zak. Nalfein era il figlio maschio maggiore e tra le fila di Casa Do'Urden non aveva bisogno di ulteriore competizione, gli bastava quella di Dinin.

«Secondo l'usanza». Briza aveva uno sguardo torvo e il rosso dei suoi occhi si accese. «Per contribuire alla nostra vittoria!».

Rizen si mosse a disagio. «Matrona Malice», osò dire, «conoscete bene le difficoltà del parto. Il dolore potrebbe distrarvi...».

«Osi contestare la Matrona Madre?» scattò aspra Briza, prendendo la frusta dalle teste di serpente che portava alla cintura. Matrona Malice la fermò con un gesto della mano.

«Tu occupati del combattimento!» disse la matrona a Rizen. «Lascia che siano le donne della casa a occuparsi delle questioni importanti di questa battaglia».

Rizen si spostò nuovamente a disagio e abbassò lo sguardo.



Dinin giunse alla recinzione magicamente ornata che collegava la prigione entro il muro occidentale della città con le due piccole torri di stalagmite di Casa Do'Urden, e che delineava il cortile del complesso. La recinzione era di adamantio, il metallo più duro del mondo, e l'adornavano cento sculture a forma di ragno che tenevano delle armi,

ognuna stregata, con glifi e sentinelle letali. Il possente cancello di Casa Do'Urden era l'invidia di molte abitazioni drow, ma subito dopo aver visto le spettacolari abitazioni nel boschetto di funghi, Dinin poté provare soltanto delusione a osservare la propria dimora. Il complesso era semplice e spoglio, come lo era la parte di mura, con la notevole eccezione della terrazza di mithral e adamantio che correva lungo il secondo livello, accanto all'ingresso ad arco riservato ai nobili della famiglia. Ogni balaustra di quella terrazza vantava un migliaio di sculture, e tutte si fondevano in un unico elemento artistico.

Casa Do'Urden, diversamente dalla grande maggioranza delle case di Menzoberranzan, non si ergeva liberamente tra boschetti di stalattiti e stalagmiti. Il grosso della struttura era all'interno di una grotta, e benché questa sistemazione fosse incontestabilmente ottima da un punto di vista difensivo, Dinin si ritrovò a desiderare che la sua famiglia potesse sfoggiare un maggiore splendore.

Un soldato eccitato corse ad aprire il cancello al secondogenito maschio di ritorno. Dinin gli passò accanto rapidamente senza neppure una parola di saluto e attraversò il cortile, consapevole dei cento e più sguardi curiosi che si stavano posando su di lui. I soldati e gli schiavi sapevano che quella notte la missione di Dinin aveva qualcosa a che vedere con la battaglia preannunciata.

Nessuna scalinata conduceva alla terrazza argentea del secondo piano di Casa Do'Urden. Anche questa era una misura cautelativa volta a isolare i personaggi importanti della casa dalla plebaglia e dagli schiavi. I nobili drow non avevano bisogno di scale; un'altra manifestazione delle loro innate capacità magiche consentiva loro il potere della levitazione. Senza rivolgere nessun pensiero consapevole all'atto che stava effettuando, Dinin si sollevò lentamente in aria e si lasciò cadere sulla terrazza.

Corse attraverso il passaggio a volta e lungo il corridoio centrale dell'abitazione, fiocamente illuminato nelle morbide gradazioni del fuoco fatale, che consentiva di vedere nel normale spettro luminoso pur non essendo abbastanza intenso da annullare l'uso dell'infravisione. La porta d'ottone decorata che si apriva alla fine del corridoio contraddistingueva la destinazione del secondogenito maschio e lui vi si fermò dinnanzi per consentire ai propri occhi di ritornare allo spettro infrarosso. Diversamente dal corridoio, la stanza oltre la porta era priva di qualsiasi fonte luminosa. Si trattava del salone delle udienze delle somme sacerdotesse, l'anticamera alla solenne cappella di Casa Do'Urden. Le stanze religiose drow, in accordo con gli oscuri rituali della Regina Ragno, non erano luoghi di luce.

Quando ritenne di essere pronto, Dinin spinse la porta e varcò la soglia passando senza esitazione vicino alle due guardie femminili, interdette, e avanzando arditamente fino a porsi dinnanzi a sua madre. Le tre figlie si accigliarono di fronte all'insolenza e alla presunzione del fratello. Lui sapeva che stavano pensando, indignate, che era entrato senza permesso e che desideravano fosse lui a venir sacrificato quella notte!

Per quanto si divertisse a mettere alla prova i limiti del proprio rango inferiore in quanto maschio, Dinin non poté ignorare le occhiate minacciose di Vierna, Maya e Briza. Essendo femmine, erano più grandi e forti di Dinin ed erano state addestrate fin dalla più tenera età all'uso dei maligni poteri religiosi e delle armi drow. Dinin rimase a osservare le estensioni stregate delle religiose: temibili fruste dalla testa di serpente legate alle cinture che iniziavano a contorcersi smaniose di infliggergli una punizione. Le impugnature delle fruste erano di adamantio, piuttosto normali, ma le cordicelle e le molteplici teste delle fruste erano serpenti vivi. La frusta di Briza, in particolare, un arnese perverso a sei teste, danzava e si agitava, attorcigliandosi intorno alla cintura che la reggeva. Briza era sempre la più veloce nelle punizioni.

Matrona Malice, tuttavia, parve gradire la spavalderia di Dinin. Il secondogenito maschio conosceva bene quale fosse il suo posto secondo i criteri della matrona e seguiva senza timore e incondizionatamente gli ordini di lei.

Dinin trasse conforto dalla tranquillità del viso della madre, decisamente l'opposto dei volti scintillanti e roventi delle sue tre sorelle. «È tutto pronto», le disse. «Casa DeVir si affolla all'interno della sua recinzione – tranne Alton, naturalmente, che sta stupidamente studiando a Sorcere».

«Ti sei incontrato con Senza Volto?» chiese Matrona Malice.

«L'Accademia era tranquilla questa notte», rispose Dinin. «Il nostro incontro si è svolto perfettamente».

«Ha accettato il nostro accordo?».

«Alton DeVir verrà sistemato a dovere», ridacchiò Dinin. Poi ricordò la lieve modifica che aveva apportato ai piani di Matrona Malice, ritardando l'esecuzione di Alton solo per la propria brama di ulteriore crudeltà. Il pensiero di Dinin evocò anche un altro ricordo: le somme sacerdotesse di Lolth avevano un esasperante talento per la lettura del pensiero.

«Alton morirà stanotte». Dinin completò in fretta la risposta, rassicurando gli altri prima che potessero indagare, alla ricerca di particolari più precisi.

«Eccellente», ringhiò Briza. Dinin respirò un po' più agevolmente.

«Uniamoci», ordinò Matrona Malice.

I quattro maschi drow si spostarono per inginocchiarsi davanti alla matrona e alle sue figlie: Rizen a Malice, Zaknafein a Briza, Nalfein a Maya e Dinin a Vierna. Le religiose cantilenarono all'unisono, ponendo delicatamente una mano sulla fronte del loro rispettivo soldato, armonizzandosi alle sue passioni.

«Conoscete i vostri posti», disse Matrona Malice quando la cerimonia fu portata a termine. Fece una smorfia di dolore a causa di un'altra doglia. «Che la nostra opera abbia inizio».



Meno di un'ora più tardi, Zaknafein e Briza erano in piedi insieme sulla terrazza fuori dall'ingresso superiore di Casa Do'Urden. Sotto di loro, sul fondo della caverna, la seconda e la terza brigata dell'esercito familiare, quella di Rizen e quella di Nalfein, si davano da fare, adattando al proprio corpo cinghie di cuoio e placche di metallo – dei sistemi per mimetizzarsi e contrastare così la particolare caratteristica degli occhi drow, che erano in grado d'individuare il calore. Il gruppo di Dinin, la forza d'urto iniziale, che comprendeva un centinaio di schiavi goblin, era partita da un bel po' di tempo.

«Dopo questa notte saremo famosi», disse Briza. «Nessuno avrebbe mai sospettato che una Decima Casa osasse muoversi contro una casa potente come la DeVir. Quando si diffonderanno le voci dell'azione sanguinosa di questa notte, anche Baenre si accoggerà di Daermon N'a'shezbaernon!». La sacerdotessa si sporse dalla terrazza per osservare le due brigate mettersi in riga e partire, silenziosamente, in direzioni diverse che le avrebbero condotte attraverso le strade tortuose della città fino al boschetto di funghi e alla struttura a cinque pilastri di Casa DeVir.

Zaknafein osservò la schiena della figlia maggiore di Matrona Malice: non desiderava altro che infilarle un pugnale nella spina dorsale. Come sempre, tuttavia, il buonsenso spinse Zak a tenere la propria mano esperta al suo posto.

«Hai gli oggetti?» gli chiese Briza, dimostrando molto più rispetto di quanto non facesse quando Matrona Malice sedeva protettivamente al suo fianco. Zak era soltanto un maschio, un cittadino comune a cui era consentito di portare il nome della famiglia perché talvolta serviva Matrona Malice in veste di marito e un tempo era stato il protettore della casa.

Tuttavia Briza temeva di farlo infuriare. Era il maestro d'armi di Casa Do'Urden, era un maschio alto e muscoloso, più forte della maggior parte delle femmine, e coloro che avevano assistito alla sua ira di combattente lo consideravano tra i migliori guerrieri di entrambi i sessi in tutta Menzoberanzan. Oltre a Briza e a sua madre, entrambe somme sacerdotesse della Regina Ragno, Zaknafein, con la sua impareggiabile abilità nel maneggiare la spada, era l'asso nella manica di Casa Do'Urden.

Zak sollevò il cappuccio nero e aprì la piccola borsa che portava alla cintura, rivelando numerose minuscole sfere di ceramica.

Briza sorrise malignamente e si sfregò le mani sottili. «Matrona Ginafae non sarà contenta», sussurrò.

Zak le sorrise di rimando e si volse a osservare i soldati che si allontanavano. Nulla dava più piacere al maestro d'armi che uccidere elfi drow, in particolare sacerdotesse di Lolth.

«Preparati», disse Briza dopo alcuni minuti.

Zak si scostò i folti capelli dal viso e rimase rigido, gli occhi ben chiusi. Briza estrasse lentamente la sua bacchetta, iniziando la cantilena che avrebbe attivato il meccanismo. Diede un colpetto a Zak su una spalla, poi sull'altra, poi gli tenne la bacchetta immobile sulla testa.

Zak sentì gli spruzzi gelati che gli cadevano addosso, permeando i suoi abiti e la sua armatura, perfino la pelle, finché lui e tutto ciò che possedeva non si fu raffreddato raggiungendo una temperatura e una colorazione uniformi. Zak odiava il gelo magico – gli dava la sensazione che immaginava gli avrebbe dato la morte – ma sapeva che quand'era sottoposto all'influsso degli spruzzi della bacchetta diveniva grigio come la comune pietra e non poteva venire scoperto o individuato dagli occhi sensibili al calore delle creature del Buio Profondo.

Zak aprì gli occhi e rabbrivì, flettendo le dita per assicurarsi che potessero ancora eseguire la loro opera con fine incisività. Guardò nuovamente Briza, già intenta a effettuare il secondo incantesimo, l'evocazione. Questo avrebbe richiesto un po' di tempo, perciò Zak si appoggiò contro la parete e prese nuovamente in considerazione il piacevole ma pericoloso compito che lo aspettava. Com'era stata premurosa Matrona Malice a lasciargli tutte le sacerdotesse di Casa DeVir!

«Fatto», annunciò Briza dopo qualche minuto. Guidò verso l'alto lo sguardo di Zak, all'oscurità sotto la volta invisibile dell'immensa grotta.

Zak individuò per primo l'operato di Briza, una corrente d'aria che si avvicinava, colorata di giallo e più calda dell'aria normale della caverna. Una corrente d'aria vivente.

La creatura, un'evocazione proveniente da un piano elementale, turbinò fino a restare sospesa proprio al di là del bordo della terrazza, ubbidientemente in attesa degli ordini di chi l'aveva convocata.

Zak non esitò. Balzò fuori nel mezzo di quell'entità, lasciando che essa lo tenesse sospeso al di sopra del terreno.

Briza gli offrì un saluto finale e fece cenno al suo servitore d'allontanarsi. «Buon combattimento», gridò a Zak, benché lui fosse già invisibile nell'aria sopra di lei.

Zak ridacchiò per l'ironia delle sue parole mentre la vorticante città di Menzoberranzan si srotolava sotto di lui. Lei desiderava vedere morte le sacerdotesse di Casa DeVir certamente quanto lo desiderava Zak, ma per ragioni molto diverse. A parte tutte le complicazioni, Zak sarebbe stato altrettanto lieto di uccidere le religiose di Casa Do'Urden.

Il maestro d'armi sollevò una delle sue spade di adamantio, un'arma drow realizzata con la magia e incredibilmente affilata grazie a dweomer mortali. «Buon combattimento davvero», sussurrò. Se soltanto Briza avesse saputo fino a che punto sarebbe stato buono!

INDICE

Preludio	»	7
PARTE 1 - RANGO	»	9
1. Menzoberranzan.....	»	11
2. Il crollo di Casa DeVir	»	25
3. Gli occhi di un bambino	»	38
4. La Prima Casa	»	50
5. Educazione.....	»	58
PARTE 2 - IL MAESTRO D'ARMI	»	63
6. Ambidestro.....	»	65
7. Oscuri segreti	»	76
8. Spiriti affini.....	»	85
9. Famiglie.....	»	96
10. Macchiarsi di sangue.....	»	109
11. Alternativa spietata	»	117
PARTE 3 - L'ACCADEMIA	»	125
12. Il nemico per eccellenza.....	»	127
13. Il prezzo della vittoria	»	139
14. Giusto rispetto.....	»	148
15. Il lato oscuro. «Sono Drizzt...».....	»	160
16. Sacrilegio.....	»	169

PARTE 4 - GUENHWYVAR	» 179
17. Ritorno a casa	» 181
18. La camera di consultazione	» 193
19. Promesse di gloria	» 202
20. Quel mondo sconosciuto.....	» 210
21. Il favore della dea	» 219
22. Gnomi, perfidi gnomi	» 228
23. Un unico colpo netto	» 240
 PARTE 5 - ZAKNAFEIN.....	 » 249
24. Conoscere i nostri nemici.....	» 251
25. I maestri d'armi.....	» 265
26. Il pescatore del Buio Pronondo.....	» 274
27. Sogni sereni	» 282
28. Legittimo proprietario	
29. Solo	» 297