

# 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 CODIX                         |
| 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*  | MEET THE HEROES                         |
| 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

## NEVERWINTER

NEVERWINTER

LIBRO 2

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA DI  
TED LOCKWOOD

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Neverwinter*  
Traduzione dall'inglese di Ileana Appino

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



EUROPEAN HEADQUARTERS  
Hasbro UK Ltd  
Caswell Way  
Newport, Gwent NP9 0YH  
GREAT BRITAIN  
Save this address for your records

©2018 Wizards of the Coast LLC

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

[www.armenia.it](http://www.armenia.it)  
[info@armenia.it](mailto:info@armenia.it)

Stampato da Grafica Veneta S.p.A.

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

## UNA TERRA DI MAGIA

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

## UNA TERRA DI TENEBRE

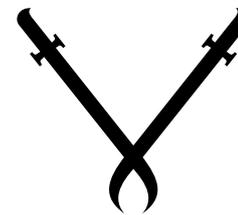
Le minacce che il Faerûn si trova ad affrontare sono innumerevoli. Armate di non-morti si ammassano nel Thay al servizio del geniale ma folle re lich Szass Tam. Perfidi elfi scuri tramano nel Buio Profondo agli ordini della crudele e capricciosa dea Lolth. La Sovranità Aboletica, una terrificante moltitudine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

## UNA TERRA DI EROI

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



UNA TERRA DI AVVENTURE STRAORDINARIE



## PROLOGO

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

Le labbra di Dahlia si incurvarono in un sorriso mentre guardava danzare l'elfo scuro. Nudo fino alla cintola, Drizzt Do'Urden si produceva nelle sue abituali mosse di attacco e difesa, a volte lentamente e a volte con incredibile velocità. Le sue scimitarre ruotavano con grazia e ingannevole delicatezza, per poi scattare con forza improvvisa e finalizzata. Potevano colpire da ogni direzione, seguendo spesso le traiettorie più impensabili, e più di una volta Dahlia si ritrovò a sbattere le palpebre per lo stupore di fronte a un'astuta torsione o a una giravolta.

Aveva combattuto al fianco di Drizzt sulla strada che portava a Gauntlgrym e all'interno della città dei nani, e credeva di essere giunta a sapere fino a che punto si spingeva la sua abilità di combattente. Ma adesso, in quella notte di luna, era davvero in grado di apprezzare la grazia e la coordinazione dei suoi movimenti e di ricordare a se stessa che non era facile raggiungere una tale perfezione in battaglia.

Era stupita nel vedere il drow al lavoro, nell'osservare la sua figura slanciata, i suoi muscoli tesi così evidenti, e così attraenti.

Notò che si teneva sempre appoggiato sull'avampiede, mai sul tallone, e che dopo ogni giravolta tornava ben allineato e in equilibrio. Notò anche che il collo di Drizzt non si tendeva quando vibrava i suoi colpi. Molti guerrieri umani dalla corporatura massiccia concentravano tutta la propria energia nella parte alta del corpo, sopra le spalle, e di conseguenza la loro forza sembrava aumentare in rapporto alla diminuzione dell'equilibrio e della prontezza di riflessi.

Ma questo non accadeva a Drizzt.

Il collo era rilassato, le spalle erano decontratte. La forza gli veniva dall'addome e dai muscoli ai lati della cassa toracica. Quanti avversari, si chiese Dahlia, si erano sentiti rassicurati alla vista del collo magro e delle spalle piatte del drow, e della sua apparente mancanza di energia, solo per vedersi strappare le armi di mano o venire tranciati a metà dalla potenza dei suoi colpi? Le lame ronzavano con incredibile velocità mentre lui si immergeva sempre più nella sua danza, ma con il peso, l'equilibrio e la forza nascosti dietro ogni movimento.

Dahlia si portò istintivamente la mano all'orecchio destro, ormai privo di diamanti, e il sorriso si fece ancora più ampio. Aveva finalmente trovato l'innamorato che avrebbe posto fine alle sue pene?

Drizzt stava sudando e la sua pelle scura luccicava alla luce della luna. Sferrò un colpo in parallelo verso destra con entrambe le scimitarre, ma girò abilmente i piedi dalla parte opposta e si spostò a sinistra, sfruttando il movimento rotatorio della parte superiore del corpo per prendere lo slancio, prodursi in una capriola, e atterrare infine sui talloni. Appena un attimo dopo si piegò sulle ginocchia, come se una lama immaginaria proveniente da destra l'avesse costretto ad abbassarsi. Sferrò un colpo da quella parte con la scimitarra che emetteva bagliori azzurrognoli, poi si rimise in piedi con un'agilità tale che Dahlia non si accorse neppure del cambiamento di posizione.

L'elfa si umettò le labbra distese in un sorriso.



«Posso cavalcarlo», insistette Dahlia. «Sono un'abile cavallerizza».

«Andahar non è un cavallo», replicò Drizzt seduto in groppa all'unicorno, tendendole di nuovo la mano. Ma lei continuò a opporre resistenza.

«Oppure temi che Andahar finisca per preferirmi a te?» rispose.

«La cosa non avrebbe importanza. Ho il fischietto».

«Potrei prendertelo io il fischietto».

«Potresti provarci». Dopodiché, l'elfo scuro ritirò la mano, si strinse nelle spalle e, con un lieve schiocco della lingua, fece partire Andahar al piccolo trotto. Si erano appena allontanati di una falcata che Dahlia piantò a terra la punta del suo bastone lungo quasi due metri e mezzo e spiccò un balzo per atterrare sulla groppa dell'unicorno dietro a Drizzt.

«Perché credi che abbia bisogno della tua mano, drow?» gli chiese. «Perché credi che abbia bisogno di qualcosa da te?».

Lui spronò il potente destriero al galoppo, dandogli dei piccoli strattoni sulla criniera bianca e fluente per indicargli la direzione da prendere attraverso la boscaglia.

«Ci fermeremo presto a mangiare qualcosa, per poi rimetterci subito in cammino», disse.

«E dopo?».

«Ci dirigeremo a nord», rispose Drizzt, «a Port Llast, forse a Luskan, per scoprire tutto ciò che ci sarà possibile».

Dal tono di voce e dall'atteggiamento era chiaro che si aspettava una discussione. Dahlia gli aveva detto di essere impaziente di andare a sud, alla Foresta di Neverwinter, per potersi liberare della strega thayana Sylora Salm e del suo Anello del Terrore.

Con sua grande sorpresa, invece, Dahlia non obiettò. «A Luskan, allora», convenne lei. «Ma il più in fretta possibile, per poi dirigerci altrettanto rapidamente a sud. Lascero che Sylora Salm digrigni i denti per il disappunto a causa del fallimento del primordiale, ma non per molto».

«Dopodiché, la uccideremo», disse Drizzt, lasciando che quelle parole suonassero tanto come una domanda che come un'affermazione.

«Hai dei ripensamenti?» chiese Dahlia.

A quel punto, il drow fece dirigere Andahar verso un boschetto e lo riportò al piccolo trotto. «Avevo detto che non avrei preso parte alla tua ricerca semplicemente per vendetta».

«Sylora non ha ancora rinunciato», disse Dahlia. «Cercherà di nuovo di liberare il primordiale – causando disastri alle terre del nord per alimentare il suo Anello del Terrore – e tu credi che tutto ciò che voglio sia la vendetta?».

Drizzt fece fermare di colpo Andahar e si voltò lentamente a guardare Dahlia dritto nei suoi occhi azzurri. «Avevo detto che, se si trattava solo del tuo desiderio personale di vendetta, io non mi sarei aggregato».

Dahlia gli sorrise, e quel movimento fece sì che le macchie turchine e porpora del guado che aveva sul viso formassero la vaga immagine di un gatto pronto a colpire. A Drizzt la cosa non sfuggì e la sua espressione lasciò chiaramente intendere quanto fosse incuriosito. Dahlia inclinò il capo a destra, poi a sinistra, e il drow batté le palpebre stupito perché, con quel movimento, il gatto parve spiccare un balzo.

E mentre Drizzt la stava guardando ancora inequivocabilmente affascinato, Dahlia si protese in avanti e gli sfiorò le labbra con le sue.

Ci vollero alcuni istanti, ma alla fine l'incantesimo parve dissolversi e l'elfo scuro si staccò da lei, fissandola disorientato.

«Perché l'hai fatto?» le chiese, dando l'impressione di stentare a trovare la voce.

«Perché non ti credo», rispose lei.

Drizzt piegò il capo, ancora perplesso, e quando fece per protestare, Dahlia gli mise un dito sulle labbra per farlo tacere.

«Non essere sciocco, drow», disse con un sorrisetto malizioso. «Non impedirmi di sognare a causa di qualche nobile idea sull'importanza della verità».

Drizzt parve confuso, il che fece scoppiare a ridere Dahlia. Alla fine lui si arrese e si girò, spronando di nuovo Andahar a proseguire.

Andahar continuò a galoppare per tutto il resto del giorno e gran parte della notte senza stancarsi. A differenza di Guenhwyvar, l'unicorno magico poteva essere chiamato in qualunque momento, e restare finché Drizzt ne aveva bisogno. Ma, a differenza della pantera, Andahar poteva essere ferito, se non addirittura ucciso, e il tempo richiesto perché le ferite guarissero era simile a quello di una creatura mortale. Perciò Drizzt faceva in modo di coinvolgerlo nel minor numero possibile di battaglie, e solo raramente lo teneva con sé quando vedeva approssimarsi il pericolo.

Avevano sperato di raggiungere Port Llast quella notte, ma il tempo era peggiorato e la cosa risultò impossibile. Così, si accamparono sotto una sporgenza rocciosa su un alto promontorio, a una certa distanza dalla strada, senza però perderla di vista. La pioggia cadeva gelida, e di tanto in tanto qualche lampo solcava il cielo. Drizzt riuscì ad accendere un fuoco, sebbene le fiamme si mantenessero basse e tremolanti. Ogni volta che il vento soffiava, lui e Dahlia si ritrovavano a tossire a causa del fumo.

Tuttavia, a Drizzt la situazione non sembrava poi così negativa. Era di nuovo in viaggio, e con la prospettiva di ritrovarsi a vivere un'avventura a ogni svolta. La strada era piena di pericoli, la foresta popolata da creature feroci, e la terra selvaggia. Persino una volta raggiunte le città che si trovavano più avanti lungo il cammino, prima Port Llast e poi Luskan, avrebbe dovuto stare sempre sul chi vive, tenere sempre le armi a portata di mano.

Era là seduto, con la schiena appoggiata alla roccia, a lanciare oc-

chiate furtive a Dahlia che mangiava, camminava avanti e indietro, e si stiracchiava per riattivare i muscoli intorpiditi dal viaggio... Lei gli dava le spalle poco lontano, vicino al bordo della sporgenza, raggiunta appena dal turbinio della pioggia. A un certo punto si alzò sulla punta dei piedi e scrutò in lontananza, con la gonna dal taglio in diagonale che lasciava scoperte le belle gambe, consentendo a Drizzt di ammirarle.

Il drow sorrise e scosse il capo. Lei sapeva che la stava guardando. Dahlia stava facendo una sorta di gioco, come il bacio che gli aveva dato quand'era seduta dietro di lui in groppa ad Andahar, o il modo in cui gli aveva stretto le braccia intorno ai fianchi durante la lunga galoppata.

«Spegni il fuoco». Dahlia gli lanciò un'occhiata da sopra la spalla.

Il drow smise di sorridere e la guardò perplesso.

«Non siamo soli».

Aiutandosi con uno stivale, Drizzt spinse sulla legna il mucchietto di terra che aveva messo là vicino proprio a quello scopo e fece spegnere le fiamme. Si alzò e scrutò tra la pioggia, ma non vide nulla. Dahlia sollevò il braccio, mostrandogli dove guardare.

Dietro ad alcuni alberi, in basso lungo la strada, si vide tremolare la fiamma di una torcia.

«Si stanno muovendo», disse Dahlia.

«Sulla strada, di notte, sotto questo diluvio?».

«Banditi... o soldati di qualche signore della guerra», ipotizzò l'elfa. «O forse un branco di creature mostruose».

«O forse si tratta solo di una carovana di mercanti in cerca di un riparo per la notte?».

Dahlia scosse il capo. «Quale mercante metterebbe a repentaglio il proprio carro o i compagni, viaggiando di notte su una strada fangosa e sconnessa? Se si spaccasse una ruota o si azzoppasse un cavallo, la cosa potrebbe risultare fatale».

«A meno che non stiano fuggendo da qualcuno», replicò Drizzt, raccogliendo da terra la cintura con le scimitarre.

«Hai intenzione di andare da loro?» chiese Dahlia in tono quasi canzonatorio.

Drizzt la guardò come se la risposta fosse, o dovesse essere, ovvia.

«Rimediare a tutte le ingiustizie del mondo, Drizzt Do'Urden?» commentò lei. «È questo lo scopo della tua vita? È questa l'unica motivazione che ti guida?».

«Tu non aiuteresti un povero innocente indifeso?».

«Non lo so, e dubito fortemente che corrisponda a quello che stiamo vedendo sulla strada là in basso», replicò, concludendo con una risatina. E Drizzt capì che lo stava prendendo in giro. «È solo così che tu vedi le cose? Bianco e nero, giusto e sbagliato?».

«C'è una profonda differenza tra giusto e sbagliato», rispose lui tutto serio, allacciandosi ai fianchi la cintura con le scimitarre.

«Certo, ma non c'è forse anche dell'altro al mondo?».

Il drow si fermò, ma solo per un attimo, prima di estrarre la figurina di onice della pantera e chiamare Guenhwyvar al suo fianco. «C'è una luce sulla strada», spiegò alla pantera. «Trovala e tienila d'occhio». Con un sordo ruggito, la pantera balzò via, scomparendo nella notte.

«Non credi che ci siano situazioni in cui entrambe le parti credono di avere ragione?».

«Ricordami di raccontarti la storia di Re Obould Many-Arrows uno di questi giorni», rispose lui, avviandosi. «Per il momento mi limiterò a scoprire ciò che mi sarà possibile. Vieni con me?».

Dahlia scrollò le spalle. «Certo», rispose. «Forse ci aspetta una bella battaglia».

«Forse salveremo un mercante innocente», ribatté Drizzt. «Forse recupereremo l'illecito bottino di qualcuno che se ne è immeritatamente appropriato», disse Dahlia non appena il drow si incamminò di nuovo.

Drizzt non si voltò a guardarla. Non voleva che vedesse il sorriso involontario che il suo inarrestabile sarcasmo gli aveva fatto spuntare sulle labbra. Non voleva darle quella soddisfazione.

Scese rapido lungo il pendio, inoltrandosi nel bosco e avanzando ancora più veloce, perché voleva costringere Dahlia a stargli dietro. Grazie alle cavigliere magiche che gli consentivano di muoversi a grande velocità, sapeva che per lei sarebbe stato impossibile mantenere la stessa andatura. Perciò, di tanto in tanto rallentava di quel poco che bastava a farle credere di riuscire a raggiungerlo. Tuttavia, ben prima di avvicinarsi alla strada, si ritrovò semplicemente a immaginare quanto più indietro potesse essere rimasta Dahlia, ammesso che avesse continuato a seguirlo.

Si costrinse a riportare l'attenzione sulla strada più in basso e sulle torce che si stavano rapidamente avvicinando alla sua destra. Nel veder comparire un carro guidato da un uomo dall'espressione chiaramente sconcertata, annuì, dicendosi di aver fatto bene a seguire il proprio istinto. Il compagno dell'uomo se ne stava rannicchiato ac-

canto a lui, con l'arco stretto in pugno e le braccia appoggiate alla spalliera del sedile, intento a guardarsi alle spalle. A una certa distanza dal carro si vedevano tre figure indistinte che tenevano ugualmente in mano delle torce e correvano nel tentativo di raggiungerlo... no, non di raggiungerlo, si rese conto Drizzt, ma di stargli dietro. Quelli non erano i nemici da cui stavano fuggendo gli occupanti del carro. Se così fosse stato, di certo l'arciere non avrebbe avuto problemi ad abatterli.

Dopo aver percorso a malapena una trentina di metri, uno degli uomini che seguiva il carro cadde a terra.

«Colpiscili! Colpiscili!» gridò disperato uno dei suoi compagni, una donna.

Drizzt portò la mano verso Taulmaril, il suo arco. Fece un fischio, un suono che Guenhwyvar conosceva bene, e la pantera comparve sul ramo di un albero dalla parte opposta della strada. Drizzt puntò il dito verso il carro che si stava avvicinando.

Con un balzo, la pantera atterrò al centro della strada e si volse a guardare il carro.

I cavalli che lo trainavano cambiarono immediatamente direzione.

Guenhwyvar emise un ruggito, simile a un rombo di massi che cadevano, e la semplice potenza di quel grido echeggiò per chilometri attraverso la foresta e le colline circostanti. I cavalli si bloccarono di colpo, arretrando e nitrendo terrorizzati, e sferrando calci con le zampe anteriori.

Quella brusca fermata quasi sbalzò l'arciere dal sedile.

«Colpiscila!» gridò il conducente, dandosi da fare disperato per tenere sotto controllo il carro scosso da violenti sussulti. «Uccidila! Per tutti gli dei!».

L'arciere riuscì a girarsi e sbarrò gli occhi nel vedere la fonte di quel ruggito. Alzò l'arco con le mani che gli tremavano.

Una striscia argentea, simile al bagliore di una saetta, attraversò l'aria proprio di fronte ai due uomini, spaventandoli ancora di più, al punto che la freccia scivolò via dalla corda. Inconsapevole di quanto era accaduto, l'arciere tirò, e la freccia cadde a terra ai suoi piedi. L'uomo gridò e si agitò, lasciandosi quasi sfuggire l'arco di mano.

I cavalli continuarono ad arretrare e a nitrire, persino dopo che la pantera si fu ritirata nella boscaglia, scomparendo alla vista.

«Archiere sul fianco!» gridò la donna che ormai aveva quasi raggiunto il carro, e sia lei che il compagno si lanciarono verso Drizzt in una carica coraggiosa.

Lui non intendeva ucciderli, ovviamente, dato che non sapeva ancora bene se fossero amici o nemici. Così, lasciò cadere a terra Taulmaril e sguainò le scimitarre, mettendosi sulla difensiva.

Ma non avrebbe dovuto preoccuparsi.

L'aggressore più vicino, un uomo alto e allampanato che si trovava ancora a una certa distanza dal drow, lanciò un urlo e sollevò la spada sopra la testa. A quel punto, però, l'agile forma di un'elfa si dondolò giù dal ramo sopra di lui, saldamente aggrappata con le gambe. Approfittando dello slancio, Dahlia colpì l'uomo alla fronte con il suo lungo bastone, scaraventandolo a terra e facendogli volare via la spada di mano.

A quel punto, Dahlia si protese in avanti, mollando la presa delle gambe sul ramo, e si produsse in una capriola e in un atterraggio talmente armonioso da sembrare in qualche modo voluto. Nel momento stesso in cui toccò terra, spiccò un balzo e superò l'uomo che era rimasto seduto a guardarla sbalordito. La donna, appena un paio di passi più in là, tentò di puntarle contro una lancia, ma Dahlia si abbassò nel passarle accanto e le sferrò un colpo ai piedi con il bastone, facendola cadere.

Sulla strada, l'arciere gridò al conducente del carro di proseguire. Ma proprio mentre i cavalli si lanciavano al galoppo, Guenhwyvar si portò con un balzo davanti a loro e ruggì di nuovo. I cavalli, terrorizzati, arretrarono e nitrirono per protesta.

Dal bordo della strada, molto più indietro rispetto a dove stava lui, Drizzt vide l'uomo che in precedenza era caduto muoversi barcollando nell'oscurità, con le fiamme della torcia che crepitavano nella pioggia. Non gli prestò attenzione e corse verso il carro che lo aveva superato a sinistra per poi fermarsi, con l'arciere che si era alzato in piedi e gli stava scagliando contro una freccia.

Drizzt si lasciò cadere sulle ginocchia, strisciando nel fango, mentre la freccia gli passava sopra senza colpirlo. Si rialzò proprio dietro il carro e sfruttò lo slancio per spiccare un balzo e portarsi sul pianale, superando agilmente la ribalta. Dopo essersi appoggiato saldamente su entrambi i piedi, spiccò un altro balzo, piegando le gambe per oltrepassare il sedile e i due uomini che nel frattempo si erano chinati, e atterrò proprio davanti a loro. I cavalli continuarono ad arretrare e ad agitarsi, ma tutto quel movimento non preoccupò per nulla l'agile drow, che puntò le scimitarre al viso dei suoi due prigionieri.

«Prenditi tutto, ma non uccidermi, ti prego», lo scongiurò dispera-

to il conducente, agitando le mani tremanti davanti alla grossa faccia tutta bagnata. «Ti prego, mio buon signore».

Il suo compagno lasciò cadere l'arco, si coprì il viso con le mani e cominciò a piangere.

«Chi vi sta inseguendo?» chiese loro Drizzt.

I due parvero sconcertati da quella domanda inattesa.

«Chi?» chiese di nuovo Drizzt.

«Dei banditi», rispose l'arciere. «Una banda scellerata di buoni a nulla che vogliono rubare la nostra merce e tagliarci la gola!».

Drizzt guardò Dahlia, che aveva raggiunto il terzo uomo che correva dietro al carro, il quale adesso se ne stava là con le mani alzate, mostrandosi chiaramente poco desideroso di volersi misurare con lei.

«Chi siete e da dove venite?» chiese ancora il drow.

«Port Llast», rispose l'arciere, mentre il conducente diceva: «Luskan».

Drizzt li guardò con sospetto.

«Veniamo da Luskan, ma prima passiamo da Port Llast», spiegò l'arciere.

«Su incarico dei capitani supremi», si affrettò ad aggiungere il conducente, dando l'impressione di acquisire un po' più di sicurezza.

«E trasportate?».

«Cibo, vino, merci», disse il conducente, ma l'arciere cercò di fermarlo, mettendogli la mano sul petto.

«Trasportiamo quello che trasportiamo, e perché la cosa ti interessa?» chiese quest'ultimo.

Drizzt gli rivolse un sorrisetto malizioso e l'uomo parve ridimensionarsi, ricordandosi probabilmente che i capitani supremi non avrebbero potuto proteggerlo dal colpo della scimitarra che si trovava a pochissima distanza dalla sua faccia.

Una certa agitazione più in giù lungo la strada fece loro capire che gli inseguitori si stavano avvicinando.

«Se scopro che mi avete mentito, sappiate che ci incontreremo di nuovo molto prima che vediate le luci di Port Llast». Drizzt ritrasse le scimitarre e le lanciò in aria facendo descrivere loro una giravolta prima di rimetterle con cura nel fodero. «Adesso andate!».

Inclinò il capo in un saluto e con un balzo passò in mezzo ai due uomini, superando la spalliera del sedile. Aiutò a salire i tre che erano ancora a terra e rimase a guardare il carro che si allontanava a tutta velocità.

«Li hai lasciati andare?» chiese Dahlia, raggiungendolo. «Davvero nobile da parte tua». Gli porse Taulmaril e la faretra che lui aveva lasciato cadere prima di saltare sul carro.

«Volevi che rubassi la loro merce e li ammazzassi?».

«La prima cosa, almeno».

Drizzt la fissò. «Sono dei semplici mercanti».

«Sì, da Luskan, ho sentito. Soltanto degli uomini al servizio dei capitani supremi... tutti quanti dei pirati, gente che ha portato la distruzione in quella città».

Lui tentò di non reagire di fronte a quella verità, una verità che, essendosi trovato nella Città delle Vele durante la caduta del suo caro amico – il Capitano Deudermont – conosceva fin troppo bene, e che gli provocava anche troppo dolore.

«Quindi la merce che trasportano se la sono procurata illecitamente. E a questo punto, chi è il bandito, Drizzt Do'Urden?» disse Dahlia.

«Distorci il senso delle cose per rendere plausibili le tue conclusioni».

«Oppure diciamo che le cose sono distorte fin dall'inizio, e sono poche le persone che sono davvero quello che sembrano, e che un uomo onesto compie azioni malvagie mentre un mendicante è un ladro».

Dell'altro rumore giunse da poco più lontano lungo la strada.

«Finiremo questa discussione più tardi», disse Drizzt, facendo segno a Guenhwyvar di nascondersi in mezzo ai cespugli.

«Senza giungere a una conclusione che possa soddisfare questo idealista di un drow», gli assicurò Dahlia, correndo anche lei a nascondersi tra i cespugli sul lato della strada.

Drizzt pensò di fare altrettanto, ma il rumore di cavalli al galoppo e le parole di Dahlia che gli erano rimaste impresse nella mente gli fecero cambiare idea. Alzò l'arco, incoccò una freccia e la puntò.

Un attimo dopo giunsero in vista quattro cavalieri, così vicini da formare un gruppo compatto e piegati in avanti per proteggersi dalle raffiche di pioggia.

Drizzt arretrò, dicendosi che avrebbe potuto colpirne due con un'unica freccia, poiché ci sarebbe voluto ben più di un giubbotto per fermare un dardo di Taulmaril.

«Mendicanti o ladri?» sussurrò.

I cavalieri si avvicinarono, e uno di essi impugnò una spada sollevandola in aria.

Drizzt abbassò l'angolo di tiro e fece partire la freccia. Un lampo

sfrigolante di luce bianco-azzurrognola solcò l'aria, illuminando per un attimo la notte, e la freccia andò a conficcarsi a terra di fronte ai cavalieri, aprendosi un varco nell'acciottolato con uno scoppio fragoroso.

I cavalli arretrarono, inarcando la groppa e scalciano. Uno dei cavalieri venne sbalzato di sella e si aggrappò al bordo per evitare di cadere. Ad altri due suoi compagni – un uomo e una donna – andò meglio, almeno finché Dahlia non sbucò da dietro gli alberi sul fianco della strada, producendosi in un volo a mezz'aria. Mentre si protendeva in avanti, mandò il suo bastone ad abbattersi con violenza sulla donna e a colpire due volte l'uomo.

Poi giunse Guenhwyvar, e i cavalli si fecero di nuovo prendere dal panico, inarcando la groppa e arretrando.

Dahlia atterrò con una capriola, si rimise in piedi e si girò. Piantò la punta del bastone a terra per spiccare un altro salto e sferrare un calcio alla donna che aveva colpito in precedenza. Questa fu tanto brava da riuscire a mantenersi in sella, ma Dahlia non aveva ancora finito con lei. Mentre toccava terra, l'elfa la colpì di nuovo con il bastone, facendo però in modo che dalla punta di metallo si sprigionasse una scarica magica. Scossa da un tremito inarrestabile, con i capelli che le danzavano sul capo, e con le braccia e le gambe che si agitavano scompostamente, la donna non ce la fece a tenersi in groppa al cavallo terrorizzato che si muoveva in modo incontrollabile, e cadde a terra.

Tre destrieri corsero via senza i loro cavalieri. Guenhwyvar continuò a far girare da una parte all'altra il quarto, con il povero cavaliere aggrappato al fianco dell'animale.

«Ne stanno arrivando altri», disse Dahlia, ferma accanto ai tre uomini distesi a terra a faccia in giù, quando Drizzt la raggiunse tenendo bene in mostra le sue scimitarre per far capire loro che sarebbe stato saggio starsene là tranquilli.

«Non uccidetemi, Padron Do'Urden!» mugolò uno dei tre, un uomo di mezza età. «Siate certo che non sono vostro nemico!».

Drizzt lo guardò disorientato, non riconoscendolo per niente.

«Lo conosci?» chiese Dahlia.

Drizzt scosse il capo e chiese all'uomo: «Come fate a sapere il mio nome?».

«Una semplice supposizione, mio buon signore!» gridò l'uomo. «La pantera, il lampo, le scimitarre...».

«Guen!» chiamò Drizzt.

Poco lontano, la pantera si era lasciata prendere un po' troppo dal gioco e stava facendo girare furiosamente in cerchio il povero cavallo. Solo quando arretrò di qualche passo e l'animale smise di muoversi in tondo, il suo stordito cavaliere, una donna, cadde a terra.

«Voi siete Drizzt?» chiese questa, battendo ancora i denti a causa dei postumi della saetta che lui aveva scagliato.

«Il fatto che un brigante possa vedere la cosa come una confortante possibilità mi lascia perplesso», rispose il drow.

La donna sbuffò e scosse il capo.

«I loro amici si stanno avvicinando», lo mise in guardia Dahlia. «Falla finita con loro, oppure andiamocene».

Drizzt guardò il gruppetto sgangherato per qualche secondo poi rimise le scimitarre nel fodero. Tese persino la mano all'uomo che lo aveva riconosciuto e lo aiutò a rimettersi in piedi.

«Non nutro alcuna simpatia per i capitani supremi di Luskan», spiegò Drizzt ai quattro. «Solo per questo motivo oggi evito di farvi assaggiare le mie lame. Ma sappiate che vi terrò d'occhio, e qualunque assalto contro un innocente verrà visto come un assalto contro di me».

«Dunque le cose stanno così?» chiese la donna, con aria triste e abbattuta. «Dobbiamo andarcene in giro a rovistare qua e là in cerca di cibo per evitare di morire di fame per non urtare la suscettibilità del grande Drizzt Do'Urden?».

Drizzt la guardò in modo strano, ma solo per un attimo prima di notare il condiscendente sorrisetto d'intesa di Dahlia.

«Ero un agricoltore», spiegò l'uomo che Drizzt aveva aiutato ad alzarsi. «Proprio nei dintorni di Luskan. Goodman Stuyles al vostro servizio». Tese la mano, ma Drizzt non gliela strinse. «La mia famiglia coltivava la terra prima della caduta della Torre dell'Arcano».

«E allora perché siete qui?» chiese il drow con aria sospettosa.

«Le fattorie intorno a Luskan non servono più a niente», rispose l'uomo. «Adesso la gente si compra il cibo, soprattutto quello che arriva con le navi, o con i carri tipo quello che è appena passato».

«E la maggior parte è cibo rubato, su questo non c'è dubbio!» aggiunse un altro uomo. «La gente non ha più pazienza per occuparsi di una fattoria, e nemmeno i mezzi per tutelarla».

Drizzt lanciò un'occhiata a Dahlia, la quale si limitò a stringersi nelle spalle, come se tutto fosse decisamente prevedibile.

«Noi l'avevamo messa in piedi, hanno preso tutto ciò che potevano prendere e bruciato il resto», disse Stuyles.

Poco più in là lungo la strada, giunsero in vista altri banditi, che però si sparsero subito all'interno della boscaglia, senza dubbio con l'intenzione di attaccare i nuovi venuti.

«Andate», disse Drizzt ai quattro.

Due si apprestarono ad avviarsi, e uno si avvicinò alla donna per aiutarla a rimettersi in piedi, chiamando il cavallo più vicino.

«Mi ero detta che magari ci avreste offerto un pasto e un letto asciutto per avervi lasciati andare», disse Dahlia al gruppetto, attirandosi occhiate stupite da tutti e quattro, e soprattutto da Drizzt. «Dei viaggiatori stanchi, in una notte di pioggia...» proseguì lei.

La bocca di Drizzt si spalancò, e rimase aperta quando Goodman Stuyles rispose: «Venite con noi, allora».

«Abbiamo altro da fare», dichiarò Drizzt piuttosto seccamente, guardando Dahlia.

Ma l'elfa si limitò a sorridere e seguì i quattro. Dopo aver emesso un profondo sospiro, Drizzt fece altrettanto.

I briganti allestirono una serie di ripari tra una fila di pini dai folti rami appena fuori dalla strada, creando un piccolo accampamento abbastanza confortevole malgrado la forte pioggia. Si mostrarono sorprendentemente ospitali, offrendo loro del cibo caldo e qualcosa da bere.

Goodman Stuyles rimase seduto accanto a Drizzt e a Dahlia durante il pasto e anche dopo, incoraggiando il drow a raccontare storie della Valle del Vento Gelido: vecchie storie che a quel che pareva, dopo così tanti anni, erano diventate leggendarie da quelle parti. Drizzt non si era mai reputato molto bravo a raccontare storie, ma soddisfece la richiesta, e ben presto trovò un nutrito pubblico – più o meno una dozzina di persone – che si sedette intorno a lui ad ascoltarlo con attenzione.

La maggior parte finì per addormentarsi mentre i fuochi cominciavano a spegnersi, ma un paio rimasero là a godersi i suoi racconti. «E che cosa vi può portare adesso a sud di quelle terre desolate?» chiese uno dei due, un uomo alto di nome Hadencourt, dopo che Drizzt ebbe finito di descrivere la battaglia contro un drago bianco in una caverna di ghiaccio.

«Stiamo andando a Luskan», rispose lui, «per avere notizie di alcuni vecchi amici».

«E poi alla Foresta di Neverwinter, giusto?» aggiunse Dahlia, e Drizzt non riuscì a reagire abbastanza in fretta da nascondere la sorpresa davanti a quella precisazione.

«È in corso una grande battaglia là» osservò Stuyles.

«La Foresta di Neverwinter?» chiese Hadencourt. «Che cosa può portare un elfo drow e una...», disse, interrompendosi a fissare piuttosto incuriosito Dahlia, quasi non sapesse bene come definirla, «signora come voi in quel luogo tormentato dalla guerra?».

Dahlia fece per rispondere, ma Drizzt fu più veloce. «Siamo degli avventurieri. E adesso sembra che la Foresta di Neverwinter sia decisamente un luogo ricco di avventure!». Concluse, alzando la sua coppa in un brindisi. «Sebbene, a dire il vero, non siamo nemmeno certi che la nostra strada ci porti fino alla Città delle Vele. Stavo pensando che sarebbe decisamente ora che tornassimo a Mithral Hall».

Per tutto il tempo in cui parlò, il drow continuò a guardare fisso Dahlia, facendole capire di stare zitta. Quando tornò a guardare Hadencourt, si accorse che l'uomo aveva atteggiato le labbra a un sorriso che sembrava un po' troppo saputo per i suoi gusti.

«Diciamo che si tratta di una questione personale», aggiunse Dahlia, senza distogliere lo sguardo da Hadencourt.

La discussione si fermò là, bruscamente, con Drizzt che diceva che era decisamente ora che tutti si concedessero un po' di riposo. Mentre gli altri si sparpagliavano, Dahlia guardò Hadencourt che si dirigeva verso il suo riparo.

Goodman Stuyles si allontanò per parlare con parecchi altri componenti del gruppo. «Ripartiamo domani mattina», riferì a Drizzt poco dopo. «Quel carro non tarderà a raggiungere Port Llast e pensiamo che una guarnigione venga presto a cercarci. Venite con noi? Ci farebbe piacere».

«No», rispose Drizzt in tono reciso, in contemporanea alla risposta positiva di Dahlia. «Non posso».

«Stiamo solo cercando di sopravvivere, questo è tutto», disse Stuyles. «Un uomo ha pur diritto di mangiare!».

«Il fatto che non abbiate subito il morso della mia lama è la prova che io non dissento», gli disse Drizzt. «Ma temo che viaggiare con voi mi porti a scelte che non approvo e alle quali non posso conformarmi. Sareste disposto a lanciarvi in un'impresa pur non essendo certo della mia fedeltà?».

Stuyles fece un passo indietro e guardò il drow. «Sarà meglio che andiate, allora», disse, e Drizzt annuì con distacco.

«Perciò il mondo è troppo sporco per Drizzt Do'Urden», lo canzonò Dahlia dopo che l'altro si fu allontanato. «Quali diritti, di quale

protezione godono coloro che non possiedono niente, quando quelli che già possiedono si tengono tutto?».

«Waterdeep non è poi così lontana a sud».

«Sì, e i signori di Waterdeep spalancheranno le porte e regaleranno le loro merci a tutti coloro che vivono in ristrettezze».

In quel momento, Drizzt non trovò molto piacevole il sarcasmo di Dahlia. Cercò di calmarsi, tornando con la mente ai ricordi della Valle del Vento Gelido, ricordi vecchi quasi un secolo, di un tempo e un luogo in cui le questioni di giusto e sbagliato sembravano più che altro apparenti. Persino in quella remota e spietata regione pareva esserci un livello di civiltà che andava ben oltre il dramma che si stava svolgendo in quegli ultimi tempi sulla Costa della Spada. Ripensò alla caduta del Capitano Deudermont a Luskan, quando i capitani supremi avevano assunto il pieno controllo della Città delle Vele e, di conseguenza, di tutta la regione circostante. Anche un signore di Waterdeep era caduto accanto a Deudermont, e gli altri signori di quell'importante città avevano di certo sbagliato a non reagire.

Ma persino in quel momento difficile, Drizzt aveva capito che lo sprofondare di Luskan nell'oscurità era semplicemente il sintomo minore di un problema ben più grave, quale la caduta di Cadderly e del Fremente Spirito. Con l'avvento dello Shadowfell, le zone d'ombra erano sia reali che immaginarie, e in quelle grandi zone d'ombra, l'anarchia e il caos si erano fatti strada.

Come poteva Drizzt combattere al fianco di uomini come Stuyles e quei briganti, per quanto giustificate fossero le loro imboscate, quando sapeva che coloro ai quali le tendevano molto spesso erano uomini e donne che, come loro, cercavano semplicemente un modo di sopravvivere e dar da mangiare alle proprie famiglie?

C'era qualcosa di “giusto” e “sbagliato” da trovare lì? Rubare ai potenti o lavorare duro per le loro monete di rame?

«Che cosa stai pensando?» gli chiese Dahlia, con un tono di voce non più secco come prima.

«Che sono una persona molto piccola, dopo tutto», rispose Drizzt senza guardarla.

Quando alla fine si voltò a guardare l'elfa, vide che lei stava sorridendo con aria saputa... con troppa sicurezza, come se in qualche modo che lui ancora non riusciva a capire lo stesse manipolando.

Stranamente, quella possibilità non lo preoccupò quanto si sarebbe aspettato. Forse la sua confusione nel trovarsi fronte a una realtà come

quella dei tumulti della Costa della Spada era talmente forte da fargli accettare una mano, in qualunque modo gli venisse offerta, per aiutarlo a togliersi dall'oscurità.