

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE



LA RELIQUIA
DI CRISTALLO

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *The Crystal Shard*
Traduzione dall'inglese di Valeria Galassi

©1988 TSR, Inc.
©2005 Wizards of the Coast, Inc.



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 mia moglie Diane, e a Bryan, Geno e Caitlin
per il sostegno morale e per la pazienza
che hanno dimostrato durante tutta questa esperienza.*

*E ai miei genitori, Geno e Irene, per avere creduto in me
anche quando non ci credevo neppure io.*

Ogniqualevolta un autore intraprende un progetto come questo, in particolare se si tratta del suo primo romanzo, accade inevitabilmente che alcune persone lo aiutino a portare a termine l'impresa.

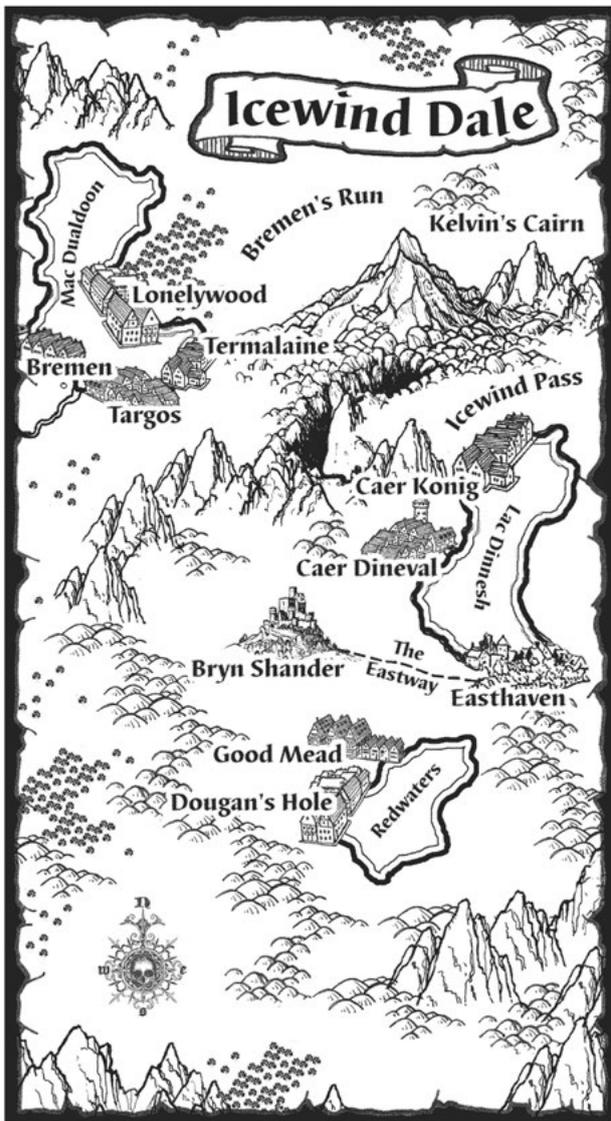
La pubblicazione di un romanzo implica tre elementi: un certo talento, una mole di duro lavoro e una buona dose di fortuna. I primi due elementi possono essere controllati dall'autore; per il terzo, invece, occorre essere nel posto giusto al momento giusto e trovare un redattore che creda nell'abilità e nella capacità dello scrittore di dedicarsi totalmente allo scopo.

Pertanto ringrazio di cuore la TSR, e in particolare Mary Kirchoff, per aver dato una «chance» a un autore alle prime armi come me, e per avermi guidato durante tutto il processo.

Scrivere negli anni Ottanta non è più solo un esercizio di creatività, perché si sono rese necessarie una serie di conoscenze d'alta tecnologia. Nel caso de *La reliquia di cristallo*, ho avuto anche in questo la fortuna dalla mia parte. Mi considero infatti fortunato ad avere un amico come Brian P. Savoy, il quale ha messo a mia disposizione la sua esperienza nel campo dell'informatica, per poter limare il testo dal punto di vista stilistico.

Ringrazio anche i miei consiglieri personali, Dave Duquette e Michael LaVigueur, per avermi indicato i punti forti e deboli della prima stesura; mio fratello, Gary Salvatore, e il resto del mio gruppo di gioco AD&D; i miei ringraziamenti a Tom Parker, Daniel Mallard e Roland Lortie per la loro continua ispirazione nello sviluppo di personaggi eccentrici che fossero adatti a indossare il mantello di un eroe in un romanzo fantasy.

Infine, ringrazio l'uomo che mi ha introdotto nel mondo del gioco AD&D, Bob Brown. Da quando ti sei trasferito, e hai portato via con te il fumo della tua pipa, l'atmosfera intorno al tavolo da gioco non è più la stessa.



Icewind Dale

Mac Dualdoon

Lonelywood

Bremen

Targos

Termalaine

Bremen's Run

Kelvin's Cairn

Icewind Pass

Caer Konig

Caer Dineval

Lac Dimesh

Bryn Shander

The Eastway

Easthaven

Good Mead

Dougan's Hole

Redwaters



PRELUDIO

Il demone si rilassò sul sedile che aveva intagliato nel gambo del fungo gigante. La fanghiglia circondava l'isola rocciosa e la lambiva nell'eterno rullio melmoso che segnava il confine di questo strato dell'Abisso.

Errtu tamburellò le dita munite di artigli e, mentre scrutava nelle tenebre, la testa cornuta, simile a quella di una scimmia, gli dondolava sulle spalle. «Dove sei, Telshazz?» sibilò il demone, in attesa di notizie della reliquia. Crenshinibon pervadeva tutti i suoi pensieri. Con quel pezzo di cristallo tra le grinfie, Errtu avrebbe potuto risalire di un intero strato, e magari anche di parecchi strati.

Ed Errtu era giunto talmente vicino a possederlo!

Il demone conosceva il potere di quel manufatto; Errtu era al servizio di sette *lich* quando questi riunirono insieme i loro sortilegi malefici e crearono la Reliquia di Cristallo. I *lich*, spiriti di potenti maghi che si rifiutavano di giacere insieme ai loro corpi mortali, trapassati dal regno dei vivi, si erano riuniti per fabbricare il più maligno manufatto mai creato, che si nutriva e prosperava grazie all'elemento che i seguaci del bene consideravano il più prezioso di tutti: la luce del sole.

Ma i loro già considerevoli poteri si esaurirono: infatti la forgiatura di quell'oggetto aveva consumato i sette, poiché Crenshinibon aveva rubato la forza magica che preservava lo stato di non morte dei *lich*, alimentando così le sue prime fiammelle di vita. La conseguente esplosione d'energia

aveva nuovamente scagliato Errtu nell'Abisso, e il demone credeva perciò che anche il cristallo fosse stato distrutto.

Ma Crenshinibon non poteva essere distrutto tanto facilmente. Adesso, dopo secoli, Errtu era di nuovo capitato sulle tracce della Reliquia di Cristallo: una torre di cristallo, Cryshal-Tirith, con un cuore pulsante che era l'immagine esatta di Crenshinibon.

Sapeva di essere vicino a quella magia, riusciva a sentire istintivamente la potente presenza del cimelio. Se solo l'avesse trovato prima... se solo avesse potuto impossessarsene...

Ma poi era arrivato Al Dimeneira, un essere angelico dai tremendi poteri, e aveva ricacciato Errtu nell'Abisso con una sola parola.

Errtu scrutava in mezzo ai vortici fumosi e alle tenebre quando udì i passi incerti.

«Telshazz?» mugghiò il demone.

«Sì, mio padrone», rispose il demone più piccolo, inchinandosi mentre si avvicinava al trono intagliato nel fungo.

«Lo ha preso?» urlò a gran voce Errtu. «Al Dimeneira è in possesso del cristallo?». Telshazz tremò e disse piagnucolando: «Sì, mio signore... uh, no, mio signore!».

Gli occhi rossi e malvagi di Errtu divennero due fessure.

«Non è riuscito a distruggerlo», si affrettò a spiegare il piccolo demone. «Crenshinibon gli ha bruciato le mani!».

«Hah!» sbuffò Errtu. «È persino più potente di Al Dimeneira! E dov'è, allora? Lo hai portato con te, oppure è rimasto nella seconda torre di cristallo?».

Telshazz gemette di nuovo. Non voleva dire la verità al suo crudele padrone, ma non osava disobbedirgli. «No, padrone, non nella torre», sussurrò.

«No!» ruggì Errtu. «Dov'è?».

«Al Dimeneira lo ha gettato».

«Gettato?».

«Attraverso i piani, mio clemente signore!» gridò Telshazz. «Con tutta la sua forza».

«Attraverso gli stessi piani dell'esistenza!» grugnì Errtu.

«Io ho cercato di fermarlo, ma...».

La testa cornuta si scagliò in avanti. Le parole di Telshazz gorgogliarono in maniera indecifrabile mentre i feroci canini di Errtu gli squarciavano la gola.

✕ ✕ ✕

Dopo aver viaggiato molto lontano nelle tenebre dell'Abisso, Crenshinibon giunse infine a posarsi sul mondo. Lassù in mezzo alle nordiche montagne dei Reami Dimenticati la Reliquia di Cristallo, ovvero l'estrema perversione, si adagiò tra la neve di una piccola valle a forma di scodella.

E attese.



TEN-TOWNS

Se potessi scegliere io la mia vita, sarebbe quella che ho ora, in questo momento. Sono in pace, e tuttavia il mondo intorno a me è agitato da tumulti, con l'onnipresente minaccia delle incursioni barbariche e delle guerre dei goblin, con yeti della tundra e giganteschi vermi polari. La realtà dell'esistenza qui nella Valle del Vento Gelido è davvero dura, un ambiente che non perdona, dove il minimo errore può costare la vita. È questo il lato positivo del luogo, trovarsi sull'orlo del disastro, e non a causa di slealtà e tradimenti, come accadeva nella mia patria, a Menzoberranzan. Posso accettare i rischi della Valle del Vento Gelido; posso trovarvi gioia e sfruttarli per tenere sempre ben vivo il mio istinto di guerriero. Posso usarli per ricordare ogni giorno a me stesso la gloria e la gioia di vivere. Non esiste autocompiacimento qui, in questo luogo in cui la sicurezza non può essere data per scontata, dove un colpo di vento può creare un cumulo di neve più alto della tua testa, dove un unico passo falso su una barca può farti finire in un'acqua che toglie il fiato e rende inutilizzabili i muscoli in pochi secondi, o una semplice distrazione nella tundra può farti scontrare con un feroce yeti.

Quando si vive così vicino alla morte, si arriva ad apprezzare la vita ancora di più.

E quando si condivide questa vita con amici come quelli che ho conosciuto negli ultimi anni, allora si sperimenta il paradiso. Mai, negli anni trascorsi a Menzoberranzan o nelle zone selvagge del Buio Profondo anche appena giunto in superficie, avrei immaginato che mi sarei circondato di amici così. Appartengono tutti e tre a razze diverse, e tutte e tre le razze sono diverse dalla mia, eppure siamo molto più simili per

quanto abbiamo nel cuore di chiunque altro abbia conosciuto, tranne forse mio padre, Zaknafein, e il ranger Montolio, che mi ha educato al culto di Mielikki.

Qui a Ten-Towns, nel selvaggio territorio della Valle del Vento Gelido, ho incontrato molta gente, che mi ha accettato nonostante il mio retaggio di elfo scuro, ma questi tre, più di chiunque altro, sono diventati per me una famiglia.

Perché loro? Perché Bruenor, Regis e Catti-brie al di sopra di tutti, sono tre amici che apprezzo quanto Guenhwyvar, la mia compagna per tanti anni?

Bruenor è famoso per essere brusco, fatto tipico di molti nani, ma in lui questa caratteristica risulta assoluta. O almeno così vuole far credere. Ma io so come stanno le cose. Conosco l'altro lato di Bruenor, quello nascosto, quello gentile e affettuoso. Sì, ha un cuore, anche se tenta con tutte le proprie forze di tenerlo celato. È brusco, certo, in particolare nelle critiche. Fa notare gli errori senza mezzi termini e senza giudicare, limitandosi a dire la pura verità e lasciando al responsabile la possibilità di correggere o meno la situazione. Bruenor non permette che il tatto o l'empatia gli impediscano di spiegare al mondo come può essere migliore!

Ma questa è solo metà della storia relativa al nano: sull'altra faccia della medaglia lui non è affatto brusco. Riguardo ai complimenti, non è scortese, ma solo silenzioso.

Forse è per questo che gli voglio bene. Vedo in lui la stessa Valle del Vento Gelido, fredda, dura e impietosa, ma sostanzialmente onesta. Il nano mi fa essere al meglio, sempre, e così facendo mi aiuta a sopravvivere in questo posto. Esiste un'unica Valle del Vento Gelido, e un unico Bruenor Battlehammer, e se mai ho incontrato un essere e una terra creati l'uno per l'altra...

Al contrario, Regis si eleva, o meglio si sdraia, a ricordarmi gli scopi e le gratificazioni di un lavoro ben eseguito. Anche se non è mai lui a eseguire il lavoro in questione. Regis ricorda a me, e anche a Bruenor, ritengo, che la vita non è solo responsabilità, che c'è anche il tempo per rilassarsi e godere delle ricompense conseguenti a un lavoro ben eseguito e all'essere vigili. Lui è troppo delicato per la tundra, ha la pancia troppo tonda e i piedi troppo lenti. Non è molto abile nel combattimento e non riuscirebbe a seguire le tracce di un branco di caribù neppure sulla neve fresca. Eppure sopravvive, prospera addirittura grazie all'arguzia e all'atteggiamento, poiché capisce di certo meglio di Bruenor e persino

di me come ammansire e accontentare chi ha intorno, come anticipare le mosse altrui invece di limitarsi a reagire. Regis non soltanto sa cosa fa la gente, sa anche perché lo fa, e questa capacità di comprendere le motivazioni gli ha consentito di vedere oltre il colore della mia pelle e la fama del mio popolo. Se Bruenor è onesto nell'esprimere le proprie osservazioni, Regis è onesto nel seguire il proprio cuore.

E infine c'è Catti-brie, splendida e così piena di vita. Lei è il rovescio della mia medaglia, un diverso modo di ragionare che porta alle stesse conclusioni. Siamo anime gemelle che osservano e giudicano cose diverse nel mondo per arrivare nello stesso luogo. Forse, di conseguenza, convalidiamo l'un l'altra le nostre teorie. Forse il fatto di vederla arrivare dove sono io sapendo che la strada presa da lei è differente, mi dice che ho davvero seguito il mio cuore. È così? Mi fido più di lei di quanto non mi fidi di me stesso?

Questo dubbio non è né indice dei miei sentimenti né un'autoincriminazione. Noi condividiamo convinzioni su come va il mondo e su come dovrebbe andare. Lei è vicina al mio cuore quanto Mielikki, e se ho trovato la dea guardando con sincerità dentro di me, allo stesso modo ho trovato la mia più cara amica e alleata.

Sono con me, tutti e tre, oltre a Guenhwyvar, la cara Guenhwyvar. Io vivo in una terra di assoluta bellezza e assoluta realtà, un luogo dove si deve essere cauti e vigili e sempre al massimo delle proprie possibilità. Io questo lo chiamo paradiso.

DRIZZT DO'URDEN

INDICE

Preludio	»	9
PARTE 1 - TEN-TOWNS	»	13
1. Il fantoccio	»	17
2. Sulle rive del Maer Dualdon	»	23
3. Il Salone dell'Idromele	»	33
4. La Reliquia di Cristallo	»	42
5. Un giorno o l'altro	»	49
6. Bryn Shander	»	56
7. La tempesta imminente	»	66
8. Campi insanguinati	»	76
Epilogo	»	86
PARTE 2 - WULFGAR	»	91
9. Non più un ragazzo	»	95
10. Le tenebre si addensano	»	101
11. Aegis-fang	»	109
12. Il dono	»	116
13. I desideri del padrone sono ordini.....	»	125
14. Occhi color lavanda	»	129
15. Sulle ali del terrore.....	»	138
16. La scoperta delle tombe	»	146
17. Vendetta.....	»	155
18. Il covo di Biggrin	»	164
19. Notizie inquietanti.....	»	183

20. Schiavo di nessuno.....	» 193
Epilogo.....	» 201
 PARTE 3 - CRYSHAL-TIRITH.....	 » 203
21. La tomba di ghiaccio.....	» 205
22. Col sangue o con gesta eroiche.....	» 214
23. L'assedio.....	» 225
24. Cryshal-Tirith.....	» 234
25. Errtu.....	» 248
26. Diritti di vittoria.....	» 260
27. L'ora della condanna.....	» 264
28. Menzogna dentro la menzogna.....	» 276
29. Scelte alternative.....	» 284
30. La Battaglia della Valle del Vento Gelido.....	» 297
31. Vittoria?.....	» 310
Epilogo.....	» 325