

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE



FIUMI
D'ARGENTO

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Streams of Silver*
Traduzione dall'inglese di Stefano Massaron

©1989 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, come ogni cosa che faccio.
E alle persone più importanti delle nostre vite:
Bryan, Geno e Caitlin.*

*Scaviamo i nostri cunicoli e le sacre caverne
Mettiamo i nemici goblin in tombe eterne
Il nostro lavoro è cominciato in questo momento
Nelle miniere ove scorrono fiumi d'argento*

*Sotto la pietra riluce il metallo abbagliante
Le torce illuminano l'argenteo torrente
Celato allo sguardo del sole contento
Nelle miniere ove scorrono fiumi d'argento*

*Sul puro mithril risuonano i martelli
Come le miniere dei nani ai tempi più belli
Il lavoro dell'artigiano mai giunge a compimento
Nelle miniere ove scorrono fiumi d'argento*

*Alle divinità dei nani le nostre suppliche cantiamo
Un altro orco in una tomba caliamo
Il nostro lavoro, sappiamo, è appena cominciato
Nella terra in cui scorrono fiumi d'argento*



PRELUDIO

In un luogo oscuro, su un trono oscuro, era appollaiato il drago delle ombre. Non era un rettile molto grande, ma era il più malvagio dei malvagi. La sua presenza, tenebra; i suoi artigli, lame affilate da migliaia e migliaia di uccisioni; le sue fauci, sempre calde del sangue delle sue vittime; il suo alito nero, disperazione.

Le sue scaglie erano come il manto di un cono, di una tonalità di nero così ricca da essere cangiante, una facciata di splendore per un mostro senz'anima. I suoi servi lo chiamavano Shimmergloom e gli rendevano tutti gli onori.

Raccogliendo le forze nel corso dei secoli come fanno i draghi, Shimmergloom restava immobile con le ali ripiegate all'indietro, muovendosi soltanto per inghiottire una vittima sacrificale o per punire un servo insolente. Aveva fatto la sua parte per rendere sicuro quel luogo, stanando il grosso dell'esercito dei nani che aveva fronteggiato i suoi alleati.

Come aveva mangiato bene il drago, in quel giorno lontano! La pelle dei nani era muscolosa e coriacea, ma i suoi denti affilati come rasoi erano proprio quel che serviva per un simile pasto.

E ora i numerosi schiavi del drago facevano tutto il lavoro, portandogli il cibo e soddisfacendo ogni suo desiderio. Sarebbe arrivato il giorno in cui avrebbero avuto nuovamente bisogno del potere di Shimmergloom, che

sarebbe stato pronto. Gli enormi tesori ammassati sotto di lui, frutto di innumerevoli saccheggi, nutrivano la sua forza e, da quel punto di vista, Shimmergloom non era secondo a nessuno dei suoi simili. Possedeva un bottino che andava oltre l'immaginazione anche dei più ricchi tra i re.

Era un esercito di servitori leali, schiavi volontari del drago delle tenebre.



Il vento pungente che dava il nome alla Valle del Vento Gelido fischiava nelle orecchie. Il suo gemito incessante rendeva impossibile la conversazione che i quattro amici erano soliti tenere tra loro. Camminavano verso occidente nella tundra desolata e il vento, come sempre, soffiava loro alle spalle, da est, aumentando ulteriormente la loro andatura, già di per sé sostenuta.

L'atteggiamento e la determinazione con cui camminavano riflettevano l'impazienza di una missione appena cominciata, ma l'espressione sul viso di ognuno degli avventurieri rivelava i differenti stati d'animo con cui si erano messi in viaggio.

Il nano, Bruenor Battlehammer, camminava proteso in avanti, pompando instancabilmente con le gambe tozze. Il naso aguzzo faceva capolino dal groviglio rosso e svolazzante della barba, indicando la direzione. Fatta eccezione per le gambe e la barba, il nano sembrava fatto di pietra. Con le mani serrate teneva saldamente l'ascia davanti a sé. Lo scudo, blasonato con lo stemma del boccale schiumante, era legato strettamente al dorso dello zaino sovraccarico. Il nano non distoglieva mai gli occhi dal sentiero, e la sua testa, sormontata da un elmo cornuto, non si voltava mai a guardare da una parte o dall'altra. Bruenor aveva iniziato quel viaggio per trovare l'antica terra del clan Battlehammer e, nonostante sapesse perfettamente che le caverne argentee in cui aveva trascorso l'infanzia erano ancora lontane centinaia di miglia, camminava con il fervore di chi è in vista della meta da lungo tempo agognata.

Di fianco a lui, anche l'enorme barbaro era ansioso. Wulfgar correva senza sforzo, tenendo facilmente il passo frenetico del nano con lunghe falcate delle gambe possenti. Intorno a lui aleggiava un senso di inquietudine; era come un cavallo impetuoso tenuto a briglia corta. I suoi occhi chiari, come quelli di Bruenor, erano accesi dalla sete di avventure, ma, a differenza del nano, lo sguardo di Wulfgar non era fisso sulla strada che si stendeva davanti a loro. Wulfgar era un giovane in procinto di vedere il mondo per la prima volta; si guardava continuamente intorno, assorbendo ogni sensazione e ogni dettaglio che il paesaggio poteva offrirgli.

Aveva intrapreso quel viaggio per aiutare i suoi amici nella loro avventura, ma, al tempo stesso, si era messo in viaggio per espandere i confini del proprio mondo. Aveva trascorso tutta la sua giovane vita all'interno dei confini naturali che racchiudevano la Valle del Vento Gelido, e la sua esperienza era limitata alle antiche strade tracciate dai compagni della tribù barbara e dalla popolazione di frontiera di Ten-Towns.

Ma c'era altro da vedere, là fuori. Wulfgar lo sapeva, ed era determinato a scoprire quanto più possibile.

Drizzt Do'Urden, la figura avvolta in un mantello che camminava tranquilla di fianco a Wulfgar, era meno interessato. Il suo portamento lieve, quasi fluttuante, lasciava intuire il sangue elfico che gli scorreva nelle vene, ma le ombre che regnavano sotto il cappuccio calcato a nascondere il viso suggerivano qualcos'altro. Drizzt: era un drow, un elfo scuro abitante del buio mondo sotterraneo. Aveva già trascorso diversi anni in superficie, ripudiando le proprie origini, ma aveva scoperto di non poter sfuggire all'avversione per la luce solare tipica della sua gente.

E così si sprofondava nell'ombra del cappuccio. Il suo passo era noncurante, addirittura rassegnato. Per lui quel viaggio era semplicemente una continuazione della sua esistenza, l'ultima di una serie di avventure lunga quanto la sua vita. Abbandonando la sua gente nell'oscura città di Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden aveva preso volontariamente la strada del nomadismo. Sapeva che non

sarebbe mai stato accettato del tutto in nessun luogo della superficie; l'opinione che la gente della superficie aveva del suo popolo era troppo bassa (e a ragione) perché Drizzt potesse essere accolto anche dalla più tollerante delle comunità. Adesso la sua casa era la strada e Drizzt era sempre in viaggio, per sfuggire alla sofferenza che inevitabilmente accompagnava ogni suo allontanamento forzato da luoghi che, forse, avrebbe anche potuto amare.

Ten-Towns era stato un rifugio temporaneo. La colonia, abbandonata a se stessa nella regione selvaggia, dava asilo a un gran numero di canaglie e di esiliati e, nonostante Drizzt non fosse ben visto, la reputazione che si era duramente guadagnato come guardiano dei confini delle città gli aveva garantito un po' di tolleranza e di rispetto da parte di molti coloni. Nonostante questo, Bruenor lo considerava un amico sincero, e Drizzt si era messo volentieri a fianco del nano nella spedizione, nonostante temesse che, una volta oltrepassata la sfera d'influenza della sua reputazione, il trattamento che avrebbe ricevuto potesse essere meno che civile.

Di tanto in tanto, Drizzt rimaneva indietro di una decina di metri per controllare il quarto membro della compagnia. Gemendo e sbuffando, Regis l'halfling costituiva la retroguardia del gruppo, non per sua scelta, ma perché aveva il ventre troppo rotondo per affrontare la strada e le gambe troppo corte per tenere il passo infaticabile del nano. Pagando ora il prezzo dei mesi di lusso sfrenato che si era goduto nella sua splendida casa di Bryn Shander, Regis malediceva l'improvvisa sfortuna che l'aveva costretto a mettersi in viaggio. Ciò che amava più d'ogni altra cosa al mondo era la comodità, e aveva lavorato per perfezionare l'arte del mangiare e del dormire con la stessa diligenza con la quale un giovane che aspira a eroiche imprese impugna la sua prima spada. I suoi amici erano rimasti sinceramente sorpresi quando li aveva raggiunti sulla strada, ma erano stati felici di averlo con loro. Persino Bruenor, nella sua brama disperata di vedere ancora una volta la sua antica terra, si curava di tenere un ritmo che non andasse troppo al di là delle capacità di Regis.

Sicuramente Regis si spingeva oltre i propri limiti fisici, e senza gli usuali piagnistei. Ma, a differenza dei compagni, i cui sguardi erano rivolti alla strada che avevano dinanzi, Regis seguiva a guardarsi alle spalle, verso Ten-Towns e la casa che aveva così misteriosamente abbandonato per unirsi alla spedizione.

Drizzt se ne accorse con una certa preoccupazione. Regis stava scappando da qualcosa.



Per diversi giorni, i quattro compagni continuarono a camminare verso ovest. A sud, il profilo frastagliato dei picchi innevati, la Spina Dorsale del Mondo, si manteneva parallelo al loro cammino. La catena montuosa segnava il confine meridionale della Valle del Vento Gelido e i quattro amici si aspettavano di vederne la fine da un momento all'altro. Quando i picchi più occidentali si fossero abbassati trasformandosi gradatamente in un terreno pianeggiante, avrebbero voltato verso sud, superando il passo tra le montagne e il mare e lasciandosi nel contempo la vallata alle spalle per affrontare le cento miglia dell'ultimo tratto verso la città costiera di Luskan.

Ogni mattina, quando il sole sorgeva alle loro spalle, si mettevano in cammino e continuavano di buon passo fino agli ultimi bagliori rosati del tramonto, accampandosi per la notte prima che il vento gelido desse inizio al suo ghiacciato dominio notturno.

Quindi tornavano nuovamente sulla strada prima dell'alba, ognuno di loro in marcia solitaria con le proprie aspettative e le proprie paure.

Era un viaggio silenzioso, fatta eccezione per l'incessante mormorio del vento che soffiava da oriente.



PARTE 1

RICERCHE

Mi auguro che nel mondo non ci sia mai carenza di draghi. Lo dico in tutta sincerità, nonostante io abbia avuto un ruolo significativo nella morte di un imponente wyrm. Perché il drago rappresenta la quintessenza del nemico, l'avversario più grande, l'indomabile personificazione della devastazione. Il drago, più di qualsiasi altra creatura, persino più dei demoni e dei diavoli, evoca immagini di oscura maestosità, della bestia più grande addormentata sul tesoro più grande. I draghi rappresentano la prova suprema per gli eroi e la paura suprema per i bambini. Sono più vecchi degli elfi e più legati alla terra dei nani. I grandi draghi sono bestie preternaturali, l'elemento fondamentale della bestia in quanto tale, la parte più oscura della nostra immaginazione. I maghi non sono in grado di spiegarne l'origine, anche se ritengono che un grande mago, un dio dei maghi, debba avere contribuito fin dall'inizio alla comparsa di quei mostri. Gli elfi, con le loro lunghe favole che narrano della creazione di ogni aspetto del mondo, si tramandano molte antiche storie relative all'origine dei draghi, ma in privato ammettono di non avere idea di come siano nati in realtà.

La mia idea in proposito è più semplice, e allo stesso tempo assai più complicata. Ritengo che i draghi siano comparsi nel mondo subito dopo la prima razza raziocinante. Non attribuisco responsabilità ad alcun dio dei maghi, ma piuttosto all'immaginazione primaria, generata da paure ignote, di quei primi mortali dotati di raziocinio.

Creiamo i draghi così come creiamo le divinità, perché abbiamo bisogno di loro, perché, nel profondo del cuore, ci rendiamo conto che un mondo che ne fosse privo sarebbe un mondo in cui non vale la pena vivere.

Sono moltissime le persone che vogliono una risposta, una risposta definitiva per tutto ciò che si sperimenta nella vita, e persino dopo di essa. Studiano e sperimentano, e poiché alcuni trovano risposte per qualche semplice interrogativo, presumono che ce ne siano per ogni genere di questione. Com'era il mondo prima che fosse abitato? C'era solo buio prima della comparsa di sole e stelle? Esisteva qualcosa, qualunque cosa? Cos'eravamo noi, ciascuno di noi, prima di nascere? E, ancora più importante, cosa saremo dopo la morte?

Per pura compassione, spero che questi ricercatori non trovino mai le risposte che inseguono.

Un sedicente profeta si presentò a Ten-Towns negando la possibilità di una vita dopo la morte, sostenendo che quanti erano morti ed erano stati ridestati dai sacerdoti, in realtà non fossero mai deceduti, e che le loro testimonianze di un'esistenza oltre la tomba fossero elaborati inganni perpetrati dai loro cuori, stratagemmi per rendere più agevole la via verso il nulla. Poiché questo è tutto ciò che si trova dopo la vita, disse, il vuoto, il nulla.

Mai in vita mia ho percepito un tale, disperato desiderio di essere smentito.

Perché cosa ci rimane se non esiste mistero? Che speranza potremo mai trovare se conosciamo tutte le risposte?

Cosa c'è dunque in noi che tanto ardentemente desidera negare la magia e risolvere i misteri? Paura, immagino, fondata sui molti dubbi della vita e sull'ancor più grande dubbio di cosa sia la morte. Accantonate questi timori, vi dico, e vivete liberi da essi, perché basta fare un passo indietro e osservare la realtà del mondo per scoprire che la magia è davvero tutto intorno a noi, inspiegabile con numeri e formule. Cos'è, se non magia, la passione che evoca il discorso di un comandante che infiamma gli animi prima di una battaglia disperata? Cos'è, se non magia, la pace che prova un neonato tra le braccia della madre? Cos'è l'amore, se non magia?

No, non vorrei vivere in un mondo senza draghi, così come non vorrei vivere in un mondo senza magia, perché sarebbe un mondo senza mistero, un mondo senza fede.

E questo, temo, sarebbe la beffa più crudele per qualunque essere razziocinante e consapevole.

DRIZZT DO'URDEN

INDICE

Preludio	»	9
PARTE 1 - RICERCHE.....	»	15
1. Un pugnale alle spalle.....	»	17
2. La Città delle Vele.....	»	28
3. Vita notturna.....	»	41
4. L'Incantesimo.....	»	55
5. I picchi	»	66
6. I Cavalli del Cielo.....	»	81
7. Il Pugnale e lo scettro.....	»	97
PARTE 2 - ALLEATI.....	»	109
8. Il Palazzo dell'Edera	»	113
9. Senza onore.....	»	133
10. I vincoli della fama.....	»	145
11. Silverymoon	»	160
12. Le Paludi dei Troll	»	170
13. L'ultima corsa.....	»	185
14. Stelle brillanti, stelle lucenti	»	196
15. Gli occhi del golem	»	209
PARTE 3 - NUOVI SENTIERI.....	»	219
16. I tempi andati.....	»	223
17. La sfida.....	»	232
18. Il segreto della Valle del Guardiano.....	»	242
19. Ombre.....	»	254

20. La fine di un sogno	» 268
21. Argento nelle ombre	» 280
22. Il Drago delle tenebre	» 297
23. L'elmo spezzato	» 312
24. Elogio funebre per Mithril Hall.....	» 324
Epilogo	» 328