

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE



LA GEMMA
DELL'HALFLING

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Streams of Silver*
Traduzione dall'inglese di Saulo Bianco

©1990 TSR, Inc.
©2005 Wizards of the Coast, Inc.



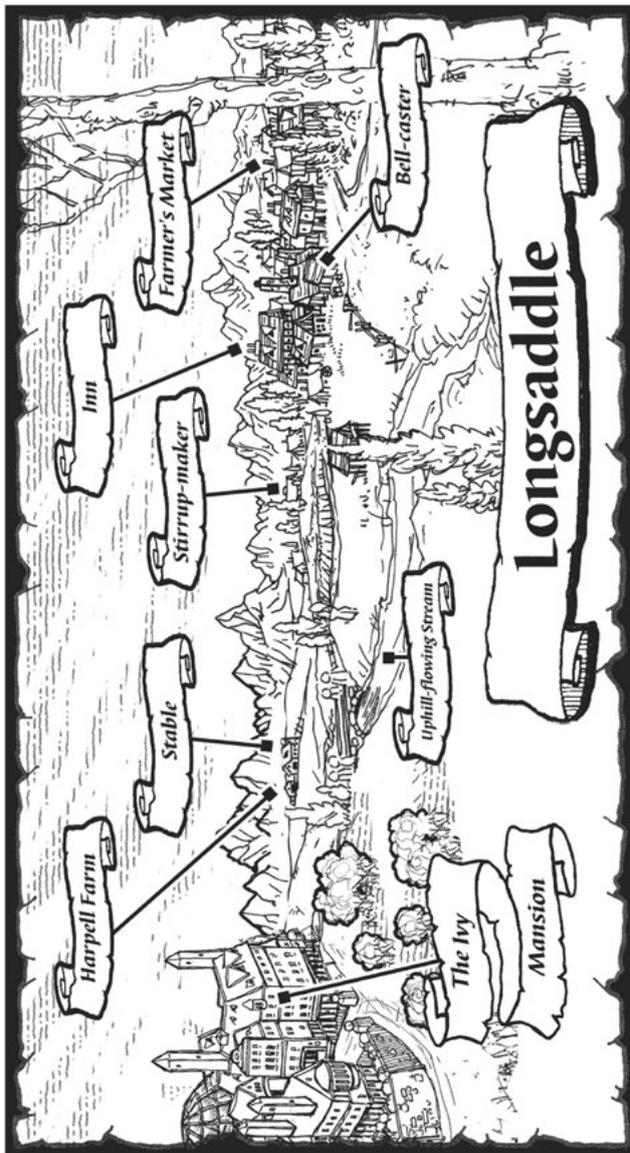
Copyright © 2018 Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433

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 sorella Susan,
che non potrà mai rendersi conto dell'importanza
che il suo appoggio ha avuto per me negli ultimi anni.*



PRELUDIO

Il mago abbassò lo sguardo incerto verso la giovane che gli voltava le spalle. Riusciva a vedere solo la folta chioma di riccioli castano ramati che le scendeva morbida sulle spalle pur percependo la tristezza che albergava nei suoi occhi. Era così giovane, poco più di una ragazzina, e così innocentemente bella.

Tuttavia, quella graziosa ragazza aveva conficcato una spada nel cuore della sua amata Sydney.

Harkle Harpell allontanò gli spiacevoli ricordi della sua amata e cominciò a scendere lungo il pendio. «Bella giornata», disse con voce gioviale quando raggiunse la giovane.

«Credi che abbiano già finito di costruire la torre?» chiese Catti-brie senza mai allontanare lo sguardo da meridione.

Harkle scrollò le spalle. «Se non hanno terminato, mancherà poco», osservò Catti-brie e nel profondo del suo cuore non riuscì a scovare un briciolo di risentimento per quanto aveva fatto. Era vero che aveva ucciso Sydney, ma ad Harkle bastava guardarla per capire che la necessità, e non la malizia, le aveva guidato il braccio. E ora, non poteva che provare pietà per lei.

«Come stai?» balbettò Harkle, meravigliato dal coraggio che aveva dimostrato ad affrontare il terribile destino che era toccato a lei e ai suoi amici.

Catti-brie chinò il capo e si voltò verso il mago. Il suo sguardo azzurro intenso era agitato dal dolore,

ma bruciava di una profonda determinazione che scacciava qualsiasi ombra di debolezza. Aveva perduto Bruenor, il nano che l'aveva adottata e l'aveva cresciuta come una figlia fin dalla più tenera fanciullezza. E in quel momento, gli altri suoi amici erano impegnati nel disperato inseguimento di un assassino attraverso le terre meridionali.

«Come cambiano in fretta le cose», mormorò Harkle sottovoce provando una tenera compassione per la giovane donna. I ricordi ritornarono. Solo poche settimane prima, Bruenor Battlehammer e la sua sparuta compagnia erano arrivati a Sellalunga alla ricerca di Mithril Hall, la patria perduta del nano. Era stato un allegro incontro pieno di racconti e promesse di amicizia con il clan Harpell. Nessuno poteva sapere che un altro gruppo di persone capeggiato da un assassino malvagio e dalla stessa Sydney aveva preso Catti-brie in ostaggio e stava inseguendo quella gaia compagnia. Bruenor aveva trovato Mithril Hall e là era caduto.

Sydney, la maga che Harkle aveva così teneramente amato, aveva avuto un ruolo ben preciso nella morte dell'amico nano.

Harkle ispirò a fondo per sedare la tempesta dei ricordi che si agitava nel suo animo.

«Bruenor verrà vendicato», disse con una smorfia.

Catti-brie lo baciò sulla guancia e si incamminò lentamente verso la collina e il Palazzo dell'Edera. Capiva il dolore sincero che animava il mago e ammirava la sua decisione di aiutarla a compiere il voto di ritornare a Mithril Hall per restituirla al clan di Bruenor Battlehammer.

Per Harkle, però, non v'era stata altra scelta. La Sydney che lui aveva amato non era altro che una facciata, una stucchevole glassa che ricopriva un mostro insensibile e assetato di potere. Lui stesso era responsabile in parte di quel disastro poiché inconsapevolmente aveva rivelato dove si trovavano gli uomini di Bruenor.

Harkle rimase a osservare Catti-brie che si allontanava, il passo appesantito dal fardello delle preoccupazioni.

Non poteva certo covare risentimento nei suoi confronti poiché Sydney era stata l'artefice della propria morte e Catti-brie il suo strumento. Il mago rivolse lo sguardo verso meridione in preda al dubbio e all'ansia per l'elfo scuro e l'imponente barbaro. Avevano fatto la loro comparsa a Sellalunga tre giorni prima, esausti e sfiancati, alla disperata ricerca di un po' di riposo.

Purtroppo non c'era stato tempo per il riposo, non in quel momento almeno, perché il malvagio assassino era fuggito con quanto rimaneva del gruppo. E Regis, l'halfing, era andato con loro.

In poche settimane erano successe molte cose. L'intero mondo di Harkle era stato scosso da una strana orda di eroi provenienti da una terra lontana e sconosciuta chiamata Valle del Vento Gelido, e da una donna bellissima cui non poteva essere imputata nessuna colpa.

Ma soprattutto da una menzogna che egli aveva considerato il suo grande amore. Harkle si adagiò sull'erba e rimase a osservare a lungo le soffici nubi che veleggiavano nel cielo terso.



Oltre le nuvole, laddove le stelle brillano in eterno, Guenhwyvar, l'entità della pantera, camminava eccitato. Erano trascorsi molti giorni ormai da quando il suo padrone, l'elfo scuro di nome Drizzt Do'Urden, l'aveva evocata nel piano materiale. Guenhwyvar dipendeva dalla statuetta di onice che la teneva in contatto con il padrone e con l'altro mondo. La pantera ne percepiva le vibrazioni lontane anche quando il suo padrone si limitava a sfiorarla.

Guenhwyvar aveva avvertito che da tempo quel legame con Drizzt si era spezzato, e ora il felino si sentiva nervoso, quasi che la sua intelligenza ultraterrena avesse intuito che l'elfo non possedeva più la statuetta. Guenhwyvar si ricordava il tempo in cui non c'era ancora Drizzt, quando un altro drow, un essere malvagio, l'aveva posseduta. Nonostante la sua essenza animale, la pantera possedeva la dignità, una qualità che quel drow le aveva tolto.

Ricordava i tempi in cui era stata obbligata a compiere azioni crudeli e turpi verso nemici indifesi solo per soddisfare il puro piacere del padrone.

Molto era cambiato da quando Drizzt Do'Urden era entrato in possesso della statuetta. Il drow aveva una coscienza integra e da allora fra lui e Guenhwyvar si era sviluppato un profondo legame di affettuosa onestà.

Il felino si appoggiò a un albero contornato di stelle ed emise un lungo grugnito che gli osservatori di quello spettacolo astrale avrebbero potuto intendere come un sospiro di rassegnazione.

Ma quel grugnito si sarebbe trasformato in ruggito se solo Guenhwyvar avesse saputo che Artemis Entreri, l'assassino, era entrato in possesso della statuetta.



PARTE 1

IL CAMMINO

Sto morendo.

Ogni giorno, a ogni respiro, mi avvicino al termine della mia vita. Perché nasciamo con un numero contato di respiri, e ciascun respiro avvicina la luce della mia esistenza all'inevitabile crepuscolo.

È una verità difficile da ricordare, in particolare quando siamo nel pieno delle forze della gioventù, tuttavia sono arrivato a capire che è importante tenerla a mente: non per lamentarsi o immalinconirsi, ma semplicemente perché è solo con la sincera consapevolezza del fatto che un giorno morirò che posso davvero iniziare a vivere. Di certo non mi soffermo di continuo sulla realtà della mia mortalità, ma ritengo che non sia possibile non soffermarsi, almeno a livello subconscio, su quello spettro opprimente finché non si giunge a comprendere, a comprendere e a rendersi davvero conto, che un giorno dovremo morire. Che un giorno non saremo più in questo luogo, in questa vita, in questa consapevolezza ed esistenza, ma nel posto che ci attende, quale esso sia. Perché soltanto quando si accetta in modo completo e sincero l'inevitabilità della morte ci si libera dalla paura che ne abbiamo.

Si direbbe siano moltissime le persone che restano incollate alla medesima routine, seguendo i riti quotidiani con precisione quasi religiosa. Diventano creature dell'abitudine. In parte è per la tranquillità che offre ciò che è familiare, ma bisogna tenere presente anche un altro aspetto, una convinzione profondamente radicata che finché si mantiene tutto com'è, tutto resterà com'è. Quei riti sono un modo per controllare il mondo che le circonda anche se, in realtà, non è possibile farlo.

Perché anche se seguiranno la medesima routine giorno dopo giorno, la morte le troverà comunque.

Ho visto molti altri immobilizzare la propria esistenza intorno a quel mistero, che è il più grande di tutti, foggiando ogni loro azione, ogni loro parola nel disperato tentativo di trovare risposta a ciò che risposta non ha. Traggono in inganno se stessi, attraverso l'interpretazione di antichi testi o attraverso qualche oscuro segno letto in un evento naturale, convincendosi di avere trovato la verità assoluta e che perciò, se si comporteranno di conseguenza facendo riferimento a quella verità, di certo verranno premiati nell'aldilà. Questa dev'essere la più grande manifestazione della paura della morte, l'errata convinzione di poter in qualche modo dare forma e aspetto alla stessa eternità, di poter mettere tendine alle finestre e disporre gli arredi secondo i nostri disperati desideri. Lungo la strada che mi ha condotto alla Valle del Vento Gelido, mi sono imbattuto in un gruppo di seguaci di Ilmater, il dio della sofferenza, che erano così fanatici nel proprio credo da percuotersi a vicenda in modo insensato e cercare il tormento, persino la morte, nella folle idea che così facendo avrebbero offerto al loro dio il massimo onore.

Io ritengo che si sbagliano, anche se in verità non so nulla di certo riguardo al mistero che si trova al di là di questa spira mortale. E dunque anch'io sono un essere di fede e di speranza. Spero che Zaknafein abbia trovato pace e gioia eterne, e prego con tutto il cuore che quando oltrepasserò la soglia che porta all'altra esistenza, potrò rivederlo.

Forse il peggior male che vedo in questa esistenza si ha quando uomini in apparenza devoti sfruttano l'istintiva paura della morte delle persone comuni per truffarle. «Date alla chiesa!» gridano. «Solo così troverete la salvezza!». E ancora più subdole sono le religioni che non chiedono direttamente denaro, ma sostengono che le persone di buon cuore volte a dio, e quindi destinate a raggiungere il loro specifico tipo di paradiso, sono sempre disposte a donare spontaneamente quel denaro.

E ovviamente Toril è pieno di catastrofisti, gente che afferma che la fine del mondo è vicina, e invoca pentimento e una dedizione quasi servile. Posso soltanto osservare tutto questo e sospirare, perché se la morte è il mistero più grande, è la più personale delle sorprese. Nessuno di noi può sapere come sarà, non fino a che il momento non sia giunto, e in tutta coscienza e verità non possiamo convincere gli altri delle nostre convinzioni.

È una strada che imbocchiamo da soli, ma che non temo più, perché accettando l'inevitabile mi sono liberato dalla paura. Arrivando ad ammettere la mia mortalità, ho scoperto il segreto per godere appieno dei secoli, degli anni, mesi, giorni e persino minuti che mi restano. Questa è l'esistenza che posso controllare, e gettare al vento ore preziose a causa della paura dell'inevitabile è davvero una cosa insensata. E considerarci immortali a livello subconscio, con la conseguenza di non apprezzare quelle poche ore preziose che abbiamo, è altrettanto insensato.

Non posso mutare la realtà della morte, a dispetto di quanto io me ne disperi. Posso solo fare in modo che gli attimi di vita che mi restano siano quanto più possibile intensi e fecondi.

DRIZZT DO'URDEN

INDICE

Preludio	»	7
PARTE 1 - IL CAMMINO	»	11
1. La Torre del Crepuscolo.....	»	15
2. Un'infinità di minuscole candele	»	30
3. L'orgoglio di Conyberry	»	40
4. La Città degli Splendori	»	51
5. Ceneri	»	66
6. La Città di Baldur's Gate	»	78
Epilogo	»	90
PARTE 2 - ALLEATI	»	95
7. Agitazioni	»	99
8. Tetre e semplici vesti	»	108
9. Misteriosi messaggi di fuoco	»	117
10. Il peso del mantello reale	»	124
11. Venti caldi.....	»	136
12. Compagni	»	151
13. Chi paga comanda.....	»	162
14. Serpi danzanti	»	174
15. La guida	»	188
Epilogo	»	197
PARTE 3 - GLI IMPERI DEL DESERTO	»	201
16. Mai conobbi luogo più sordido.....	»	205

17. Alleanze impossibili.....	» 218
18. Doppio gioco.....	» 226
19. Trappole e inganni	» 243
20. Bianco e nero	» 253
21. Dove non risplende il sole	» 264
22. La vallata oscura	» 274
23. Se mai provi vero amore per Catti-brie	» 287
24. Poltiglia interplanare	» 295
25. Passeggiata al sole.....	» 304
Epilogo.....	» 313