



R.A. SALVATORE

A thick, black, curved decorative swoosh that starts wide on the left and tapers to a point on the right, positioned below the author's name.

LA PROMESSA
DEL
RE STREGONE

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Promise of the Witch-King*
Traduzione dall'inglese di Nicoletta Spagnol

©2019 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved.

FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST, D&D, their respective logos, the dragon ampersand, and The Legend of Drizzt are trademarks of Wizards of the Coast LLC, in the U.S.A. and other countries.

All characters in this book are fictitious. Any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental. All Wizards of the Coast characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC.



Opera edita in Italia da Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433

www.armenia.it
info@armenia.it

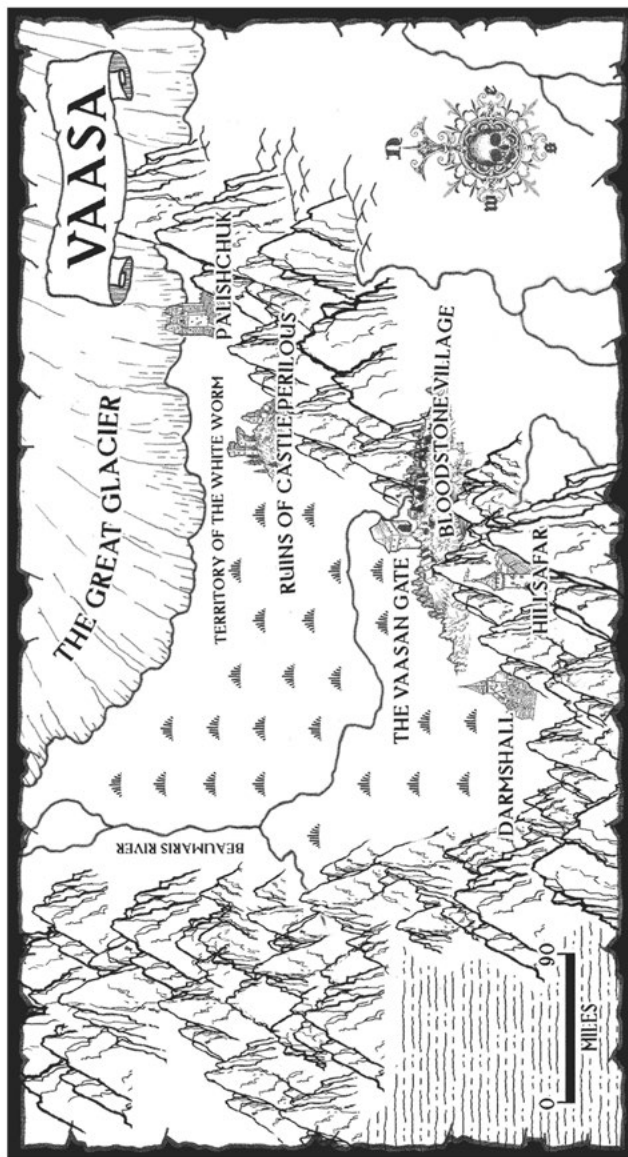
Stampato da Grafica Veneta S.p.A.

UCCIDERE IL RE STREGONE

*Quando la sacra spada di Gareth alta balenò
Quando la forma di Zhengyi andò in frantumi
Una fiamma annerita dai detriti
Il corpo di colui ridusse in grumi.
Quando forte risuonò il grido vittorioso
Quando d'orgoglio e di speranza il cuore si gonfiò
Esultarono i prodi, ché il colpo di Gareth
I pezzi di Zhengyi lontano scagliò.*

*Ma non si può uccidere ciò che non ha vita
Non si può colpire un concetto
Né sbaragliare con la forza del braccio
Magia dell'oscurità al cospetto.
La spada di Gareth distrusse dunque il fisico
Mandò in pezzi del corpo l'integrità.
Al Re Stregone unità fu negata
Ne fu sparpagliata la magica entità.*

*Ascoltate perciò bambini della madre le parole
Di vostro padre seguite la via sicura.
Perché un pezzo di Zhengyi vi osserva
Dal folto della foresta oscura.*



PRELUDIO

L'uomo piuttosto piccolo pattinava lungo il corridoio in discesa magicamente lubrificato, spingendosi ogni tanto con i piedi per continuare a mantenersi in moto e restare eretto, compito non facile. Fili di fumo si levavano dal mantello da viaggio malconco che indossava e sul fianco della gamba sinistra dei pantaloni era evidente un lungo strappo, da cui filtrava sangue rosso acceso.

Artemis Entreri scivolò contro la parete di destra e rotolò lungo di essa, senza tuttavia utilizzarla per rallentare il proprio slancio vertiginoso, perché così facendo avrebbe consentito al lich d'individuarlo.

E questo era ciò che l'assassino voleva evitare sopra ogni altra cosa.

Al termine di una rotazione piantò con forza le braccia contro la parete davanti a sé, poi si spinse verso l'esterno, proiettandosi diagonalmente lungo lo stretto corridoio. Alle proprie spalle udì un rombo di fiamme divampanti, seguito dalla risata tesa di Jarlaxle, il suo compagno drow. Entreri si rese conto che il baldanzoso elfo scuro stava cercando di innervosire l'inseguitore con quel suono, che tuttavia risultava palesemente inteso a nascondere un certo disagio.

In ben poche occasioni nei mesi trascorsi insieme Entreri aveva udito il minimo accenno di preoccupazione provenire dall'elfo scuro perennemente controllato, ma questa volta non c'era da sbagliarsi, e la cosa non fece che rafforzare i suoi timori.

Ormai era ben oltre il raggio di luce proiettato dall'ultima torcia posta lungo l'interminabile corridoio, ma un lampo repentino e violento proveniente da dietro gli illuminò la via, mostrandogli che il

passaggio terminava di colpo poco meno di quattro metri più in là, svoltando aspramente a destra. L'assassino prese nota di quella rotta perpendicolare, la sua unica possibilità, perché in quel baleno lui vide chiaramente dove voleva condurlo il lich, ovvero a una terribile trappola costituita da un ammasso di punte affilate che protrudevano dal muro.

Entreri andò a urtare contro la parete sinistra e rotolò di nuovo su se stesso. Nel corso di una rotazione ringuainò il pugnale ingemmato che costituiva il suo tratto distintivo e nella successiva riuscì a infilare la spada, l'Artiglio di Caronte, nel fodero che recava sul fianco sinistro. Con le mani libere controllò meglio il proprio slittamento lungo la parete. Il pavimento era più scivoloso di un pendio ghiacciato in una caverna senza vento del Grande Ghiacciaio, ma le pareti erano di pietra liscia e solida. Lui lavorava sodo con le mani ogni volta che effettuava una rotazione e i piedi slittavano e vorticavano sul posto mentre spostava le spalle per tenersi dritto. Si avvicinò alla curva netta e al blocco improvviso e mortale.

L'assassino urlò mentre un'altra esplosione tonante scuoteva il corridoio alle sue spalle; si scostò con tutte le forze nel corso della rotazione, con tempismo perfetto per ottenere il massimo effetto. Volgendosi, proiettò in avanti la parte superiore del corpo per rafforzare il movimento, tagliando attraverso il corridoio fino al passaggio laterale. Non appena i suoi piedi scivolarono via dal percorso principale, incespì perché il lubrificante magico era terminato di colpo. Si afferrò all'angolo e si tirò verso di esso, finendo con forza con la faccia contro la parete. Si volse a guardare indietro soltanto una volta e alla luce fioca vide le aguzze estremità dotate di barbigli delle punte micidiali.

Fece per volgersi a sbirciare nella direzione da cui era giunto, ma rischiò quasi di lanciare un grido di sorpresa quando vide una forma annaspante che gli passava accanto alla carica. L'assassino cercò di afferrare Jarlaxle, ma il drow gli sfuggì ed Entreri credette che il compagno fosse ormai condannato a finire infilzato dalla trappola.

Ma l'elfo scuro non andò contro le punte. In qualche modo, non si sa come, si arrestò di colpo, sferzò a sinistra a grande velocità e si scaraventò con forza contro la parete di fronte a Entreri. L'assassino cercò di protendersi, ma gridò e si ritrasse dietro l'angolo quando un fulmine azzurro biancastro gli saettò accanto, esplodendo in una pioggia di scintille brucianti e andando a schiantarsi contro la parete di fondo, tranciando varie punte strada facendo.

Entreri udì la risata schiamazzante del lich, una forma scheletrica emaciata, parzialmente coperta di pelle avvizzita e tirata. L'uomo resistette all'impulso di schizzare via lungo il corridoio laterale ed emise invece un ringhio provocatorio.

«Sapevo che avresti finito per farmi uccidere!» sbottò aspramente rivolto a Jarlaxle.

Tremando di rabbia, l'assassino tornò a balzare nel bel mezzo dello scivoloso corridoio principale.

«Vieni, dunque, figlio di Zhengyi!» ruggì.

Il lich divenne visibile, con le nere vesti a brandelli che gli fluttuavano alle spalle, il volto privo di labbra, marrone di marciume e bianco scheletrico, con un ampio ghigno.

Entreri fece per prendere la spada, ma quando la creatura si protese con le dita ossute, l'assassino spinse invece davanti a sé la mano guantata. L'uomo gridò di nuovo, in segno di sfida, di rifiuto, di rabbia, all'esplosione di un'altra raffica fulminea.

Entreri ebbe la sensazione di essere investito da un vento arroventato e pungente; avvertì il bruciore e il fremito di energie terribili che gli si scatenavano intorno e si ritrovò in ginocchio senza saperlo. Era stato scaraventato indietro contro la parete, appena al di sotto delle punte, ma non si rese neppure conto della solida base del muro alle sue spalle, contro i piedi. Si stava ancora protendendo in avanti con il guanto incantato, il braccio che tremava penosamente, mentre scintille azzurre e bianche vorticavano nell'aria e scomparivano all'interno del guanto.

L'assassino non registrò nulla di tutto questo, aveva i denti talmente stretti da non poter neppure produrre un urlo più forte di un ringhio gutturale.

Macchie gli danzarono davanti agli occhi e fu assalito da ondate di vertigini.

Udì la risata schiamazzante e beffarda del lich.

D'istinto si spinse via dalla parete, tornando a svoltare a sinistra verso il corridoio laterale, piantò un piede sulla superficie non lubrificata e tornò a balzare su. Trasse la spada, ancora accecato, e annaspò lungo il margine del passaggio laterale, poi saltò fuori più in fretta che poté, colpendo con forza forsennata con l'Artiglio di Caronte, senza avere idea se si trovasse o meno vicino al lich.

Gli era proprio accanto.

Calò la lama, scintille le danzavano intorno, perché il guanto aveva

colto il grosso dell'energia dal fulmine, tornando a proiettarla attraverso il metallo della spada che lo accompagnava.

Il lich, sorpreso che l'avversario si fosse portato tanto lontano e così in fretta, alzò di scatto un braccio per parare il colpo, ma l'Artiglio di Caronte lo mozzò all'altezza del gomito. Il colpo di Entreri avrebbe distrutto la creatura in quel momento, ma l'impatto con lo scheletro finse da conduttore, provocando lo scatenarsi dell'energia del fulmine.

L'esplosione fece slittare nuovamente Entreri all'indietro, scaraventandolo con forza in basso contro la parete.

Il grido del lich costrinse l'assassino a cercare di riprendersi dallo stato confusionale in cui si trovava. Quindi si volse, colpendo con la mano il pavimento finché non tornò ad afferrare l'elsa dell'Artiglio di Caronte; alzò lo sguardo lungo il corridoio appena in tempo per vedere il lich che si ritirava, con il mantello in fiamme.

«Jarlaxle?» chiese l'assassino, riportando lo sguardo alla propria destra, dove in precedenza il drow era premuto contro il muro.

Sconcertato alla vista della parete vuota, Entreri tornò a guardare nell'angolo, aspettandosi di vedere un ammasso carbonizzato di drow.

Ma no, Jarlaxle era semplicemente... sparito.

Entreri fissò la parete e si portò lentamente nel corridoio di fronte. Uscito dalla sezione di pavimento lubrificata riacquistò la stabilità e fu spaventato a morte dalla vista di due occhi rossi che lo fissavano dall'interno della pietra del passaggio opposto.

«Ben fatto», disse il drow, spingendosi in avanti e facendo comparire il profilo del proprio volto nella pietra.

Entreri rimase sbalordito. In qualche modo Jarlaxle si era fuso con la roccia, come se avesse trasformato la parete in un impasto denso e vi si fosse premuto all'interno. L'uomo non sapeva davvero perché la cosa l'avesse sorpreso tanto, considerato che il suo compagno non faceva mai nulla che rientrasse nell'ambito della normalità.

Un forte scatto riportò la sua attenzione dall'altra parte, lungo il corridoio. Capì immediatamente che si trattava del chiavistello della porta in cima alla rampa su cui lui e Jarlaxle si erano imbattuti nel lich, che poi li aveva inseguiti.

Il pavimento e le pareti iniziarono a tremare a causa di un basso rimbombante.

«Tirami fuori di qui», gridò Jarlaxle; la voce del drow era stridula ed effervescente, come se stesse parlando da sotto pietra liquida, e in realtà era così. Spinse avanti una mano, protendendosi verso il compagno.

Il rombo aumentò intorno a loro. Entreri spinse la testa dietro l'angolo.

Era in arrivo qualche cosa di terribile.

L'assassino afferrò la mano tesa di Jarlaxle e tirò con forza, ma con sua sorpresa scoprì che il drow opponeva resistenza.

«No», disse l'elfo scuro.

L'assassino tornò a guardare lungo il corridoio in pendenza, che curvava, e sbarrò gli occhi al punto che rischiarono quasi di cadergli fuori dalle orbite: il tuono era provocato da una sfera d'acciaio che gli arrivava più o meno alla vita e che rotolava rapidamente verso di lui.

L'uomo si soffermò a considerare come avrebbe potuto schivarla, quando dinanzi ai suoi occhi le dimensioni della palla raddoppiarono, colmando quasi interamente il corridoio.

Entreri ripiegò con un grido nel corridoio laterale, incespicò e si volse di scatto. Osservò la forma di Jarlaxle ritornare all'interno della pietra, ma non ebbe il tempo di fermarsi a valutare se il suo compagno potesse sfuggire alla trappola.

L'assassino si volse e si affannò, mettendo infine in moto i piedi e correndo per salvarsi la vita.

L'esplosione alle sue spalle, mentre la massiccia sfera d'acciaio urtava contro il muro di fondo, lo fece di nuovo incespicare e la scossa lo proiettò in ginocchio. Si volse a guardare e vide che l'impatto aveva sottratto al globo buona parte dello slancio, pur non fermandolo; la palla era di nuovo in arrivo, si muoveva con lentezza ma stava riprendendo gradualmente velocità.

Entreri annaspò mettendosi carponi, imprecaando contro Jarlaxle per averlo portato in quel luogo, poi si rimise in piedi e schizzò via, ponendo una certa distanza tra sé e la sfera. Lui sapeva che quel vantaggio avrebbe avuto vita breve, perché il globo stava acquistando velocità e il corridoio serpeggiava in discesa lungo la torre circolare per un lungo, lunghissimo tratto.

L'assassino si lanciò a tutta velocità alla ricerca di una via d'uscita. Mentre passava prese a spallate ogni porta, ma non fu sorpreso nello scoprire che la trappola aveva sigillato tutti gli usci. Cercò un luogo dove il soffitto fosse più alto, in modo da potersi inerpicare e lasciar passare la sfera sotto di sé.

Ma non c'era nulla.

Si volse a guardare se la palla procedesse rasentando una parete o

l'altra, per poter scivolare giù e lasciarsela passare accanto, ma con sua grande sorpresa notò che la sfera continuava a crescere, finché i suoi fianchi sfiorarono le pareti.

Entreri continuò a correre.



La scossa gli fece dolere i denti in bocca; all'interno della pietra ogni ripercussione della sfera contro la parete riecheggiava in Jarlaxle, che la sentiva fin nelle ossa.

Per un attimo non ci fu altro che oscurità, poi la palla iniziò ad allontanarsi, rotolando lungo il corridoio adiacente.

Jarlaxle effettuò un paio di sospiri profondi: era sopravvissuto a quell'esperienza, ma temeva che si sarebbe dovuto trovare un nuovo compagno.

Fece per spingersi fuori dalla pietra ma si fermò all'udire una ben nota risata sibilante.

Si ritrasse, scrutando verso l'esterno attraverso una sottile barriera di pietra, e vide che il lich era proprio davanti a lui. Il drow non osò respirare, né muoversi.

Il lich non lo stava guardando, ma fissava lungo il corridoio, schiamazzando con aria vittoriosa. Con grande sollievo di Jarlaxle, la potente creatura non morta iniziò ad allontanarsi, scivolando via, come se galleggiasse sull'acqua.

L'elfo scuro si chiese se non potesse semplicemente spingersi all'indietro per uscire dalla torre e poi limitarsi a levitare fino a terra per dileguarsi da quel posto. Notò tuttavia le palesi ferite riportate dal lich, inflitte dall'inversione del fulmine da parte di Entreri e dal forte colpo dell'Artiglio di Caronte, e gli venne in mente un'altra possibilità.

Dopo tutto era venuto con l'idea di recuperare un tesoro e sarebbe stato davvero un peccato andarsene a mani vuote.

Il drow lasciò che il lich continuasse a scivolare più in basso e svoltasce lungo la curva, poi iniziò a spingersi via dalla parete.



«Deve trattarsi di un'illusione», si disse ripetutamente Artemis Entreri. Le sfere d'acciaio non *crescevano*... come poteva un'illusione riprodurre con tale perfezione una cosa simile?

Lui sapeva che il trucco per avere la meglio su un simile fenomeno era quello di contrastarlo con i propri pensieri, di negarlo, anima e corpo. Riportò indietro lo sguardo e capì che era impossibile.

Cercò di escludere, bloccandolo, il tuono che sentiva crescere dietro di sé. Abbassò la testa e si lanciò, imponendosi di ricordare tutti i particolari del corridoio che gli si parava dinanzi; non cercò più di prendere a spallate le porte, perché erano chiuse per lui, e avrebbe solo perso tempo in quello sforzo inutile.

Mentre correva si tolse dalla schiena il piccolo zaino che portava, ne estrasse una fune di seta dotata di rampino e gettò a terra la sacca dietro di sé, sperando irrazionalmente che potesse interrompere la crescente velocità del globo d'acciaio.

Non ci riuscì; la sfera la appiattì.

Entreri non permise ai propri pensieri di tornare alla minaccia rotolante, ma piuttosto operò freneticamente con la fune, trovandone la lunghezza, raffigurandosi il punto nel corridoio, più avanti, ancora a una certa distanza, valutando il tratto di corda che gli sarebbe servito.

Il pavimento tremò sotto di lui; l'uomo pensò che ogni passo sarebbe potuto essere l'ultimo, che la sfera l'avrebbe travolto giungendo di gran carriera.

Una volta Jarlaxle gli aveva detto che anche un'illusione poteva uccidere un uomo se lui ci credeva.

Ed Entreri ci credeva.

L'istinto gli diceva di gettarsi lungo disteso da una parte, sul pavimento, pregando che gli restasse abbastanza spazio tra l'angolo aspro e il bordo arrotondato del globo all'inseguimento; non trovò mai il coraggio di seguirlo, tuttavia, e allontanò in fretta dalla mente l'idea, concentrandosi invece sull'unica opportunità che aveva.

Entreri preparò la fune mentre si lanciava a tutta velocità per salvarsi la vita e percorse la curva successiva, sempre seguito dappresso dalla sfera. Passò di corsa accanto al punto in cui la parete alla sua destra presentava un'inferriata all'altezza della vita, che si apriva al centro della grande torre, con il corridoio che continuava a girare lungo il perimetro.

Il rampino volò, lanciato da mano esperta, e si avvolse intorno al grande lampadario a corona sospeso al di sopra dell'atrio cavernoso della torre.

Entreri continuò a correre; non aveva scelta, perché fermarsi avrebbe significato essere schiacciati. La fune era stretta con fermezza

tra le sue mani e quando il lasco si esaurì lui lasciò che lo costringesse a deviare a destra. Tirò con violenza direttamente al di sopra della ringhiera mentre la sfera d'acciaio rotolante si precipitava oltre, colpendolo appena di striscio alla spalla nel momento in cui veniva sollevato di colpo nell'aria. Vorticò descrivendo stretti cerchi all'interno dei cerchi più ampi dello slancio della corda.

Riuscì a osservare la discesa continuata della sfera, che piombava giù sbattendo rumorosamente lungo i bordi, ma fu rapidamente distratto da uno scricchiolio più minaccioso proveniente da sopra.

Entrerò annaspò, cercando di liberarsi e di lasciar piombare la fune sotto di sé; iniziò la propria discesa a tutta velocità, facendo scorrere le mani lungo la corda. Avvertì uno strattone improvviso, poi un altro mentre il lampadario di cristallo decorato si staccava dal soffitto.

Poi si ritrovò a cadere.



La porta era appena socchiusa. Considerata la trappola che aveva innescato, il «padrone di casa» non aveva ragione di credere che uno degli intrusi fosse in grado di arrivarci; tuttavia il drow estrasse una bacchetta e impiegò un po' della propria magia. La porta e lo stipite brillarono di un azzurro compatto e ininterrotto che non rivelò trappole, né magiche né meccaniche.

Jarlaxle si avvicinò e sgusciò all'interno con cautela.

La stanza che costituiva il piano superiore della torre era per lo più spoglia. Le pareti di pietra grigia erano disadorne e descrivevano un semicerchio dietro a un'unica grande sedia di legno lucido, dall'ampio schienale, davanti alla quale giaceva un libro, aperto su un piedistallo.

Strisciando furtivo e portandosi più vicino, Jarlaxle si rese conto che no, non si trattava di un piedistallo; il libro era appeso a un paio di spessi viticci che scendevano fino al pavimento e penetravano direttamente nella pietra.

Il drow sbottò in un largo sorriso, sapendo di aver trovato il cuore della costruzione, il magico artefice della torre stessa. Si avvicinò al libro e gli passò intorno, tenendosi bene alla larga, poi si appressò, portandosi accanto alla sedia. Guardò la scrittura da lontano e vi riconobbe alcune rune magiche; pronunciando un semplice incantesimo le mise maggiormente a fuoco, rendendole più chiare.

L'elfo scuro si portò più vicino, attirato dall'energia del tomo, e

notò che c'erano immagini di rune nell'aria sopra di esso, che vorticavano e si tuffavano sulle pagine sottostanti; diede una scorsa ad alcune righe e si azzardò a sfogliarlo all'indietro, tornando all'inizio.

«Un libro di creazione», mormorò, riconoscendo in alcuni dei primi passaggi frasi comuni per tali *dweomer*.

Afferrò il libro e cercò di staccarlo, ma non si voleva muovere.

Perciò tornò a dedicarsi alla lettura, una scorsa veloce in realtà, alla ricerca di qualche accenno o indizio relativo ai segreti della torre e del suo proprietario non-morto.

«Non troverai il mio nome lì», giunse una voce acuta e che sembrava sul punto di levare un lugubre lamento, una voce modulata tenuemente, come una nota alta, pronta a incrinarsi in un urlo vibrante.

Jarlaxle impreccò tra sé per essersi fatto prendere a tal punto dal libro e considerò il lich, lì sulla soglia aperta.

«Il tuo nome?» chiese, reprimendo il sincero desiderio di urlare di terrore. «Perché dovrei voler conoscere il tuo nome, o marcescente?».

«Il marciume implica la morte», ribatté il lich. «Nulla potrebbe essere più lontano dalla verità».

L'elfo scuro si riportò lentamente dietro la sedia, desideroso di porre quanta più distanza e quanti più ostacoli possibili tra sé e quell'orrenda creatura.

«Tu non sei Zhengyi», osservò il drow, «tuttavia il libro apparteneva a lui».

«Uno dei tanti, naturalmente».

Jarlaxle si sfiorò il cappello.

«Tu pensi a Zhengyi come a una creatura», spiegò il lich attraverso il perenne ghigno dei denti privi di labbra, «come a una singola entità. È questo il tuo errore».

«Non so nulla di Zhengyi».

«Questo è palese, altrimenti non saresti mai stato così sciocco da venire qui dentro!» concluse il lich, con un improvviso aumento di volume e d'intensità della voce, e puntò le dita ossute.

Saette d'energia verdastra esplosero da ciascuna di quelle dita, schizzando nell'aria, intrecciandosi e vorticando intorno al volume, al piedistallo di tentacoli e alla sedia, per esplodere contro il drow.

O per lo meno era quello l'intento, ma ciascun dardo magico, nell'avvicinarsi, finì vorticando verso un punto specifico del mantello del drow, appena al di sotto della gola e di lato, sopra la clavicola, dove c'era una grande spilla che fungeva da chiusura e che inghiottì i fulmi-

ni, tutti e dieci, senza produrre alcun suono e senza lasciarne traccia.

«Bella mossa», si congratulò il lich. «Quanti puoi contenerne?».

Mentre concludeva la domanda, la creatura non-morta scatenò un'altra raffica.

A quel punto Jarlaxle era già in movimento e si allontanò vorticando dallo schienale della sedia; i missili magici gli sciamarono sul dorso come altrettante api, ma anche in quel caso, avvicinandosi deviarono e gli passarono intorno per essere inghiottiti dalla spilla.

Il drow tagliò di lato e mentre si volgeva parzialmente verso il nemico, il suo braccio prese a muoversi in modo febbrile; ogni volta che lo ritraeva, il bracciale magico che portava gli metteva in mano un altro pugnale, che lui scagliava prontamente in aria facendolo vorticare contro il lich. L'elfo scuro lanciava le lame a getto continuo con tale furia che il quarto pugnale partì ancor prima che il terzo fosse andato a segno.

O avesse provato ad andare a segno, perché il lich non era privo di protezioni; le sue tutele difensive arrestavano i coltelli a poca distanza dal bersaglio, facendoli cadere rumorosamente a terra.

La creatura cadaverica sghignazzò e il drow l'avviluppò in un globo di totale e assoluta oscurità.

Un raggio di energia verde esplose dalla sfera e Jarlaxle fu davvero lieto di essersi mosso in fretta, quando lo osservò praticare un foro nella parete della torre, disintegrando la pietra.



Entreri ripiegò i piedi e li inclinò di lato, così che quando toccò terra vorticò oltre, trasversalmente. Si raggomitò come meglio poté, chinando il capo e preparando la spalla, in modo da rotolare di nuovo, assorbendo l'energia del salto di circa cinque metri.

Continuò a roteare, ponendo quanta più distanza possibile tra sé e il punto d'impatto del lampadario, dove vetro e cristallo si frantumarono volando ovunque.

Quando infine si rimise in piedi, l'uomo incespicò e trasalì, perché una cavaglia gli proiettava aspre fitte di dolore lungo la gamba. Aveva evitato gravi danni ma non era uscito illeso dalla caduta.

E in realtà non ne era neppure effettivamente «uscito», si rese conto un attimo più tardi.

Si trovava nell'atrio della torre, un'ampia stanza circolare. Di lato,

ben più in alto, la sfera d'acciaio continuava a rotolare fragorosamente. Davanti a lui, al di là del lampadario andato in pezzi e appena oltre il fondo di quelle scale esterne, si trovava la porta chiusa da cui lui e Jarlaxle erano entrati nella costruzione magica. Da un lato c'era la grande statua d'acciaio che i due avevano notato al loro ingresso, e che il drow aveva rapidamente identificato come un golem.

Jarlaxle aveva detto a Entreri che dovevano fare attenzione a non far scattare nulla che potesse animare la pericolosa sentinella d'acciaio.

In quel preciso istante Artemis scoprì che a quanto pareva era proprio ciò che aveva appena fatto.

Il metallo scricchiolò e gemette mentre il golem prendeva vita e fuochi rossi gli comparivano nelle orbite cave; fece un lungo passo avanti, facendo scricchiolare i frammenti di cristallo e appiattendolo il metallo contorto del lampadario caduto. Non recava armi, ma l'uomo si rese conto che non ne aveva bisogno, perché era alto il doppio di lui e pesava sicuramente almeno mezza tonnellata.

«Come faccio a fargli male?» sussurrò l'assassino, sguainando le proprie lame.

Il golem si avvicinò con passo deciso e gli alitò contro una nuvola di esalazioni tossiche e venefiche.

Di gran lunga troppo agile per essere colto da quella nube nociva, Entreri si tolse di mezzo in un turbine, poi scorse l'apertura di un varco contro la gigantesca creatura e capì di potersi inserire in fretta e colpire duro.

Decise invece di mettersi a correre, lanciandosi a tutta velocità verso la porta chiusa.

Le gambe d'acciaio del mostro protestarono gemendo, mentre si volgeva per lanciarsi all'inseguimento.

Entreri diede una spallata all'uscio, pur sapendo che non si sarebbe aperto; esagerò l'impatto, tuttavia, e si mosse in preda alla furia e al terrore per sfondarlo.

Il golem continuava ad avanzare, concentrato unicamente su di lui; l'assassino attese fino all'ultimo secondo e schizzò lungo la parete sinistra mentre la creatura si fracassava con forza contro la porta irrimovibile. La sentinella si volse e si lanciò all'inseguimento, con le braccia di ferro protese verso l'umano.

Entreri mantenne la propria posizione per alcuni attimi, e si lanciò in un fuoco di fila di fendenti e affondi che confusero il golem facendolo rimanere fermo nello stesso punto per...

... il tempo necessario.

L'assassino scattò fulmineo alla sua sinistra, verso il centro della stanza.

La sfera di metallo rotolante scese con fragore lungo l'ultima rampa di scale e andò a scaraventarsi con forza contro la schiena dell'ignaro golem d'acciaio, spingendolo in avanti, facendolo cadere a terra e poi rimbalzandovi sopra, ammaccandone e contorcendone il metallo. Il globo continuò a rotolare per la sua strada, ma aveva ormai esaurito la maggior parte dello slancio sulla sfortunata creatura.

Nel bel mezzo della stanza Entreri osservò il golem che si contorceva nel tentativo di alzarsi, ma aveva le gambe schiacciate e ridotte all'inutilità, perciò non poteva fare altro che sollevare la parte superiore del torso su un braccio.

L'assassino iniziò a riporre le proprie armi ma si fermò all'udire un suono proveniente dall'alto.

Alzò lo sguardo e vide che molte delle decorazioni del soffitto, statue simili a gargoyles, flettevano le ali.

Entreri sospirò.



Il globo d'oscurità si spense e Jarlaxle si trovò ancora una volta ad affrontare l'orrenda creatura non morta. Spostò lo sguardo dal lich al libro e viceversa.

«Appena una decina di giorni fa eri ancora vivo», rifletté l'elfo scuro.

«Sono ancora vivo».

«La tua esistenza potrebbe travisare il significato della parola».

«Saprai ben presto che cosa voglia dire e che cosa no», promise il lich e alzò le mani ossute per proiettare un altro incantesimo.

«Ti manca la sensazione del vento sulla pelle viva?» chiese il drow, facendo del proprio meglio per risultare davvero curioso e non condiscendente. «Senti la mancanza della carezza di una donna o del profumo dei fiori primaverili?».

Il lich si soffermò.

«Vale la pena di vivere da non-morti?» proseguì Jarlaxle. «E in tal caso, puoi mostrarmi la via?».

Naturalmente il volto per lo più scheletrico del lich poteva eviden-

ziare ben poche emozioni, ma Jarlaxle sapeva riconoscere l'incredulità quando la vedeva. Tenne gli occhi fissi su quelli della creatura, ma spostò obliquamente i piedi senza farsene accorgere, preparandosi a lanciarsi sul libro.

«Tu parli di inconvenienti minori in confronto al potere che ho trovato», gli ruggì contro il lich.

Mentre la creatura ululava, il drow balzò in avanti e in una mano gli comparve un pugnale. Quindi girò una pagina per metà, rise del non-morto e la strappò via, sicuro di aver trovato il segreto.

Un nuovo strappo comparve nel lacero mantello dello scheletro.

Jarlaxle sbarrò gli occhi e iniziò a operare furiosamente, strappando una pagina dopo l'altra e conficcando il coltello nell'altra metà del tomo.

Il lich prese a ululare e a tremare, la sua veste iniziò a cadere a pezzi e le ossa a scheggiarsi.

Ma il drow si rese conto che non bastava e capì la natura del proprio errore quando le pagine lacerate rivelarono un oggetto nascosto all'interno del volume: una piccola, brillante gemma viola a forma di teschio. Comprese che quello era il segreto, il legame tra il lich non-morto e la torre. Quel teschio era la chiave dell'intera struttura, il resto innaturale di Zhengyi, il Re Stregone.

Il drow allungò la mano verso di esso, ma la pietra lo ustionò, respingendolo. Jarlaxle cercò di colpire la gemma con la lama, ma il pugnale si frantumò e si dileguò rapidamente.

Il lich rise di lui. «Siamo tutt'uno! Non puoi sconfiggere la torre di Zhengyi, né il guardiano da lui incaricato».

L'elfo scuro scrollò le spalle e disse: «Forse hai ragione».

Poi lasciò cadere un altro globo di oscurità sul lich intento a proiettare un nuovo incantesimo. Mentre così faceva il drow s'infilò un anello che immagazzinava sortilegi; considerando la natura soprannaturale del nemico, valutò se fosse meglio il caldo o il freddo, ma poi scelse in fretta.

Decise correttamente; l'incantesimo che lanciò dall'anello gli coprì il corpo con uno scudo di fiamme ardenti proprio mentre il lich scatenava uno spruzzo conico di freddo magico talmente intenso che l'avrebbe raggelato solidificandolo a metà di un passo.

Jarlaxle sapeva di aver vinto, ma si rendeva conto che quella vittoria era soltanto momentanea, e nelle tre possibilità di scelta che gli incombevano dinanzi, ossia controbattere con magia offensiva, balza-

re avanti e colpire fisicamente, oppure fuggire, soltanto una aveva il minimo senso pratico.

Il drow staccò la gigantesca piuma dal suo cappello e la lasciò cadere con un ordine che evocò un gigantesco uccello incapace di volare, una creatura di due metri e mezzo, dal collo possente e dal becco adunco e forte. Con la forza del pensiero, il drow mandò in battaglia il diatryma che aveva evocato e ne seguì il percorso, staccandosi tuttavia dalla sua scia quando esso si lanciò di gran carriera all'interno del globo di oscurità.

Jarlaxle pregò di essersi inclinato correttamente e si augurò che il lich non avesse chiuso la porta; respirò molto più agevolmente quando uscì dall'oscurità e si ritrovò ancora una volta in corridoio, a correre libero.

E in fretta.



Liquido oleoso, il sangue dei gargoyles, gocciolava dalla scanalatura che percorreva la lama rossa dell'Artiglio di Caronte. Una creatura alata si dibatteva sul pavimento: era ferita a morte ma rifiutava di smettere di agitarsi inutilmente. Un'altra si tuffò verso la testa di Entreri mentre lui attraversava veloce la stanza; l'uomo si chinò, poi si abbassò ulteriormente e si proiettò in avanti rotolando, avvicinandosi in fretta a un altro di quei mostri, mentre questo si posava a terra davanti a lui.

L'assassino si rialzò a tutta velocità, scagliandosi in avanti con la spada spianata.

La mano simile a pietra del gargoyle si spostò di traverso, a parare l'affondo, ed Entreri abbassò la spalla e si lanciò con forza, di gran carriera. La potente creatura si mosse a malapena e l'uomo grugnì, sostenendo il grosso del danno dovuto alla collisione. Il pugnale balenò con forza nel ventre del gargoyle, Artemis ringhiò e balzò indietro, alzando energicamente la mano e praticando un lungo squarcio. Riprese a colpire con l'Artiglio di Caronte, ma all'ultimo momento saltò di lato.

Un gargoyle piombò a capofitto, passandogli direttamente accanto, scaraventandosi di testa contro il compagno ferito.

Entreri menò un altro fendente contro la creatura volante, spingendo con forza l'Artiglio di Caronte nel dorso del mostro di passaggio; questo gridò e il suo compagno sventrato grugnì incespicando

all'indietro. Tuttavia l'assassino non poté insistere nell'assalto contro le due bestie ingarbugliate, perché un'altra di esse calò in fretta contro di lui, costringendolo ad arretrare.

Artemis si lanciò, ruzzolando lateralmente, andando dritto sotto un tavolo e finendo con violenza alla base di una lunga cassa rettangolare posizionata in verticale contro la parete. Si ritrovò con il tavolo sopra di sé, lo sollevò e lo spinse via.

La cassa si aprì scricchiolando alle sue spalle.

L'assassino scrollò il capo e guardando indietro scorse una corpulenta creatura umanoide che lo osservava dall'interno del sarcofago: era più grossa di lui, più grande di qualsiasi uomo.

Si rese conto che si trattava di un altro golem, questa volta di carne ricucita invece che di acciaio scolpito.

La creatura si protese verso l'esterno e l'assassino si allontanò precipitosamente, volgendosi quel tanto che bastava per sferzare con l'Artiglio di Caronte un avambraccio del golem.

Quest'ultimo uscì lanciandosi all'inseguimento e alle spalle del mostro Entreri vide quello che credeva essere il fondo della cassa oscillare fino a rivelare un secondo golem di carne.

«Splendido», commentò l'assassino, tuffandosi di nuovo per evitare l'ennesimo gargoyle che piombava giù.

Alzò lo sguardo e vide formarsi altri gargoyle sull'alto soffitto. La torre si animava, dando origine a un esercito in grado di difenderla.

Entreri attraversò rapidamente l'ingresso ma si arrestò di colpo scorgendo un'altra forma che giungeva verso di lui; balzò indietro di alcuni gradini e preparò la spada, poi riconobbe il nuovo avversario.

Jarlaxle si toccò il cappello, arrestando quasi la rapida discesa, e si posò a terra con leggerezza.

L'assassino si volse di scatto e sferzò di nuovo con la spada le braccia tese del golem di carne all'inseguimento.

«Sono lieto che tu abbia finalmente trovato il modo di giungere fin qui», brontolò l'umano.

«Temo di non essere venuto da solo», lo mise in guardia l'elfo scuro, e quelle parole fecero volgere nuovamente il compagno.

Lo sguardo del drow condusse quello dell'amico sull'alta balconata dove il lich stava correndo verso le scale discendenti.

Il non-morto si arrestò in cima ai gradini e iniziò ad agitare le dita ossute.

«Ferma la bestia!» esclamò Entreri.

L'assassino si lanciò in una sequenza più vigorosa contro il golem, sferzando con l'Artiglio di Caronte e usandone la magia per evocare una nuvola di cenere nera. Con quella barriera ottica sospesa nell'aria, si precipitò accanto al primo golem e trafisse con forza il secondo.

«Dobbiamo andarcene», gridò Jarlaxle, mentre Artemis si tuffava di nuovo per evitare la discesa a capofitto di un gargoyle.

«La porta è chiusa!» gridò di rimando l'umano.

«Vieni e fa' in fretta!» rispose l'elfo scuro.

Entreri si volse mentre procedeva e osservò una serie di fulmini verdi scaturire dalle dita del lich, serpeggiando e schizzando verso il basso. Cinque saette colpirono Jarlaxle, o l'avrebbero fatto se non fossero state raccolte dalla magia della sua spilla; altre cinque si scagliarono infallibilmente verso l'assassino.

Quest'ultimo lanciò in aria l'Artiglio di Caronte e tese la mano guantata, che assorbì i dardi uno dopo l'altro; tornò ad afferrare la spada e si volse a guardare, vedendo le dita sottili di Jarlaxle che lo chiamavano. Da sopra, il lich si lanciò alla carica giù per le scale.

Entreri si chinò all'ultimo momento, evitando per un pelo un pesante colpo da parte di uno dei golem, che con ogni probabilità gli avrebbe strappato la testa dalle spalle. Lui ringhiò e corse verso il drow, riponendo la spada nel fodero strada facendo.

Jarlaxle ghignò, si toccò il cappello, piegò le ginocchia e balzò dritto verso l'alto.

Anche Entreri saltò, afferrandosi alla cintura dell'amico, la cui levitazione lo faceva salire rapidamente, trascinandolo con sé.

In basso i golem raggiunsero e colpirono inutilmente l'aria rimasta vuota. Un gargoyle arrivò ad attaccarli di lato, graffiando con forza le gambe dell'assassino, che le ritrasse abilmente schivando di poco gli artigli e assestando un forte calcio in faccia alla creatura.

Artemis provocò ben poco danno, tuttavia, e il gargoyle tornò rapidamente alla carica e con forza, o fece per farlo, ma poi si volse in posizione eretta, con le ali che si agitavano furiosamente, quando Entreri si protese verso l'esterno con il guanto, a scagliare le saette che il lich gli aveva appena lanciato contro. I fulmini magici crepitarono contro la pelle nera del mostro alato, facendolo scattare qua e là in modo spasmodico.

Tuttavia la bestia tornò subito ad attaccare la coppia levitante, e da sopra giunsero le grida di altri gargoyle già «cresciuti» e pronti a calare dall'alto.

Ma i compagni avevano ormai raggiunto la grata e Jarlaxle si afferrò, scavalcandola, seguito dappresso da Entreri.

«Torniamo su di corsa!» gridò il drow. «C'è un modo!».

Entreri lo fissò per un attimo, ma con i gargoyle che giungevano da sopra e da oltre la grata e il lich che faceva marcia indietro e tornava correndo su per le scale contro di loro, l'ordine dell'elfo scuro parve piuttosto scontato.

I due corsero di nuovo su per il corridoio in pendenza, con i gargoyle che agitavano le ali alle loro calcagna, costringendo Entreri a fermarsi praticamente a ogni passo per tenere a bada le creature.

«In fretta!» gridò Jarlaxle.

L'umano rivolse un'occhiata al drow, lo vide brandire la bacchetta e riuscì soltanto a immaginare quale catastrofe potesse contenere quell'oggetto sottile. L'assassino schizzò in avanti.

L'elfo scuro puntò la bacchetta dietro al compagno e pronunciò l'ordine scatenante.

Un muro di pietra comparve nel corridoio, bloccandolo da una parete all'altra, dal pavimento al soffitto. Dietro alla barriera essi udirono il tonfo di un gargoyle che andava a sbatterci contro e poi il grattare delle creature frustrate che graffiavano la pietra inflessibile.

«Continua a correre», disse Jarlaxle al compagno, «con il tempo i golem saranno in grado di farsi strada attraverso di esso, e non rallenterà affatto il lich».

«Che gioia», disse Entreri.

L'assassino scattò a tutta velocità passando accanto all'amico, senza attendere che l'altro lo raggiungesse. Tornò a guardarsi indietro quando il corridoio curvò, scomparendo dalla vista del muro di pietra e si accorse che l'avvertimento di Jarlaxle era veritiero, perché il lich divenne visibile, passando direttamente attraverso la barriera.

La porta che conduceva alla stanza sulla sommità della torre era chiusa ma non sprangata e Artemis la aprì con una spallata. Si arrestò di scatto, fissando il libro parzialmente stracciato e il bagliore che emanava dal centro del volume. Si sentì spingere da dietro.

«Avvicinati, presto!» gli ordinò Jarlaxle.

Entreri corse fino al libro, passando intorno al tomo e al suo piedistallo di tentacoli; lì vide chiaramente il teschio brillante, che pulsava di luce e d'energia.

Un colpo tuonante investì con violenza la porta di pietra che Jarlaxle aveva chiuso con una spinta, e questa oscillò verso l'interno, con fili

di fumo che si levavano da un punto carbonizzato al centro. Al di là di essa e lungo il corridoio giunse il lich, scivolando magicamente, con gli occhi ardenti, i denti fissi nel perpetuo ghigno non-morto.

«Non c'è possibilità di fuga», furono le parole della creatura, portate da un alito freddo che attraversò la stanza.

«Prendi il teschio», ordinò Jarlaxle al compagno.

Entreri allungò la mano sinistra e avvertì una fitta improvvisa e dolorosa.

«Con il guanto!» lo implorò Jarlaxle.

«Che cosa?».

«Il guanto!» gridò il drow, barcollando e sobbalzando avanti e indietro mentre veniva colpito da una serie di scariche verde brillante. La spilla ne inghiottì un paio all'inizio, poi brillò e fumò mentre i dardi restanti lo trafiggevano. Due rapidi passi spostarono il drow dal raggio visivo del lich e Jarlaxle si tuffò giù, rotolando su un lato della stanza.

Tale movimento lasciò Entreri a fissare il lich attraverso la soglia aperta e a rendersi conto di essere diventato l'obiettivo primario dell'orrenda creatura.

Ma l'umano non si gettò di lato: sapeva di non poter fuggire da nessuna parte, perciò accantonò il pensiero. Fissando il nemico in avvicinamento, con un'espressione decisa sul volto impavido, l'assassino alzò la mano guantata e la posò sul teschio brillante.

Il lich si arrestò di colpo, completamente, come se fosse andato a urtare contro una parete solida.

Entreri non lo vide, tuttavia, perché non appena il suo guanto che inglobava magia calò sul teschio pulsante, potenti scariche d'energia formarono un arco che lo investì. I muscoli del braccio destro si annodarono e contorsero, i denti si chiusero di scatto, staccandogli la punta della lingua e iniziando a masticare in modo incontrollabile, sputando fuori sangue ogni volta che la bocca si apriva. Il corpo dell'uomo si irrigidì e prese a contorcersi in preda a spasmi potenti, mentre saette d'energia rossa e azzurra crepitavano e scintillavano attraverso il guanto.

«Non mollare!» lo implorò Jarlaxle.

Il drow tornò a rotolare in vista del lich, che si dibatteva e artigliava l'aria. Chiazze d'ombra sembravano afferrare la creatura non morta e divorarla, compattandola, assottigliandola.

«Non potete sconfiggere il potere di Zhengyi!» ringhiò il lich, pronunciando le parole in modo vacillante e irregolare.

La risata di Jarlaxle fu interrotta bruscamente mentre lui riportava

lo sguardo sulla forma di Entreri, che continuava a battere i denti in preda agli spasmi, rabbrivendo sull'orlo del disastro, come se dovesse essere ben presto scaraventato dall'altra parte della stanza e attraverso il muro della torre. Gli occhi gli sporgevano dalle orbite, quasi volessero saltare fuori. Sangue continuava a fuoriuscirgli dalla bocca e a gocciolargli dall'orecchio; il braccio si contorceva, con la spalla che usciva dall'incavo e i muscoli si tendevano a tal punto da sembrare lì lì per strapparsi.

Ringhi sfuggirono alla bocca dell'assassino. Lui fece smorfie, si impegnò e lottò con tutte le energie e la forza di volontà che aveva a disposizione. All'interno del ringhio risonante si udiva spesso ripetere il termine «No».

Era una sfida, una contesa.

Entreri la affrontò.

Fuori in corridoio, il lich gridava e graffiava l'aria, il vuoto, e a ogni attimo che passava sembrava assottigliarsi un po' di più.

La torre iniziò a ondeggiare; nei muri e sui pavimenti comparvero delle crepe.

Jarlaxle corse accanto al compagno, pur avendo cura di non toccarlo.

«Non mollare», implorò il drow.

L'assassino ruggì di rabbia e strinse ancora più forte. Fumo iniziò a levarsi dal guanto.

La torre ondeggiò maggiormente, un grande pezzo si staccò da una parete lasciando penetrare un raggio di sole.

Fuori in corridoio il lich urlò.

«Ah sì, amico mio, tieni duro», sussurrò Jarlaxle.

Il teschio fu estratto dal libro, stretto nel guanto bruciacchiato. Artemis riuscì a rigirare la mano e a fissare la gemma per un attimo soltanto.

Poi la torre cadde a pezzi sotto di lui.

Entreri sentì una mano sulla spalla e guardò di lato.

Jarlaxle produsse un largo sorriso e si toccò il cappello.

INDICE

Uccidere il re stregone	»	5
Preludio	»	7
PARTE 1 - EREDITÀ D'INTRIGO	»	27
1. La compagnia	»	33
2. L'immagine allo specchio	»	42
3. Piano di fuga	»	50
4. Una donna con ben poco dell'orco	»	66
5. Il calcolo dei cadaveri	»	77
6. Acque troppo profonde	»	102
7. Sognatori	»	110
8. La cavalcata di Mariabronne	»	123
PARTE 2 - LA STRADA DI JARLAXLE	»	141
9. Il vento lungo la strada	»	145
10. A cuore aperto	»	164
11. L'ombra di Palishchuk	»	172
12. L'espressione dei suoi occhi	»	188
13. Il castello vivente	»	205
PARTE 3 - SEGRETI DENTRO E FUORI	»	215
14. Il mondo parallelo di Zhengyi	»	219
15. Mostri a volontà	»	233
16. Improvvisando	»	249
17. La conferma di Canthan	»	262
18. Il viaggio del ranger	»	275
19. Liberare il cammino	»	284
20. Senza un perché	»	301
21. Un'udienza con il re	»	311
22. Al vincitore	»	334
Epilogo	»	351