



# R.A. SALVATORE

L'ULTIMA SOGLIA

*NEVERWINTER*

LIBRO 4

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA DI  
TODD LOCKWOOD

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *The Last Threshold*  
Traduzione dall'inglese di Ileana Appino

© 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.

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

Copyright © 2019 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.

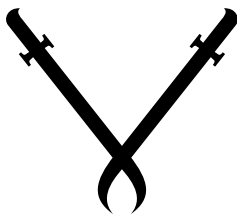
## UNA TERRA DI EROI

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)

«Non puoi credere che questa creatura sia in alcun modo naturale», disse al vecchio dalla barba grigia la donna Shadowar dalla pelle scura conosciuta come la Mutaforma. «È la perversione incarnata».

Il vecchio druido Erlindir si mosse a disagio, strascicando i piedi che calzavano dei sandali, e si schiarì sonoramente la voce.

«Incarnata, ti dico». La Mutaforma batté un colpetto col dito sulla tempia del vecchio druido, facendolo poi scorrere delicatamente sotto l'occhio e attraverso la guancia fino a toccargli il naso adunco.

«Così, sei davvero davanti a me in carne e ossa questa volta», disse Erlindir con una risatina, alludendo al fatto che quando si parlava con quella strega praticamente inafferrabile di solito ci si rivolgeva a un'immagine proiettata, a un fantasma.

«Te l'avevo detto che potevi fidarti di me, Chioccolo», rispose lei, usando il nomignolo che gli aveva affibbiato quando l'aveva incontrato nel suo boschetto parecchi mesi prima.

«Se non ti avessi creduto, sarei venuto qui?». Il vecchio lasciò correre lo sguardo sul cupo paesaggio del Regno delle Ombre, soffermandosi sulla fortezza contorta munita di torre che si ergeva davanti a lui, con le sue molte guglie e le innumerevoli gargolle, probabilmente animate, intente a fissarlo e a sorridergli con bramosia. Avevano appena attraversato una sgradevolissima palude che puzzava di morte e putrefazione, e che era popolata da mostruosità non-morte. Ma quella fortezza non era decisamente meglio.

«Tu mi lusinghi, Erlindir», lo canzonò la Mutaforma, afferrandolo

per il mento e facendolo voltare di nuovo verso di lei. Il suo incantesimo non sarebbe durato per sempre, lo sapeva, e non voleva che nessuna di quelle strane immagini strappasse il druido dal suo stato di stordimento.

Erlindir apparteneva alla vecchia scuola, in fin dei conti, era un discepolo della dea della natura Mielikki. «Ma non dimenticare il motivo per cui sei qui».

«Sì, sì», rispose lui, «lo strano felino. Vuoi che lo uccida, allora?».

«Oh no! Certo che no!» esclamò la Mutaforma.

Erlindir la guardò incuriosito.

«Il mio amico Lord Draygo ha la pantera», gli spiegò lei. «Lui è uno stre... un *mago* di grande fama e incredibile potere». Smise per un attimo di parlare e osservò la reazione del druido, temendo che quel lapsus potesse far capire al vecchio quale fosse il suo progetto. C'era un motivo per cui quella palude brulicava di creature non-morte. Nessun druido, sottoposto o meno all'influsso di un incantesimo, sarebbe stato così ansioso di aiutare uno stregone.

«Lord Draygo teme che il padrone del felino stia architettando altre... nefandezze», mentì lei. «Vorrei che tu creassi un legame tra lui e la pantera, così che possa vedere attraverso i suoi occhi quando verrà richiamata dal padrone, e che interrompessi i suoi legami con il Piano Astrale, trattenendola invece qui».

Erlindir la guardò sospettoso.

«Solo per un po'», gli assicurò lei. «Uccideremo il felino quando saremo sicuri che il suo padrone non sconvolgerà più la natura per soddisfare i propri intenti malvagi. E uccideremo anche lui, se necessario».

«Preferirei che tu lo portassi da me, così che possa capire quali danni ha già causato», disse Erlindir.

«D'accordo», rispose prontamente l'incantatrice, visto che le bugie le venivano molto facilmente alle labbra.



«È stato più difficile mantenere i portali», bisbigliò Draygo Quick attraverso la sfera di cristallo al suo omologo, Parise Ulfbinder, un potente stregone di alto rango che viveva in una torre simile a quella in cui stava lui nell'Enclave dell'Ombra, ma su Toril. «È il mio sostituto mi ha detto che gli è risultato più difficile di quanto immaginasse servirsi del passo dell'ombra per tornare a casa».

Parise si accarezzò la corta barba nera, che agli occhi di Draygo parve stranamente esagerata nello spazio ridotto della sfera di cristallo. «E hanno combattuto contro dei drow, vero? E di certo anche contro dei tessitori di incantesimi».

«Non in quell'occasione, credo».

«Ma c'erano moltissimi drow nelle viscere di Gauntlgrym».

«Sì, è ciò che mi è stato detto».

«E Glorfathel?» chiese Parise, riferendosi a un mago elfo della banda di mercenari Cavus Dun, che era sparito rapidamente e in modo del tutto inaspettato a Gauntlgrym proprio prima del grave scontro.

«Nessuna notizia», rispose Draygo Quick, per poi aggiungere rapidamente: «Sì, è possibile che Glorfathel abbia creato qualche flusso magico per impedire la nostra ritirata. Ma non possiamo affermare che ci abbia traditi. Mentre invece siamo certi che l'abbia fatto la sacerdotessa nana».

Parise si appoggiò allo schienale e si passò le dita tra i lunghi capelli neri. «Tu non credi che sia stato Glorfathel a ostacolare il passo dell'ombra», dichiarò.

Draygo Quick scosse il capo.

«E non credi nemmeno che sia stata opera dei maghi drow, o della sacerdotessa», aggiunse Parise.

«Il passo dell'ombra era più difficile», affermò Draygo. «Ci sono dei cambiamenti nell'aria».

«La Devastazione della Magia è stata un cambiamento», disse Parise. «La comparsa dell'Ombra è stata un cambiamento. Adesso si sta semplicemente venendo a creare una nuova realtà».

«Oppure è la vecchia realtà che si sta preparando a tornare?» chiese Draygo Quick. Dall'altra parte della sfera di cristallo, Parise Ulfbinder si limitò a sospirare e a scrollare le spalle.

Si trattava solo di una teoria, in fin dei conti, una credenza basata sulla lettura fatta da Parise, Draygo Quick e alcuni altri delle «Tenebre di Cherlrigio», un enigmatico sonetto trovato in una lettera scritta dal vecchio mago Cherlrigio. Questi sosteneva di avere tradotto il poema da *Le foglie di un'erba*, un libro andato ormai perduto, scritto quasi mille anni prima e basato su alcune profezie risalenti a un migliaio di anni prima ancora.

«Il mondo è pieno di profezie», disse Parise, sebbene dal suo tono di voce trasparisse poca convinzione. Era insieme a Draygo quando avevano recuperato la lettera, e la quantità di sofferenza e il potere

delle maledizioni contenuti nel sonetto sembravano dare un certo peso alle sue parole.

«Se dobbiamo credere a quello che dice Cherlrigio, il libro nel quale ha trovato il sonetto era stato scritto a Myth Drannor», ricordò Draygo Quick a Parise. «Dai Divinatori Oscuri della Torre della Canzone del Vento. Non si tratta di un testo di vaneggianti deliri scaturiti dalla mente di qualche sconosciuto divinatore».

«No, ma è comunque un libro di messaggi criptici», ribatté Parise.

Draygo Quick annuì, riconoscendo la sgradevole verità.

«Questo poema evoca uno stato temporaneo», proseguì Parise. «Non facciamoci intimorire da ciò che non comprendiamo pienamente».

«Non facciamoci cogliere impreparati mentre il mondo si appresta a cambiare intorno a noi», replicò il vecchio stregone.

«A cambiare temporaneamente!» ribatté Parise.

«Solo se la seconda quartina viene interpretata come una misura di tempo e non di spazio», ricordò Draygo Quick.

«Il nono verso costituisce un chiaro indizio, amico mio».

«Ci sono molte interpretazioni!».

Draygo Quick si appoggiò alla spalliera della sedia, unendo la punta delle dita avvizzite davanti alla fronte aggrottata, e inavvertitamente lanciò uno sguardo alla pergamena poggiata a faccia in giù su un lato dello scrittoio. Le parole del sonetto gli danzarono davanti agli occhi, e lui mormorò: «E nemici che emanano la particolare fragranza del loro dio».

«Tu conosci qualcuno di questi favoriti?» chiese Parise, sebbene dal tono di voce lasciasse intendere di sapere già la risposta.

«Potrei», ammise Draygo Quick.

«Dobbiamo tenere d'occhio questi mortali prescelti».

Draygo Quick stava già annuendo prima ancora che Parise cominciasse a pronunciare la frase.

«È colpa tua se si è persa la spada?» chiese Parise.

«È colpa di Herzgo Alegni!» protestò Draygo Quick, in modo un po' troppo impetuoso.

Parise Ulfbinder serrò le grosse labbra e aggrottò la fronte.

«Non saranno per niente contenti di me», ammise Draygo Quick.

«Fai discretamente appello al Principe Rolan», gli consigliò Parise, riferendosi al governante di Gloomwrought, una potente città del Regno delle Ombre all'interno dei cui confini si trovava la torre di Draygo Quick. «È giunto a comprendere l'importanza delle "Tenebre di Cherlrigio"».



«È preoccupato?».

«C'è parecchio da perdere», riconobbe Parise, e Draygo Quick si rese conto di non poter dissentire. Nell'udire dei suoni dal corridoio, il vecchio stregone salutò con un cenno del capo il compagno e coprì con un panno di seta la sfera di cristallo.

La voce della Mutaforma che, ancora a una certa distanza dalla porta, stava parlando con uno degli inservienti, gli fece capire che doveva aver portato con sé il druido, come avevano concordato. Approfittando dei pochi istanti che gli restavano, Draygo Quick prese la pergamena e se la mise davanti agli occhi per leggere un'altra volta il sonetto.

Godetevi lo spettacolo mentre le ombre si portano via il giorno...

Il mondo non è altro che metà di se stesso per chi impara a camminare.

Banchettate coi teneri funghi e pelate il loro gambo chiaro;  
Non indugiate, perché gli dei dormono sempre.  
Ma siate prudenti, col passo leggero e la voce bassa.  
Non osate agitare il divino per affrettare il giorno della Separazione!  
Una perdita profonda ma non destinata a durare,  
L'inevitabile strappo sarà, o non sarà, il risultato di una scelta.  
Oh, sì, di nuovo il tempo di vagare in un mondo solitario!  
Con regni perduti e tesori irraggiungibili,  
E nemici che emanano la particolare fragranza del loro dio.  
Divisi e interi, attraverso le celestiali sfere vengono scagliati,  
Fuori portata dei *dweomer* e della nave che corre nel vento;  
Con ninnoli lasciati a coloro che gli dei favoriscono.

«La fragranza particolare di quale dio emani, Drizzt Do'Urden?» mormorò Draygo Quick. Tutti gli indizi – l'affinità di Drizzt con la natura, la sua condizione di ranger, l'unicorno che cavalcava – stavano a indicare Mielikki, una dea della natura, ma a lui erano giunte molte altre voci secondo le quali Drizzt sarebbe stato il favorito di una dea decisamente diversa e molto più cupa.

In ogni caso, il vecchio stregone avvizzito non aveva alcun dubbio circa il fatto che quel drow scellerato godesse dei favori di qualche divinità. E, al punto in cui si trovava con la sua ricerca, aveva ben poca importanza quale fosse.

Nel sentir bussare alla porta, girò di nuovo la pergamena con le

«Tenebre di Cherlrigo» a faccia in giù sullo scrittoio, si alzò lentamente e si girò, invitando la Mutaforma e il suo compagno a entrare.

«Benvenuto, Erlindir di Mielikki», disse garbatamente, chiedendosi che cosa avrebbe potuto sapere di quella dea, e magari anche delle sue «fragranze», oltre ai compiti che la Mutaforma l'aveva già convinto a svolgere per lui.

«È la vostra prima visita nel Regno delle Ombre?» chiese Draygo Quick.

Il druido fece segno di sì. «La prima volta che vengo nel paese dei fiori senza colore», rispose.

Draygo Quick guardò la Mutaforma, la quale annuì con aria sicura a indicargli che Erlindir era pienamente sotto l'influsso del suo incantesimo.

«Avete capito qual è il vostro compito?» chiese Draygo Quick al druido. «Oltre al fatto che dobbiamo saperne di più su questo abominio?».

«Mi sembra abbastanza evidente», rispose Erlindir.

Draygo Quick annuì e indicò una porta laterale, chiedendo a Erlindir di fare strada. Mentre il druido si avviava, il vecchio stregone si avvicinò alla Mutaforma. Lasciò entrare Erlindir nella stanza vicina e lo pregò di concedergli un attimo, prima di chiudere la porta e fermarsi fuori con lei.

«Non sa di Drizzt?» le chiese.

«Viene da una terra lontana», bisbigliò lei.

«Non farà alcun collegamento tra la pantera e il drow, allora? Le leggende su di lui sono molte e di vasta portata».

«Non sa niente di Drizzt Do'Urden. Gliel'ho chiesto personalmente».

Draygo Quick diede un'occhiata alla porta. Era contento e anche un po' deluso. Di certo, se Erlindir avesse saputo di Drizzt e Guenhwyvar, quell'incarico avrebbe potuto rivelarsi difficile. Riconoscere la pantera rischiava di procurargli uno shock capace di distruggere il dweomer della Mutaforma. Tuttavia, il risultato che ne sarebbe derivato avrebbe sicuramente compensato la perdita dei suoi servigi, dato che a quel punto Erlindir sarebbe stato costretto a fornire loro delle informazioni riguardo la posizione occupata da Drizzt nei confronti della dea Mielikki.

«È impossibile che mi abbia ingannata», aggiunse la Mutaforma. «Ero già nei suoi pensieri quando l'ho interrogato, e se mi avesse mentito, me ne sarei accorta».

«Ah, bene», disse Draygo Quick con un sospiro.

La Mutaforma, che non aveva idea della discussione in corso tra Draygo Quick, Parise Ulfbinder e parecchi altri Signori netheresi, lo guardò con un certo stupore.

Il vecchio stregone rispose a quello sguardo con un tranquillo sorriso disarmante. Aprì la porta e, insieme alla Mutaforma, raggiunse Erlindir all'interno della stanza dove, sotto un panno di seta non molto diverso da quello che copriva la sfera di cristallo, c'era Guenhwyvar che stava girando in tondo in una magica gabbia in miniatura.



Fuori dalla residenza di Draygo Quick, Effron Alegni osservava e aspettava. Aveva visto entrare la Mutaforma... la sua immagine, perlomeno, dato che non si era mai certi di vedere realmente l'instancabile illusionista. Non conosceva il suo compagno umano, ma sicuramente quel vecchio non era un'ombra, non aveva l'aspetto di un netherese, e non sembrava trovarsi per niente a casa nel Regno delle Ombre.

Si trattava della pantera, Effron lo sapeva.

Quel pensiero lo tormentava. Draygo Quick non gliel'aveva restituita, ma quel felino era probabilmente lo strumento più importante di cui poteva disporre per vendicarsi di Dahlia. La Mutaforma non aveva avuto successo nelle sue negoziazioni con il ranger drow, quando aveva cercato di scambiare la pantera con la tanto ambita spada netherese, Effron però non avrebbe fallito. Se fosse stato in grado di prendere la pantera, era convinto di poter togliere di mezzo uno dei più importanti alleati di Dahlia.

Ma Draygo Quick l'aveva proibito.

Draygo Quick.

Il suo maestro, o così Effron credeva.

Le ultime parole del vecchio stregone rinsecchito gli risuonavano ancora nella mente: «Stupido ragazzo, ti ho mantenuto in vita unicamente per rispetto nei confronti di tuo padre. Adesso che lui non c'è più, con te ho chiuso. Vattene. Vai a cercarla, giovane sciocco, così che tu possa probabilmente rivedere tuo padre nelle terre più oscure».

Effron aveva cercato di tornare da Draygo, di ricostituire il loro legame.

Ma gli allievi servitori del vecchio stregone l'avevano cacciato senza mezzi termini.

E adesso stava succedendo quello... Effron sapeva che la visita della Mutaforma era stata anticipata dai progetti che Draygo Quick aveva riguardo alla pantera. Progetti che non comprendevano lui. Progetti che non avrebbero aiutato le sue pressanti necessità.

Progetti che quasi certamente le avrebbero ostacolate.

Il giovane tiefling dal corpo contorto, con il braccio inerte che gli penzolava sulla schiena, rimase accovacciato tra la buia sterpaglia fuori dalla residenza di Draygo Quick per quasi tutto il giorno.

A fare smorfie.



«Stai facendo un gioco pericoloso, vecchio stregone», disse la Mutaforma più tardi quella notte, mentre prendeva le monete da Draygo Quick.

«Non se hai condotto la tua ricerca e hai fatto i tuoi incantesimi in modo corretto. Non se Erlindir è anche solo la metà del druido che sostieni che sia».

«È decisamente potente. Ed è per questo che mi ha lasciato stupita il fatto che tu gli permetta di tornarsene vivo nel Toril».

«Dovrei uccidere qualunque potente mago e sacerdote semplicemente per questo, allora?» chiese Draygo Quick.

«Adesso sa molte cose», lo mise in guardia la Mutaforma.

«Mi avevi assicurato che non sapeva nulla di Drizzt Do'Urden e che non si è mai trovato vicino a lui nel vasto territorio del Faerûn».

«Vero, ma se lui nutre qualche sospetto, non è possibile che si sia dotato di un dweomer simile a quello che ha posto su di te... per consentirti di vedere il mondo attraverso gli occhi della pantera?».

La mano di Draygo Quick si bloccò a metà strada verso la mensola su cui teneva il brandy di Silverymoon. Lo stregone si girò a guardare la sua ospite. «Devo chiedere indietro i miei soldi?».

La Mutaforma si mise a ridere e scosse il capo.

«Perché allora ipotizzi una cosa del genere?» chiese Draygo Quick, lasciando indugiare la domanda nell'aria mentre il sorriso di lei si faceva elusivo. Prese la bottiglia e riempì un paio di bicchieri, posandone uno sulla credenza e bevendo un sorso dall'altro.

«Perché, mia astuta signora», chiese alla fine, «stai cercando di estorcermi le ragioni che mi spingono ad agire così?».

«Devi riconoscere che le tue... tattiche suscitano la mia curiosità, eh?».

«Perché? Sono interessato a Lady Dahlia e ai suoi compagni, certo. Mi hanno causato grandi sofferenze, e sarei un debole se non li ripagassi».

«Effron è venuto da me», disse la Mutaforma.

«A cercare la pantera».

Lei annuì, e Draygo Quick notò che teneva in mano il brandy che lui le aveva versato senza però porgerle il bicchiere, e che lei non aveva preso... o che perlomeno, non le aveva visto prendere. «So che Effron desidera con tutto se stesso che questa Dahlia venga uccisa».

«Concediamogli più forza, allora!» replicò Draygo Quick con esuberanza.

Ma la Mutaforma, per nulla tratta in inganno dalla sua reazione, rimase in piedi a scuotere il capo.

«Sì, Dahlia è sua madre», rispose Draygo Quick alla muta domanda di lei. «Dai lombi di Herzgo Alegni. Quell'elfa impetuosa lo ha scagliato giù da una scogliera immediatamente dopo la nascita. Purtroppo per lui, non è rimasto ucciso a causa della caduta perché è finito in un boschetto di pini che ha attutito l'impatto, spezzandogli però la colonna vertebrale».

«Le sue lesioni...».

«Sì. Effron era, e rimane, decisamente spezzato», spiegò lo stregone. «Ma Herzgo Alegni non lo ha abbandonato. Non a livello fisico e nemmeno affettivo, per molti anni, finché non è risultato evidente ciò che il piccolo Effron sarebbe stato».

«Deforme. Infermo».

«E a quel punto...».

«Lui si è messo a studiare ed è diventato un promettente giovane stregone sotto lo sguardo attento del grande Draygo Quick», dedusse la Mutaforma. «Anzi, ben più di questo. Lui è diventato il randello per aiutarti a fare a pezzi la cocciuta determinazione del sempre fastidioso Herzgo Alegni. È diventato decisamente prezioso per te».

«È un mondo difficile», si lamentò Draygo Quick. «Si deve ricorrere a qualunque mezzo per riuscire a procedere adeguatamente attraverso questi mari burrascosi».

Alzò il bicchiere in un brindisi e bevve un altro sorso. La Mutaforma fece altrettanto.

«E quali mezzi stai cercando adesso grazie alla pantera?» chiese lei.

Draygo Quick fece una scrollata di spalle, come se la cosa non avesse importanza. «Fino a che punto conosci questo Erlindir?».

Fu la Mutaforma a scrollare le spalle.

«Ti accoglierebbe nel suo boschetto?».

Lei annuì.

«È un discepolo di Mielikki», osservò Draygo Quick. «Sai qual è la sua posizione?».

«È un potente druido, sebbene la sua mente si sia offuscata con l'età».

«Ma gode dei favori della dea?» chiese Draygo Quick con maggiore insistenza di quanto avrebbe dovuto, come gli fece chiaramente intendere la reazione della Mutaforma, che si irrigidì e assunse un'espressione preoccupata.

«Non dovrebbe essere indispensabile, per vedersi concedere dei poteri?».

«Più di quello», insistette Draygo Quick.

«Mi stai chiedendo se Erlindir gode di speciali favori da parte di Mielikki? Se è un Eletto?».

Il vecchio stregone non batté ciglio.

La Mutaforma gli rise in faccia. «Se lo fosse, credi che mi sarei azzardata a raggiarlo? Mi credi pazza, vecchio stregone?».

Draygo Quick respinse quelle stupide domande con un gesto della mano e bevve un altro sorso di brandy, rimproverandosi in silenzio per avere così ansiosamente perseguito una tale inverosimile idea. Si rese conto di essere un po' confuso. L'intensità della conversazione con Parise Ulfbinder lo aveva messo a dura prova.

«Questo Erlindir conosce altri che potrebbero essere così favoriti dalla sua dea?» chiese.

«Il capo del suo ordine, probabilmente».

«No... o forse», disse lo stregone. «Cerco questi favoriti, quelli conosciuti come "Eletti"».

«Di Mielikki?».

«Di tutti gli dei. Qualunque informazione tu possa ottenere per me su questa faccenda sarà molto apprezzata e generosamente ricompensata».

Mentre si apprestava a versarsi dell'altro brandy, la Mutaforma domandò con grande scetticismo e interesse: «Drizzt Do'Urden?».

Draygo Quick fece un'altra scrollata di spalle. «Chi può saperlo?».

«Erlindir, forse», rispose lei. Vuotò il bicchiere e si avviò verso l'uscita, fermandosi un attimo a gettare un'occhiata alla stanza dove si trovava prigioniera la pantera.

«Goditi la permanenza su Toril», disse.

«Goditi...» mormorò Draygo Quick mentre lei se ne andava. Non era un consiglio a cui dava normalmente ascolto.





# INDICE

Prologo .....	»	7
PARTE 1 - IL BAMBINO SPEZZATO .....	»	19
1. Echi del passato.....	»	23
2. Insignificanti conflitti personali .....	»	45
3. Chiaro di luna.....	»	53
4. Il mio amico vampiro.....	»	75
5. Determinazione .....	»	85
6. La battaglia di Port Llast.....	»	111
7. Tele di drow .....	»	127
8. Il matrimonio combinato.....	»	143
PARTE 2 - RAPPORTI FAMILIARI .....	»	163
9. Interessi personali in competizione.....	»	167
10. La punta dell'albero maestro della <i>Folletto del Mare</i> .....	»	183
11. Luogo oscuro, segreto oscuro .....	»	197
12. Il bambino disperato .....	»	213
13. La pazienza di un monaco.....	»	223
14. Ombre di verità .....	»	239
PARTE 3 - NELL'OMBRA .....	»	255
15. A caccia .....	»	259
16. Oscurità perpetua .....	»	267
17. L'eletto .....	»	285
18. Distrutti .....	»	295
19. Sempre più strano .....	»	307
20. Il serraglio .....	»	315
Parte 4 - La Valle del Vento Gelido.....	»	325
21. Tanto vale bere .....	»	329
22. Agnosticismo.....	»	343
23. Una grandiosa vittoria .....	»	355
24. Scossa di assestamento .....	»	369
25. Ritorno a casa.....	»	381
26. Il canto della dea .....	»	392

27. Avorio e dolci sogni .....	» 401
28. L'eroe della Valle del Vento Gelido .....	» 411
29. La lunga notte di sonno.....	» 427
Epilogo .....	» 447