



Blacklinx EE



THE LEGEND OF
DRIZZT

Drizzt Do'Urden

Drizzt ed il suo gruppo

Indice

1	Drizzt	1
1.1	Drizzt Do'Urden	1
1.1.1	Letteratura	1
1.1.2	Storia	1
1.1.3	Doti innate	2
1.1.4	Oggetti magici di Drizzt Do'Urden	2
1.1.5	La saga della stirpe di Bhaal	2
1.1.6	Altre apparizioni	3
1.1.7	Altri progetti	3
2	Il gruppo	4
2.1	Wulfgar	4
2.1.1	Caratteristiche	4
2.1.2	Storia	4
2.1.3	Letteratura	5
2.1.4	Altri progetti	6
2.2	Cattie-brie	6
2.2.1	Letteratura	6
2.2.2	Descrizione	7
2.2.3	Altri progetti	8
2.3	Regis	8
2.3.1	Descrizione	8
2.3.2	Storia	8
2.3.3	Oggetti magici	8
2.4	Bruenor Battlehammer	8
2.4.1	Descrizione fisica	8
2.4.2	Oggetti magici	9
2.4.3	Bruenor in <i>Dungeons & Dragons</i>	9
2.4.4	Storia	9
2.4.5	Bibliografia	10
2.4.6	Curiosità	11
2.4.7	Voci correlate	11
2.4.8	Altri progetti	11

2.5	Menzoberranzan	11
2.5.1	Sorcere	11
2.6	Guenhwyvar	12
2.6.1	Particolarità di Guenhwyvar	12
2.6.2	Storia conosciuta	12
3	Fonti per testo e immagini; autori; licenze	13
3.1	Testo	13
3.2	Immagini	13
3.3	Licenza dell'opera	14

Capitolo 1

Drizzt

1.1 Drizzt Do'Urden

Drizzt Do'Urden (nome completo **Drizzt Daermon N'a'shezbaernon**) è un personaggio immaginario creato da R.A. Salvatore le cui avventure si svolgono nell'ambientazione *Forgotten Realms* per il gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*. È uno dei pochi drow a vivere sulla superficie, poiché ha abbandonato la filosofia malvagia del suo popolo ed il suo nativo Buio Profondo.

Drizzt, oltre ad essere protagonista dei romanzi fantasy scritti da Salvatore, compare anche in videogiochi di ruolo tra cui quelli della serie *Baldur's Gate* ed il più orientato all'azione *Forgotten Realms: Demon Stone*.

1.1.1 Letteratura

Le avventure di Drizzt Do'Urden sono narrate nei seguenti libri pubblicati in Italia da Armenia:

NOTA: In realtà la saga *The Cleric Quintet* riguarda Cadderly Bonaduce, incontrato per la prima volta da Drizzt nel volume *L'alba degli eroi*. In questa saga di 5 volumi Drizzt e compagni non appaiono e non vengono nemmeno accennati in quanto la storia è ambientata prima del loro incontro con lo stesso Cadderly. Nonostante questo si consiglia di leggere questi 5 volumi prima della quadrilogia de *L'eredità di Drizzt* in modo da comprendere meglio alcuni eventi narrati.

1.1.2 Storia

In quasi tutti i libri (esclusi i primi due volumi della *Trilogia degli Elfi Scuri*, in cui si raccontano l'infanzia e le prime avventure solitarie di Drizzt nel Buio Profondo), Drizzt e i suoi compagni, il barbaro Wulfgar, la dolce Cattie-brie, l'halfling Regis e il nano Bruenor Battlehammer, vivono fantastiche avventure. Drizzt Do'Urden (abbreviazione del casato Daermon N'a'Shezbaernon) è un elfo scuro nato a Menzoberranzan, una delle più importanti città del Buio Profondo, che fin da giovane dimostra un'innata propensione per la bontà, cosa rara nella malvagia e caotica società del Sottosuolo, una qualità che lo porta a fuggire dalla sua casa e dai suoi simili dominati dalla Regina Ragno, per approdare nel mondo della superficie.

Difficilmente accettato e accolto, in quanto appartenente ad una razza spietata e odiata, vaga per le terre di superficie facendo ciò che meglio sa fare: aiutare i più deboli e gli indifesi. Nel tempo, una delle uniche persone che osa avvicinarlo è Montolio Debrouchee, un ranger non vedente e solitario che insegna a Drizzt l'amore per la natura e per i principi della dea Mielikki. Dopo quella breve ma intensa esperienza, l'elfo scuro è costretto dallo scorrere degli eventi e delle situazioni a vagare sempre più lontano alla ricerca di una terra che si possa chiamare casa. Arriva così fino alla spina dorsale del mondo nelle Ten Towns delle "lande di ghiaccio", il luogo dove in seguito conosce Bruenor, sua figlia adottiva Cattie-brie, Wulfgar il barbaro della tribù dell'alce e Regis l'halfling con la predilezione per i guai. Da quell'incontro, Drizzt Do'Urden e i suoi amici iniziano un lungo viaggio tra tutti i Reami e tra mille avventure, dalla riscoperta di Mithral Hall, l'antica dimora del clan nanico dei Battlehammer, alla lotta con Artemis Enterei temibile e spietato assassino della corporazione di Pasha Pook e suo più grande nemico, alle lotte con lo spirito del Cacciatore, la doppia e selvaggia personalità che alberga in lui. Queste sono le gesta che danno il via ad una vera e propria leggenda, la storia di un elfo scuro di nome Drizzt Do' Urden.

Le caratteristiche che contraddistinguono Drizzt Do'Urden dagli altri elfi scuri sono la sua propensione per la giustizia, coltivata da **Zaknafein Do'Urden**, suo padre, primo maestro d'armi e primo vero ed unico amico a Menzoberranzan; la totale padronanza nell'uso **ambidestro** delle due scimitarre, l'amica e compagna di sempre **Guenhwyvar**, magica pantera del piano astrale racchiusa in una statuetta d'onice, e i suoi occhi viola.

1.1.3 Doti innate

Drizzt, come tutti gli elfi scuri, possiede delle doti innate, come una potente resistenza alla magia. È capace di circondare il nemico con fiammerelle viola innocue che permettono di scoprire la sua posizione se, per esempio, si sta combattendo al buio. Possono essere usate anche per scopi più strani, come per esempio circondare Wulfgar per spaventare i troll, Drizzt lo fece nelle Paludi eterne, nel romanzo *Le lande d'argento*, oppure far sembrare magica un'arma. Può inoltre evocare degli speciali globi di tenebra impenetrabili persino dalla **vista all'infrarosso** degli elfi scuri. Sono molto comodi e molto usati dai drow, soprattutto quando devono combattere contro dei nemici che non sanno destreggiarsi nelle tenebre. Gli elfi scuri sanno anche generare una luminescenza da un corpo per illuminare leggermente, tuttavia è inutile per danneggiare i nonmorti o le altre creature delle tenebre. lui in gioventù possedeva anche la capacità di levitare, necessaria per entrare nella sua casa da nobili, ma come tutte le sue doti col tempo le userà sempre di meno.

1.1.4 Oggetti magici di Drizzt Do'Urden

Morte Gelida In inglese *Icingdeath*, è la prima scimitarra magica di Drizzt. Trovata nel tesoro di un drago di ghiaccio chiamato Ingeloakastimizilian, evento descritto nel romanzo *Le lande di ghiaccio*, la scimitarra è caratterizzata dalla testa di un felino nell'impugnatura. A chi la impugna dà la capacità di resistere al fuoco (in alcuni casi, anche di estinguerlo) e al calore, salvando in diverse occasioni sia Drizzt sia il suo amico Bruenor. Quando sente avvampare le fiamme (come nel caso dell'incontro con il demone Errtu) Drizzt riesce a percepire la voglia della spada di combattere.

Lampo In inglese *Twinkle*, è la seconda scimitarra magica di Drizzt. Donatagli dal mago Malchor Harpell nel libro *Le lande di fuoco*, è una scimitarra elfica, con uno zaffiro a forma di stella sul pomo, molto leggera e maneggevole. All'avvicinarsi del pericolo, risplende di una luce bluastra. È un tipo di spada difensiva.

Statuetta d'onice con effigie di pantera La magica statua che permette a Drizzt di evocare la fedele pantera **Guenhwyvar**, nativa del piano astrale dove può tornare per rigenerarsi completamente del logorio del piano materiale e dalle ferite subite in battaglia.

Bracciali magici Anche se utilizzati da Drizzt come cavaliere originariamente erano ai polsi di Dantrag Baenre, Maestro d'Armi del Primo Casato di Menzoberranzan, per aumentargli la velocità degli attacchi. Sconfitto Dantrag in duello Drizzt ne prende possesso, ma durante gli allenamenti quotidiani si rende conto che l'eccessiva velocità delle sue lame, già straordinariamente veloci, dava più problemi che vantaggi. Decide quindi di metterli alle caviglie per evitare pericoli e correre più velocemente.

Taulmaril Dopo le vicende narrate in *Il Re degli orchii*, Drizzt ottiene in regalo da Cattie-Brie il potente arco Taulmaril, lo "*Spezzacuori*". Un arco dalle frecce magiche, altamente perforanti e soprattutto infinite.

Camicia magica di Ad'non Durante il libro *Il Cacciatore solitario* Drizzt uccide il drow Ad'non Kareese, rimanendo sorpreso del fatto che l'elfo malvagio portasse una casacca magica che diminuiva l'impatto dei colpi, anche se non in maniera totale.

1.1.5 La saga della stirpe di Bhaal


Drizzt compare, seppur brevemente in *Baldur's Gate*, nella saga della stirpe di Bhaal. Al momento dell'incontro con il protagonista, Drizzt gli chiede aiuto per sconfiggere un nutrito gruppo di gnoll, nonostante dimostri di potersene sbarazzare con estrema facilità. Compare anche in *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, dove è possibile chiedere il suo aiuto per irrompere in un covo di vampiri molto pericoloso. In entrambi i giochi, è possibile sfidare in combattimento Drizzt che, oltre la ricompensa in punti esperienza per il combattimento vinto, permette di raccogliere l'equipaggiamento magico di cui è dotato.

Inoltre Drizzt compare nel videogioco *Forgotten Realms: Demon Stone* come personaggio giocabile.

1.1.6 Altre apparizioni

Drizzt è anche il personaggio segreto da sbloccare nel gioco per Play Station2 *Baldur's Gate: Dark Alliance*, mentre nel secondo (*Dark Alliance II*) oltre a Drizzt è possibile usare, sempre come personaggi segreti, anche il suo rivale Artemis.

1.1.7 Altri progetti

-  Wikiquote contiene citazioni relative ai **Forgotten Realms**

Capitolo 2

Il gruppo

2.1 Wulfgar

Wulfgar è un personaggio immaginario creato da R.A. Salvatore le cui avventure si svolgono nell'ambientazione *Forgotten Realms* per il gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*. Protagonista di numerosi romanzi, affianca il forse più famoso Drizzt Do'Urden, un drow rinnegato la cui storia è raccontata in numerose trilogie dello stesso autore.

2.1.1 Caratteristiche

Aspetto fisico

Alto quasi due metri, Wulfgar conserva dentro di sé il tipico aspetto dei barbari abitanti della Valle del Vento Ghiacciato. È un uomo dalla forza sovrumana, capace di rompere la testa di un altro barbaro solamente con l'uso delle mani. Viene riconosciuto in tutte le città in cui arriva, sovrastando tutte le altre persone, e grazie alla sua forza brandisce con disinvoltura l'artefatto Aegis-Fang. La sua età è all'incirca 35 anni – un paio di anni più giovane di **Cattie-brie**.

Oggetti magici

Aegis-Fang Aegis-Fang è un martello da guerra magico forgiato dal nano **Bruenor Battlehammer** appositamente per Wulfgar e donatogli al termine di un periodo di servizio forzato presso di lui. Forgiato in **mithral**, su di esso il nano impresso alcuni simboli religiosi durante una cerimonia segreta (a cui però **Drizzt** assistette all'insaputa di Bruenor stesso). Sul primo lato della testa dell'arma il nano incise il simbolo del dio **Moradin**, il Forgiatore di Anime, costituito da un'incudine ed un martello; sull'altro invece incise il simbolo di **Clangeddin**, dio nanico della guerra, costituito da due asce incrociate. Completò quindi l'opera incidendo sul resto del martello alcune **rune** sacre, infondendo così la magia nell'arma. Il martello, alla morte del barbaro, è stato reclamato dal nuovo capo della tribù barbara **Berkthgar**, ma Bruenor non gli ha concesso l'onore di impugnarlo, preferendo che l'artefatto rimanesse a **Mithral Hall**. Tra le sue caratteristiche magiche, la capacità straordinaria di ritornare nelle mani del possessore quando viene lanciato. Aegis-Fang è diventata un'arma leggendaria presso le tribù barbare della Valle del vento gelido, anche se il destino dell'arma è rimanere nelle mani di Wulfgar e successivamente alla sua morte nei saloni di **Mithral Hall**, il regno del padre Bruenor Battlehammer.

2.1.2 Storia

Della nascita di Wulfgar si sa poco, se non della sua appartenenza alla Tribù dell'Alce e del nome di suo padre, **Beornegar**. Nel primo romanzo in cui il personaggio compare (*Le Lande di Ghiaccio*), Wulfgar e il suo popolo barbaro guidato da re **Heafstaag** tentò di attaccare le Dieci Cittadine, piccoli insediamenti sorti sulle rive dei laghi ghiacciati a nord della Spina Dorsale del Mondo. Il popolo dei nani a cui appartiene **Bruenor Battlehammer**, insieme all'elfo scuro **Drizzt Do'Urden** e alle milizie delle cittadine riuscirono unendo le forze a sventare la minaccia, decimando gli attaccanti. È alla fine di questi scontri che la vita di Wulfgar cambiò. Bruenor infatti lo salvò da morte certa prendendolo con sé, obbligandolo però ad un patto: in cambio della vita, il barbaro sarebbe dovuto rimanere sotto il

suo comando per cinque anni e un giorno, lavorando al suo servizio nelle fucine dei nani. Durante questo periodo, il legame fra Bruenor e Wulfgar si consolidò e, anche se non dandolo a vedere, l'amicizia fra i due non fu quella fra carceriere e carcerato, ma quella tra un padre burbero ma buono e un figlio altrettanto testardo ma dall'animo gentile.

Al termine dei cinque anni, Bruenor fece per il barbaro uno degli artefatti più importanti per un nano: forgiò in mithral un martello da guerra magico che poi donò a Wulfgar, noto con il nome di Aegis-Fang. Insieme ad esso, il nano gli regalò anche la possibilità di imparare a combattere sotto l'insegnamento del drow Drizzt Do'Urden. In questo breve periodo l'amicizia fra i due divenne sempre più grande, culminando nel momento in cui insieme sventarono il primo degli attacchi di un'orda di troll diretta verso le Dieci Cittadine sotto il comando della reliquia Crenshinibon e del suo padrone Akar Kessel. Wulfgar, oramai libero dal patto stretto con Bruenor Battlehammer, partì verso la grotta di "Gelida Morte", un drago bianco il cui nome vero è Ingeloakastimizilian; li sconfisse la creatura con l'aiuto di Drizzt. Il riuscire nell'impresa gli permise di avere il diritto di sfidare il capo della tribù barbara Heafstaag; una volta sconfitto il capo, Wulfgar prese il comando della tribù e, per la prima volta, i barbari si allearono con le Dieci Cittadine. Grazie a questa alleanza, la minaccia della reliquia Crenshinibon fu sventata. Dopo la battaglia, Wulfgar decise di non abbandonare i suoi compagni d'avventura, in particolare Cattie-brie, la donna cresciuta da Bruenor come fosse sua figlia e di cui pian piano il barbaro si innamorò fino a decidere di sposarla.

A seguito della riconquista di Mithral Hall, la leggendaria roccaforte nanica del clan Battlehammer di cui Bruenor è a capo, il barbaro si fermò lì insieme agli amici. Ma l'arrivo di Artemis Entreri sotto le spoglie di Regis l'halfling – grazie ad una maschera incantata capace di modificare le sembianze di chi la porta – portò scompiglio fra le mura della cittadella: Wulfgar cercò di uccidere Drizzt, iniziando poi a comportarsi nei confronti della sua compagna secondo le usanze barbare. Ne *L'eredità*, Wulfgar viene sepolto sotto le rocce mentre combatte contro una yochlol, un abitante di un piano immondo servitore della dea Lolth, nel tentativo di salvare i suoi amici. Credendolo morto, Bruenor perse la vitalità di un tempo, abbandonandosi ad una vita monotona. Anche gli amici, Drizzt, Cattie-brie e Regis, ne soffrirono la perdita. Drizzt decise così di lasciare Mithral Hall e raggiungere la sua terra natia, la città sotterranea Menzoberranzan, per porre fine alla minaccia che incombe sulla sua razza. Ne *L'alba degli eroi* scopriamo che Wulfgar è stato donato da Lolth a Errtu, un demone molto forte in cambio di un aiuto. Proprio nell'opera sopra citata Errtu riapparirà per cercare il Crenshinibon. Con il suo ritorno riapparirà anche Wulfgar che verrà aiutato dagli amici. Tutti insieme riusciranno poi a battere il demone.

Wulfgar, essendo rimasto per molto tempo prigioniero di Errtu, comincia a dimostrare un carattere irrequieto e facilmente rissoso. Nella trilogia *I sentieri delle Tenebre* questo suo lato oscuro viene alla luce e per questo rimarrà per un po' a Luskan, in una taverna a lavorare come buttafuori. Qui conosce Morik Il Ladro; entrambi verranno poi incriminati (ingiustamente) per aver attentato alla vita del capitano Deudermont. Deudermont intercederà per loro e riuscirà a liberarli dalla pena capitale ma saranno comunque banditi. Durante il loro vagare, assaltano una carrozza e catturano una fanciulla che lasceranno poi libera. La fanciulla, promessa sposa a un nobile signore di un piccolo paesino, accuserà (sempre ingiustamente) Wulfgar di averla stuprata e la figlia (successivamente chiamata Colson) verrà appunto affidata a lui. L'aver una bambina a cui badare riporta a Wulfgar il senno e, col tempo, riacquista il coraggio e l'animo gentile che aveva perso. Ne *Il mare delle spade* Wulfgar riuscirà, con l'aiuto di Drizzt Do'Urden e degli altri, a ritornare in possesso di Aegis-Fang.

2.1.3 Letteratura

Il personaggio di Wulfgar è protagonista dei seguenti libri pubblicati in Italia da Armenia:


- Trilogia delle terre perdute
 - *Le lande di ghiaccio*
 - *Le lande d'argento*
 - *Le lande di fuoco*
- L'eredità di Drizzt
 - *L'eredità*
- I sentieri delle Tenebre
 - *La lama silente*
 - *L'ora di Wulfgar*

- *Il servitore della reliquia*
- *Il mare delle spade*

Altre apparizioni:

- L'eredità di Drizzt
 - *Notte senza stelle*
 - *L'assedio delle ombre*
 - *L'alba degli eroi*
- La lama del cacciatore
 - *L'orda degli orchi*
 - *Il cacciatore solitario*
 - *Le due spade*

2.1.4 Altri progetti

-  Wikiquote contiene citazioni relative ai **Forgotten Realms**

2.2 Cattie-brie

Cattie-brie è un personaggio immaginario appartenente all'ambientazione *Forgotten Realms* per il gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*. Cattie-brie è protagonista di numerosi romanzi dello scrittore fantasy Robert Anthony Salvatore che narrano le avventure di una compagnia d'avventura di cui fanno parte — oltre a Cattie-brie — il drow Drizzt Do'Urden, il nano Bruenor Battlehammer, il barbaro Wulfgar e Regis l'halfling.

2.2.1 Letteratura

Cattie-brie è apparsa nei seguenti romanzi pubblicati, in Italia, da Armenia:

- Trilogia degli elfi scuri
 - *L'esilio di Drizzt*
- Trilogia delle terre perdute
 - *Le lande di ghiaccio* (1988)
 - *Le lande d'argento* (1989)
 - *Le lande di fuoco* (1990)
- L'eredità di Drizzt
 - *L'eredità*
 - *Notte senza stelle*
 - *L'assedio delle ombre*
 - *L'alba degli eroi*
- I Sentieri delle tenebre
 - *La lama silente*
 - *Il mare delle spade*

- La lama del cacciatore
 - *L'orda degli orchi* (2002)
 - *Il cacciatore solitario* (2003)
 - *Le due spade* (2004)
- Transizioni
 - *Il re degli orchi*
 - *Il re dei pirati*
 - *Il re degli spettri*

2.2.2 Descrizione

Aspetto fisico

Cattie-brie è una bellissima donna dai capelli rossicci e gli occhi azzurri; è cortese, tollerante, pragmatica. Inoltre è cresciuta provando un forte trasporto per i suoi compagni, portando sia Drizzt che Wulfgar a compiere azioni contrarie al buon senso e alla razionalità.

In combattimento, Cattie-brie dà supporto ai suoi amici con Taulmaril (vedi più sotto). Comunque non esita ad entrare in mischia, dove brandisce all'occorrenza *Khazid'hea*, usualmente confidando nella sua capacità di dominare la spada.

Storia

Figlia umana adottiva di Bruenor Battlehammer, Cattie-brie è stata la prima persona nella Valle del Vento Gelido ad accettare l'elfo scuro Drizzt Do'Urden, anche se era ancora molto giovane quando il drow la conobbe. Cattie-brie ha la testardaggine e il modo di pensare tipico dei nani, nonché una personalità simile a suo padre adottivo. La ragazza è uno dei "compagni di Hall" (dal nome della città nanica Mithral Hall). C'è stato il tentativo di iniziare una storia romantica con Drizzt durante lo svolgersi degli eventi raccontati nei vari libri; questa tensione ha finalmente raggiunto il culmine ne *Le due spade*, dove Cattie-brie e Drizzt Do'Urden sono diventati amanti.


Dopo il ritrovamento di Mithral Hall, a Cattie-brie è stato dato Taulmaril lo "spezzacuori", un arco magico dono di Anariel, "Sorella di Faerûn", ai nani della città. L'arma è stata trovata nella oramai distrutta Sala di Dumathoin, una divinità nanica, mentre la città era ancora occupata da Simmergloom, il "Drago Nero". Per molti anni la ragazza ha anche portato con sé la spada senziente *Khazid'hea*, altrimenti conosciuta come "Cutter", la spada che Drizzt Do'Urden ha estratto dal corpo di Dantrag Baenre ma che poi ha deciso di donare a lei preferendo la scimitarra. *Khazid'hea* fu rubata da Delly Curtie, massacrata poi dagli orchi; Drizzt ha in seguito ritrovato l'arma, ma l'ha persa in una battaglia contro un re orchesco. È stata infine recuperata da Tos'un Dell'Armgo, un drow esiliato in combutta con gli orchi.

La madre di Cattie-brie è morta dandola alla luce; suo padre l'ha portata via da Mirabar giungendo a Termalaine, una delle Ten Towns. Per tre anni ha vissuto in tranquillità con la figlia, ma poi un goblin ha posto fine alla sua esistenza: tutta Termalaine era sotto il feroce attacco di un'orda di goblinoidi. I nani del clan Battlehammer si sono precipitati fuori dalla loro valle nel tentativo di fermare l'orda e salvare la città. Casualmente Bruenor ha salvato l'orfana dalla morte. Quando il fumo si è diradato, il nano ha reclamato la giovane e ne ha fatto la propria figlia adottiva.

Cattie-brie non ha memoria della sua vita prima che Bruenor la prese con sé, ma ha trascorso una felice infanzia fra i nani. Durante i cinque anni che Wulfgar ha passato al servizio di Bruenor, lei lo ha aiutato a modificare gli atteggiamenti dovuti alla sua barbara educazione, aiutandolo a far venir fuori la compassione e l'intelligenza che erano dentro di lui. Il legame fra i due ha continuato a intensificarsi quando sono andati all'avventura insieme a Bruenor, Regis e Drizzt; successivamente i due decidono di unirsi in matrimonio, ma una tragedia ha rotto il loro rapporto, quando alcuni drow hanno attaccato Mithral Hall e Wulfgar è stato colpito nel corso degli scontri da un servo di Lolth, e da tutti è stato ritenuto morto. Per un po' la ragazza è rimasta in lutto per la perdita del suo amore, ma una volta passato il dolore, ha iniziato a stringere un forte legame con Drizzt. Quando Wulfgar è ritornato dalla sua apparente morte ha causato una confusione emotiva in Cattie-brie, che ormai aveva creato un forte legame con Drizzt. Nel tentativo di aiutare Wulfgar a ritrovare se stesso, si concede a lui ma durante la notte Wulfgar rivive gli orrori che ha vissuto precedentemente nell'abisso: Dopo quell'accaduto Wulfgar ha abbandonato i suoi amici, nel tentativo di trovare la propria strada. Drizzt e Cattie-brie decidono quindi di allontanarsi da Mithral Hall e partono per

nave insieme ad una loro vecchia conoscenza. Anni dopo si riuniscono al gruppo, e durante una delle loro avventure però Cattie-brie arriva molto vicino alla morte, durante la quale entra in uno stato di riflessione che inizialmente non viene spiegato con precisione, ma che in futuro si scoprirà essere solamente il pentirsi di non aver mai trasformato il rapporto tra lei e Drizzt in qualcosa di più profondo. Tuttavia, prima che lei riuscisse a realizzare la verità, i due vengono separati, senza sapere nemmeno se l'altro è ancora vivo. In questo periodo, Cattie-brie che rimane con il resto del gruppo, si struggerà per il dolore che poi riuscirà a confessare a Wulfgar. Quando Drizzt, dopo molto tempo, riesce a tornare, i dubbi in entrambi svaniscono. Alla fine del libro “le due spade” i due si separano ognuno per aiutare un amico, Cattie-brie si avvia con Wulfgar alla ricerca della figlia ormai perduta.

2.2.3 Altri progetti

-  Wikiquote contiene citazioni relative ai **Forgotten Realms**

2.3 Regis

Regis è un personaggio immaginario creato da R. A. Salvatore protagonista di alcuni romanzi di *Forgotten Realms*, ambientazione per il gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*.

2.3.1 Descrizione

Regis è un *halfling*, quindi, seguendo i canoni della sua razza, è alto poco più di un metro, ha un viso piuttosto paffuto e grossi piedi pelosi. Viene chiamato anche “*pancia-che-brontola*”, in special modo dal suo grande amico **Bruenor Battlehammer**.

2.3.2 Storia

Regis è un ladruncolo dei bassifondi di Calimport e lavora per Pascià Pook. Ammaliato da un rubino con poteri magici, lo ruba al suo datore di lavoro, destandone l'ira. Pook, per riprendersi il pendente, gli metterà alle calcagna **Artemis Entreri**, uno spietato assassino. Verrà aiutato da **Drizzt Do'Urden**, un elfo scuro dal cuore nobile, diametralmente opposto ad Artemis. Questo avvenimento farà sì che i due diventino grandi amici e Regis entrerà a far parte del gruppo composto da **Bruenor Battlehammer**, **Wulfgar**, **Drizzt Do'Urden** e **Cattie-brie**.

2.3.3 Oggetti magici

Non ama la guerra, quindi l'unico oggetto magico che ha con sé è un rubino che ha il potere di “convincere” la gente. Lo aiuterà in molte occasioni, ma allo stesso modo lo caccierà in grossi guai.

2.4 Bruenor Battlehammer

Bruenor Battlehammer è un personaggio immaginario creato da R.A. Salvatore le cui avventure si svolgono nell'universo di *Forgotten Realms*. Protagonista di molti libri, affianca il forse più famoso **Drizzt Do'Urden**, un *drow* rinnegato la cui storia è narrata in numerose serie di romanzi scritte da Salvatore.

2.4.1 Descrizione fisica

Bruenor Battlehammer è un nano dalla barba rossa, basso e grasso come tipico della sua razza, con un naso appuntito che sarà più volte oggetto di scherno da parte dei suoi amici. Ha circa 250 anni ed è a capo del clan nanico cui appartiene. Non ha figli, ma ha adottato l'umana **Cattie-brie** e il barbaro **Wulfgar**, crescendoli come fossero suoi. Durante la prima guerra contro i *drow*, Bruenor è stato sfregiato in volto. Gli è rimasta una profonda cicatrice che parte dalla fronte per terminare nell'angolo destro della bocca, attraversando diagonalmente l'occhio sinistro, ferita che lo ha reso parzialmente cieco, ma solo temporaneamente; dopo diversi anni, terminata la battaglia decisiva contro

Menzoberranzan, un potente chierico di Luna d'Argento è riuscito a risanare il suo volto con potenti incantesimi, consentendo a Bruenor di tornare a vedere come prima.

2.4.2 Oggetti magici

Bruenor non ha con sé oggetti degni di nota come il martello da guerra Aegis-Fang di Wulfgar o le due scimitarre di Drizzt Do'Urden, ma solitamente viaggia con un'ascia su cui è solito segnare con una tacca ogni nemico eliminato. Dopo la riconquista di Mithral Hall, rindosserà l'armatura di suo padre, completamente in mithral.

2.4.3 Bruenor in *Dungeons & Dragons*

Nel gioco di ruolo fantasy *Dungeons & Dragons*, Bruenor è un nano di classe Guerriero. Il suo allineamento è Neutrale Buono.

2.4.4 Storia

Trilogia degli elfi scuri

Il personaggio di Bruenor Battlehammer appare per la prima volta nella cronologia di *Forgotten Realms* nell'ultimo dei volumi della *Trilogia degli elfi scuri* (1990-1991), in cui compare anche la figlia adottiva Cattie-brie. Qui, in un primo momento Bruenor non ha permesso che la figlia frequenti Drizzt Do'Urden, l'elfo scuro rinnegato, ma, a seguito di uno scontro in cui proprio l'elfo ha salvato la vita al nano, i due diventeranno grandi amici.

Trilogia delle terre perdute

Bruenor Battlehammer è uno dei protagonisti dei tre volumi de *La trilogia delle terre perdute* (1988-1990). A seguito della sconfitta dei barbari nell'attacco alle Ten-Towns, Bruenor ha preso con sé il giovane Wulfgar, ma ad un patto: in cambio della sua vita risparmiata sul campo di battaglia, il barbaro dovrà lavorare nelle miniere dei nani per cinque anni ed un giorno. Ma fra i due in breve si è instaurato un rapporto di amicizia e stima reciproca, tant'è che Bruenor ha forgiato per colui che considera oramai un figlio adottivo un artefatto: il mitico martello Aegis-Fang. È grazie a quest'arma che il giovane barbaro, una volta libero dagli obblighi, è riuscito, con l'aiuto di Drizzt Do'Urden, a sconfiggere il drago bianco Gelida Morte (*Icingdeath* nella versione originale in inglese), il cui vero nome è Ingeloakastimizilian. Grazie a quest'impresa, Wulfgar è riuscito ad ottenere il diritto di sfidare il capo barbaro della sua tribù e a prenderne il posto.

Quando la minaccia dello stregone Akar Kessel, il nuovo padrone della reliquia Crenshinibon, ha iniziato ad espandersi verso le Ten-Towns, Bruenor si è rifiutato di partecipare alla guerra, poiché le cittadine sui laghi non sono sembrate intenzionate ad unirsi contro la minaccia; ma il nano è stato il primo ad attaccare parte dell'esercito dello stregone, decimandoli, per poi barricandosi all'interno della sua rocca. Ma durante la guerra Bruenor decise di correre nuovamente in aiuto degli umani assediati, scavando con il suo clan numerose gallerie nel Sottosuolo per giungere nel campo nemico e infliggendo gravi danni. Sconfitta la minaccia e persa la reliquia, Drizzt si è visto costretto a giurare a Bruenor, sul letto di morte, di accompagnarlo alla ricerca della sua vera casa: Mithral Hall.

Giunta la primavera, un gruppo di amici, inizialmente composto da Bruenor, Wulfgar e Drizzt Do'Urden, si è così avviato verso il luogo dove il nano pensava di ritrovare l'antica patria. A loro si è unito all'ultimo momento Regis l'halfling, in fuga da Artemis Entreri, un sicario incaricato di riportare il ladro a Calimport. Dopo un lunghissimo viaggio, Bruenor è giunto finalmente alle porte di Mithral Hall, dove, oltre a veder scomparire Regis – rapito da Entreri – e ritrovare Catti-brie – condotta fin lì sempre da Artemis, come esca – ha assistito alla scomparsa dell'amico Drizzt sotto una frana. Preso dallo sconforto, si è battuto contro Shimmergloom, un drago d'ombra che aveva la sua tana a Mithral Hall; il nano è riuscito a sconfiggerlo, cadendo però insieme ad esso in un pozzo senza fondo.

Le sue vicende sono riprese dopo diverso tempo, quando finalmente è riuscito a scappare dalle fornaci occupate da duergar e tornare in superficie per cercare i suoi amici, impegnati nel frattempo a ritrovare Regis. Una volta salvati e riuniti tutti e cinque, hanno fatto ritorno a Mithral Hall: qui, aiutati dall'intero clan Battlehammer e da altri nani degli scudi venuti appositamente, sono riusciti a far fuggire i duergar e riprendere il controllo della miniera.

Bruenor è stato così eletto ottavo re di Mithral Hall, e il suo busto esposto insieme a quelli dei vecchi re nella sala reale.

L'eredità di Drizzt

In questa serie di libri, Mithral Hall è stata nuovamente minacciata: Vierna, sorella del drow **Drizzt Do'Urden**, insieme a **Jarlaxe Baenre**, un abile mercenario, e **Artemis Entreri**, hanno cercato di uccidere il drow rinnegato, arrivando ad attaccare le porte della rocca nanica. Bruenor, assieme a **Cattie-brie** ed al suo futuro marito **Wulfgar**, si è lanciato in aiuto dell'amico. Sono riusciti poi ad uccidere Vierna e a ridurre Artemis Entreri in fin di vita, ma ad un caro prezzo: Wulfgar è morto per salvare loro la vita contro uno jochol, un servo della dea **Lolth**, mentre il nano ha perso un occhio.

Bruenor è rimasto sconvolto dalla perdita del figlio e futuro marito di Cattie-brie, e si è chiuso in uno stato di apatia. Nel frattempo, Drizzt ha deciso di abbandonare Mithral Hall per fare ritorno a **Menzoberranzan**, concludendo una volta per tutte la vicenda scappando di nascosto dalla rocca nanica. Ma Cattie-brie lo ha seguito; insieme sono riusciti successivamente a sventare i piani dei drow, venendo anche a conoscenza di una minaccia ancora peggiore, rappresentata dalla decisione degli elfi oscuri di attaccare Mithral Hall e conquistare il mondo di superficie.

Dopo che Bruenor si è ripreso, pronto a vendicarsi in onore del barbaro, i drow hanno attaccato in forze su più fronti; ma l'alleanza fra nani, uomini, barbari e, per la prima volta, **svirfneblin**, è riuscita a ricacciare i drow nelle viscere della terra, infliggendogli gravi perdite.

2.4.5 Bibliografia

Bruenor Battlehammer è presente nelle seguenti opere, pubblicate in Italia da **Armenia Edizioni**:

- Trilogia degli elfi scuri
 - *L'esilio di Drizzt*
- Trilogia delle terre perdute
 - *Le lande di ghiaccio*
 - *Le lande d'argento*
 - *Le lande di fuoco*
- L'eredità di Drizzt
 - *L'eredità*
 - *Notte senza stelle*
 - *L'assedio delle ombre*
 - *L'alba degli eroi*

Inoltre, accenni al suo personaggio possono essere trovati qui:

- I sentieri delle Tenebre
 - *La lama silente*
 - *Il mare delle spade*
- La lama del cacciatore
 - *L'orda degli orchi*
 - *Il cacciatore solitario*
 - *Le due spade*


2.4.6 Curiosità

Il cognome di Bruenor, ovvero Battlehammer, dal nome del clan di appartenenza, viene mantenuto nella forma originale in inglese nelle edizioni italiane dei romanzi della *Trilogia delle terre perdute*. Viene invece tradotto in “Martello da Guerra” a partire dal primo volume della quadrilogia *L'eredità di Drizzt* e nell'unico libro in cui compare della *Trilogia degli Elfi scuri*, ovvero *L'Esilio di Drizzt*. Infatti, la *Trilogia delle terre Perdute* è stata la prima opera di R.A. Salvatore pubblicata in Italia, e non è stato pensato di tradurre il nome del nano, cosa che invece avviene in opere successive. In Francia invece, il nome viene tradotto in *Marteaudeguerre*, mentre il nome Bruenor è mantenuto in tutte le lingue in cui sono tradotte le opere.

2.4.7 Voci correlate

- Romanzi di *Forgotten Realms*

2.4.8 Altri progetti

-  Wikiquote contiene citazioni relative ai **Forgotten Realms**

2.5 Menzoberranzan

Menzoberranzan è una città immaginaria di *Forgotten Realms*, ambientazione per il gioco di ruolo fantasy *Dungeons & Dragons*. È famosa principalmente per essere il luogo di nascita di Drizzt Do'Urden, protagonista di numerosi romanzi scritti da R.A. Salvatore.

Menzoberranzan, la fantastica e oscura città drow, è situata nel Sottosuolo (o Buio Profondo) del Nord, a oltre 3 chilometri di profondità al di sotto della valle del fiume Surbin che scorre fra il Bosco della Luna e le montagne della Spina Dorsale del Mondo. Ricca di meraviglie quanto di orrori, vive in un continuo caos in cui vige la legge del più forte; le potenti Sacerdotesse della Regina Ragno governano la società col pugno di ferro, perpetrando da millenni una dura lotta per il predominio. Fra le sue mura si trovano la prestigiosa scuola per maghi e stregoni di Sorcere e l'accademia per guerrieri di Melee Magthere. Una peculiarità di Menzoberranzan, che la distingue da ogni altra città del Sottosuolo, è Narbondel, un'enorme stalagmite posizionata al centro della città, utile alla popolazione come orologio: infusa di magia, appare luminescente con un'intensità variabile alle diverse ore del giorno.

La società drow è di tipo *matriarcale*, e a governare Menzoberranzan è un consiglio composto dalle otto matrone delle famiglie più potenti della città; i maschi invece vengono relegati al ruolo di combattenti e “riproduttori”. Le matrone ottengono l'accesso al consiglio ottenendo il favore della dea Lolth (o *Lloth*, nella lingua drow), la Regina Ragno; tale favore è ottenibile attraverso azioni perfide e usualmente violente nei confronti di famiglie più deboli o di razze considerate inferiori. Frequenti sono infatti le incursioni di drow in altre regioni del Sottosuolo o addirittura in superficie allo scopo di catturare prigionieri da sacrificare alla Regina dei Ragni o, ancora più spesso, per procurarsi degli schiavi.

2.5.1 Sorcere

Sorcere è la scuola di magia di Menzoberranzan. Fin dall'infanzia, tutti i drow maschi di estrazione nobile vengono indirizzati a Sorcere oppure a Melee Magthere. L'organo più importante della costruzione è l'arcimago Gromph Baenre, Arcimago del Primo Casato di Menzoberranzan. Uno dei compiti del capo di Sorcere è quello di illuminare il fuoco di Narbondel, l'orologio della città.

Gromph Baenre

Nell'ambientazione *Dungeons & Dragons* Gromph Baenre è il maschio più potente di Menzoberranzan, l'arcimago della città. Direttore della scuola di magia, appartiene al casato dominante dei Baenre; è fratello di Quentel Baenre, direttrice della scuola delle sacerdotesse di Lloth e diretta erede alla guida del casato Baenre. Molti credono che Gromph sia tra i maghi più potenti di Toril, forse secondo al solo Elminster. Gromph compare in diversi libri dei *Forgotten realms*, inclusa la *guerra della regina ragno* di cui è uno dei protagonisti.

Aspetto e capacità magiche Sebbene Gromph abbia oltre 800 anni, il suo aspetto rimane quello di un giovane elfo oscuro grazie all'amuleto di eterna giovinezza che porta al petto. Ha un fisico piuttosto impetuoso pur essendo un mago ed è di media statura; è noto per le sue grandi capacità magiche e per l'aver sconfitto il lich-drow Dyrr. Fa uso di tutte le scuole di magia; tra i suoi incantesimi più celebri vi sono un potentissimo raggio negromantico usato contro il mezzo drago Nimor, la capacità di fermare il tempo per alcuni istanti, la previsione delle mosse del nemico ed il lancio di imponenti sfere infuocate. Indossa molti oggetti magici, come l'amuleto di eterna giovinezza già citato e il piwawfi stregato tipico della nobiltà drow (capace di assorbire e respingere incantesimi ostili). Porta un bastone dotato di possenti incantesimi di protezione, un anello che guarisce le ferite ed una maschera magica che gli permette di scalare le mura del casato Baenre.

2.6 Guenhwyvar

Guenhwyvar è la pantera nera di Drizzt Do'Urden, personaggio letterario le cui avventure sono ambientate nei *Forgotten Realms*. È anche un personaggio del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*.

2.6.1 Particolarità di Guenhwyvar

Guenhwyvar è una pantera dalla natura magica la cui esistenza è legata soprattutto al Piano Astrale. Essa può tuttavia giungere nel Primo Piano Materiale attraverso il suo legame con una statuetta magica infrangibile di onice a forma di pantera, la cui origine è sconosciuta. È dotata di grande forza, intelligenza e di una grande abilità nel combattimento con le proprie prede, salvando con le sue qualità innumerevoli volte il suo padrone da morte certa.

2.6.2 Storia conosciuta

All'inizio delle avventure di Drizzt (raccontate nella *Trilogia degli Elfi Scuri*), Guenhwyvar serviva un mago drow, Masoj Hun'ett, che possedeva la sua statuetta. Costui era un individuo malvagio che la costringeva a delle sporche azioni. Drizzt, affascinato dalla bellezza della pantera, e forte del suo legame con lei in quanto si erano incontrati moltissime volte e in quanto lei gli aveva già salvato la vita una volta, rimase orripilato da come la trattava quel padrone indegno, e decise quindi che doveva ottenere la statuetta magica ad ogni costo. Decise dunque di affrontare il mago malvagio, e, grazie alla sua straordinaria abilità nel combattimento, lo sconfisse e gli prese la statuetta. La pantera gli fu molto utile nei giorni di solitudine passati nel Sottosuolo, anche se, a causa del limitato potere dell'oggetto magico, la pantera può rimanere nel Piano Materiale solamente per un breve lasso di tempo, ed ha poi bisogno di tornare nel suo piano di origine per un tempo superiore a quello in cui si è trovata nel Piano Materiale.

Capitolo 3

Fonti per testo e immagini; autori; licenze

3.1 Testo

- **Drizzt Do'Urden** *Fonte:* https://it.wikipedia.org/wiki/Drizzt_Do'Urden?oldid=79549464 *Contributori:* Frieda, Snowdog, DracoRoboter, Ary29, ZagroMod~itwiki, JarlaxleArtemis, Timendum, Moroboshi, Mitchan, FlaBot, Ramyel, CruccoBot, Bultro, Trixt, Syrio, SkZ, CorvoVI, Thijs!bot, Escarbot, Filbot, Alessandro Barone, Jaqen, Drow, .anacondabot, Tumbler, JAnDbot, ORESTE S. BURSI, TekBot, Birdack81, Avemundi, Orric, Trixtbot, Olandobot, Faustin, Estirabot, No2, Eliantes, FixBot, SilvononBot, Spezz, FrescoBot, Menelik, AttoBot, Torque, Dinamik-bot, Lewis -SPQL-, EmausBot, WikitanvirBot, Atarubot, Botcrux, ValterVBot, Luigi Bigio Cecchi e Anonimo: 46
- **Wulfgar** *Fonte:* <https://it.wikipedia.org/wiki/Wulfgar?oldid=74641598> *Contributori:* ZeroBot, Moroboshi, Beta16, Eumolpo, Trixt, CorvoVI, Thijs!bot, TekBot, Birdack81, Trixtbot, QuoBot, Olandobot, Ginosbot, Alecs.bot, Tombot, NuclearBot, FrescoBot, Rubinbot, Dinamik-bot, Atarubot, ValterVBot, Addbot e Anonimo: 4
- **Cattie-brie** *Fonte:* <https://it.wikipedia.org/wiki/Cattie-brie?oldid=79336278> *Contributori:* Gac, Madaki, ZeroBot, Moroboshi, FlaBot, .snoopy., Eumolpo, Lucas, Trixt, Nemo bis, Filbot, Jaqen, Drow, TekBot, Birdack81, DodekBot, Trixtbot, Synthebot, SieBot, Devil Dark Slayer, BOTarate, Luckas-bot, NuclearBot, Spezz, FrescoBot, AttoBot, MastiBot, Dinamik-bot, KamikazeBot, Massimiliano Panu, ValterVBot e Anonimo: 4
- **Regis** *Fonte:* <https://it.wikipedia.org/wiki/Regis?oldid=79336393> *Contributori:* ZeroBot, Moroboshi, FlaBot, CruccoBot, Trixt, Trixtbot, Abbot, Devil Dark Slayer, Pracchia-78, Restu20, LaaknorBot, DSisypBot, KamikazeBot, EmausBot, ValterVBot, Addbot e Anonimo: 2
- **Bruenor Battlehammer** *Fonte:* https://it.wikipedia.org/wiki/Bruenor_Battlehammer?oldid=79336257 *Contributori:* ZeroBot, Moroboshi, FlaBot, Beta16, Eumolpo, Trixt, Ppalli, CorvoVI, Thijs!bot, Drow, .anacondabot, TekBot, Trixtbot, VolkovBot, Restu20, No2, Tombot, NuclearBot, FrescoBot, MastiBot, KamikazeBot, Atarubot, ValterVBot e Anonimo: 1
- **Menzoberranzan** *Fonte:* <https://it.wikipedia.org/wiki/Menzoberranzan?oldid=57527131> *Contributori:* Snowdog, Svante, Gac, Baruneju, Moroboshi, Contezero, FlaBot, SunBot, CruccoBot, Bultro, Superchilum, Trixt, Cecco.ivo, Filbot, Jaqen, Drow, Avemundi, DodekBot, Trixtbot, VolkovBot, Abbot, Wisbot, Basilicofresco, Devil Dark Slayer, Pracchia-78, Jake0783, Vikiçizer, Luckas-bot, FrescoBot, Euphydryas, Rubinbot, MasterOfManyFates, ValterVBot, Addbot e Anonimo: 6
- **Guenhwyvar** *Fonte:* <https://it.wikipedia.org/wiki/Guenhwyvar?oldid=64712797> *Contributori:* Frieda, Snowdog, Marius~itwiki, Timendum, FlaBot, Senpai, Trixt, Thijs!bot, Drow, .snoopybot., Tumbler, Birdack81, Barbaking, Cotton, Trixtbot, Olandobot, Wisbot, STBot~itwiki, No2, Ptbogourou, ButkoBot, Botcrux, ValterVBot e Anonimo: 4

3.2 Immagini

- **File:Broom_icon.svg** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/Broom_icon.svg *Licenza:* GPL *Contributori:* <http://www.kde-look.org/content/show.php?content=29699> *Artista originale:* gg3po (Tony Tony), SVG version by User:Booyabazooka
- **File:Drizzt-DoUrden.jpg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Drizzt-DoUrden.jpg> *Licenza:* Public Domain *Contributori:* <http://www.elfwood.com/~{ }lunasilver/Drizzt-DoUrden.3478051.html> *Artista originale:* Kelli Bren
- **File:Magic_wand.svg** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/20/Magic_wand.svg *Licenza:* Public domain *Contributori:* Opera propria *Artista originale:* Bastique
- **File:Question_book-4.svg** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Question_book-4.svg *Licenza:* CC-BY-SA-3.0 *Contributori:* Created from scratch in Adobe Illustrator. Originally based on Image:Question book.png created by User:Equazcion. *Artista originale:* Tkgd2007
- **File:Ten_sided_die_45px_transparent_bg.png** *Fonte:* https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Ten_sided_die_45px_transparent_bg.png *Licenza:* CC BY 2.5 *Contributori:* ? *Artista originale:* ?
- **File:Wikiquote-logo.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Wikiquote-logo.svg> *Licenza:* Public domain *Contributori:* ? *Artista originale:* ?

3.3 Licenza dell'opera

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0