

La fantasy

R. E. Howard	CONAN – LO SCONTRO COL DRAGO
R. R. Tolkien	LA VOCE DI SARUMAN
A. Mc Caffrey	LA SCELTA DEL DRAGO
S. Di Marino	IL TERRORE VIENE DAL CIELO
S. De Mari	GLI ORCHI
J. K. Bowling	IL LABIRINTO
C. Paolini	ERAGON
L. Troisi	LA VERITÀ

Fantasy è un sostantivo inglese che significa fantasia, immaginazione. Il termine *Fantasy* però è diventato familiare ai lettori di ogni età perché definisce un genere ricco d'avventura, con storie popolate di eroi, folletti, maghi, streghe, draghi; incontriamo regni in pericolo, sull'orlo di impensabili catastrofi, regni distrutti, regni salvati dal coraggio e dal talento e dalle imprese di eroi eccezionali.

Nonostante le **ambientazioni** fantasy siano **fuori o parallele rispetto alla dimensione del reale** (gli autori del genere hanno creato una nuova 'geografia' dei luoghi) e tutto sia pervaso da **elementi magici**, il racconto fantasy sembra chiedere ai suoi lettori di considerare reale e possibile tutto quello che accade nella storia.

E i lettori hanno risposto, decretando il grande successo di questo genere che, pur ampliando gli orizzonti spazio-temporali dell'*Avventura*, continua a ricalcare i temi e le passioni degli uomini di ogni epoca: amore, guerra, amicizia, tradimento, lealtà, coraggio, astuzia, rapporto con il destino.

ROBERT E. HOWARD

CONAN

Il più grande eroe dei tempi hyboriani non fu un hyboriano ma un barbaro, Conan il cimmero. Delle antiche civiltà hyboriane e atlantidi ci resta solo qualche resoconto incompleto e semilegendario. Uno di questi, "Le cronache della Nemedìa", fornisce quasi tutto ciò che si conosce della vita di Conan. La parte che lo riguarda comincia così:

«Devi sapere, che tra gli anni in cui gli oceani inghiottirono Atlantide¹ e le sue radiose città, e gli anni dell'avvento dei Figli di Aryas, ci fu un'Età mai sognata in cui splendidi regni si stendevano sul mondo come azzurri mantelli sotto le stelle: Nemedìa, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora dalle donne brune e le misteriose torri gremite di ragni, Zingara con la sua cavalleria, Koth che confinava con le terre pastorali di Shem, Stygia con le sue tombe custodite da ombre, Hyrkania dai cavalieri vestiti d'acciaio, seta e oro. Ma il regno più superbo del mondo era Aquilonia, che dominava suprema il sognante occidente. Qui giunse Conan il Cimmero, dai capelli bruni e gli occhi cupi², la spada in mano: un predone, un saccheggiatore con gigantesche melanconie e gigantesche allegrie, venuto a calpestare sotto i suoi sandali i troni di ogni terra incastonati di gemme.

«Nelle vene di Conan scorreva il sangue dell'antica Atlantide, inghiottita dal mare ottomila anni prima. Era nato da una tribù che rivendicava un'area a nordovest della Cimmeria. Suo nonno apparteneva a una tribù del sud ed era fuggito dal suo popolo a causa di una faida³ sanguinosa e, dopo lungo errare, aveva trovato rifugio presso il popolo del Nord. Conan era nato sul campo di battaglia durante un combattimento tra la sua tribù e un'orda di predoni vanir.

«Non si sa quando il giovane cimmero incontrò per la prima volta la civiltà, ma egli era già noto come guerriero attorno ai fuochi del consiglio ancor prima di avere conosciuto quindici inverni. In quell'anno le tribù cimmere avevano dimenticato le loro faide e si erano unite per cacciare i gunderiani che, attraversate le frontiere di Aquilonia, avevano costruito un posto di confine a Venarium e cominciato a colonizzare le marche meridionali della Cimmeria. Conan faceva parte dell'orda urlante e sanguinaria che, sciamando⁴ dalle colline del nord, si precipitò sulla palizzata con spade e torce e ricacciò gli aquiloniani oltre le frontiere.

«Al sacco di Venarium, Conan, pur essendo ancora lontano dal suo pieno sviluppo, era alto sei piedi e pesava 180 libbre. Possedeva l'agilità e l'atteggiamento furtivo dell'uomo nato nei boschi, la forza ferrea dell'uomo di montagna, l'erculea costituzione di suo padre, fabbro, e molta familiarità con coltelli, asce e spade.

«Dopo aver depredato l'avamposto aquiloniano, Conan ritornò per qualche tempo alla sua tribù. Ma spinto dagli inquieti bisogni dell'adolescenza, dalla sua tradizione e dai tempi in cui viveva, si unì per alcuni mesi a una banda di aesir, compiendo qualche infruttuosa scorreria contro i vanir e gli hyperboreani. Quest'ultima campagna termina con il sedicenne cimmero in catene. Non dovrà, tuttavia, rimanere prigioniero a lungo...»

R. Howard *Conan il cimmero* Ed. Nord 1989

Note

- 1. Atlantide:** riferimento alla mitologia classica, secondo il quale Atlantide era un'isola in cui la vita era meravigliosa sia per l'abbondanza dei prodotti sia per le bellissime città; una notte, fu inghiottita dal mare in seguito ad un terribile cataclisma.
- 2. cupi:** scuri.
- 3. faida:** presso i barbari, i parenti di un ucciso potevano vendicarne la morte uccidendo non solo l'omicida, ma anche tutti i suoi familiari.
- 4. sciamando:** si spostavano tutti insieme e visti da lontano ricordavano uno sciame di api.

ANALIZZIAMO IL TESTO...

Il personaggio

1. **

Conan ci viene subito presentato come un personaggio mitico dotato di qualità eccezionali. Ciò emerge sia dalla storia della sua vita sia dalla descrizione delle sue caratteristiche. Quali aspetti della sua vita e quali sue caratteristiche lo fanno apparire eccezionale?



LO SCONTRO COL DRAGO

Ti proponiamo una delle tante avventure di Conan che sta seguendo, in una fitta foresta, la bellissima Valeria, guerriera della Confraternita Rossa le cui imprese venivano celebrate in tutte le zone di mare. La ragazza è fuggita dalla città di Zarallo dopo aver ucciso un ufficiale stygiano che la importunava. Conan e Valeria si incontrano, hanno solo il tempo di scambiare qualche battuta perché...

- Cos'è?

Era stata Valeria a lanciare quell'esclamazione; ma entrambi sussultarono violentemente, e Conan si voltò di scatto come un felino, con la grande spada che gli lampeggiava in pugno. Più lontano, nella foresta, era esploso un agghiacciante suono di urla: i nitriti di cavalli atterriti e sofferenti. E a quelle grida si mescolò uno scricchiolio di ossa spezzate.

- I leoni! Stanno uccidendo i cavalli! - gridò Valeria.

- Non sono leoni! - sbuffò Conan, col gli occhi sfolgoranti. - Hai sentito un leone ruggire? Neppure io! Ascolta lo scricchiolio delle ossa: neppure un leone riuscirebbe a fare un simile rumore, uccidendo un cavallo.

Scese di corsa la rampa naturale di roccia, e lei lo seguì. [...]

Erano emersi dalla fascia del fogliame, e stavano guardando nella parte più bassa della foresta. Sopra di loro le verdi fronde stendevano un baldacchino¹ ombroso. Più sotto, la luce del sole filtrava nella misura sufficiente per creare un crepuscolo colorato di giada. I tronchi giganteschi apparivano indistinti e spettrali.

- I cavalli dovrebbero essere dietro quel macchione, laggiù - borbottò Conan, con una voce sommessa come una brezza che si muove tra i rami. - Ascolta!

Valeria aveva già udito, e un brivido di gelo le corse nelle vene; involontariamente, posò la bianca mano sul muscoloso braccio bruno del compagno. Dietro il macchione si levavano sonori lo scricchiolio delle ossa, il suono della carne lacerata, e il deglutire avido e bavoso di un orribile banchetto.

- I leoni non farebbero un simile rumore - mormorò Conan. - C'è qualcosa che sta divorando i nostri cavalli, ma non si tratta di un leone... Crom²!

Il rumore s'interruppe bruscamente, e Conan imprecò sottovoce. Una brezza levatasi all'improvviso aveva preso a spirare da loro direttamente verso il punto dove stava nascosto il massacratore invisibile.

- Ecco, sta arrivando! - borbottò Conan, sollevando a mezzo la grande spada.

Nel macchione ci fu un movimento violento, e Valeria strinse con forza il braccio del cimmero. Sebbene conoscesse assai poco la giungla, sapeva che nessuno degli animali che aveva mai visto sarebbe stato in grado di squassare in quel modo i cespugli.

- Dev'essere grosso quanto un elefante - mormorò Conan, facendo eco ai pensieri di lei. - Cosa diavolo... - La sua voce si sparse in un silenzio carico di sbalordimento.

Dal macchione si sporse la testa di un essere d'incubo e di follia. Le fauci socchiuse lasciavano snudate file e file di gialle zanne sgocciolanti; al di sopra della bocca, il muso grinzoso era quello di un rettile. Gli enormi occhi, simili agli occhi di un pitone ma ingranditi mille volte, fissavano i due esseri umani, che, impietriti, si tenevano aggrappati alla roccia, più in alto. Del sangue macchiava le labbra, flaccide³ e squamose, e sgocciolava dall'enorme bocca.

La testa, più grande di quella di un cocodrillo, s'innestava su un lungo collo a scaglie sovrastato da file di creste appuntite: il corpo, che schiacciava rovi e arboscelli, era quello di un titano⁴, con un torace gigantesco a forma di botte sorretto da zampe assurdamente corte. Il ventre biancastro sfiorava quasi il suolo, e la spina dorsale crestata era così alta che Conan avrebbe stentato a sfiorarla anche alzandosi in punta di piedi. Una lunga coda uncinata, come quella di un colossale scorpione, si trascinava al suolo.

- Indietro! Risali sull'altura, presto! - intimò bruscamente Conan, spingendo la ragazza. - Non credo che sia in grado di arrampicarsi, ma può sollevarsi sulle zampe posteriori e afferrarci...

Con un lacerante schianto di cespugli e di arboscelli il mostro si avventò attraverso le piante, facendole, levare in alto come foglie sollevate dal vento. Mentre Valeria s'immergeva nello schermo di fronde, si voltò in dietro per un attimo e vide che il colosso si alzava terrificante sulle massicce zampe posteriori, come aveva predetto Conan. Quello spettacolo le fece scorrere il panico nelle vene, così impennato, il mostro sembrava ancora più gigantesco: la testa torreggiava fra gli alberi. Poi la ferrea mano di Conan si chiuse introno al polso di Valeria e la trascinò di peso nel cieco groviglio di fogliame, e poi di nuovo nella calda luce del sole, più in alto, nell'istante in cui l'essere si lasciava cadere con le zampe anteriori sul pendio, producendo un urto che fece vibrare la roccia.

Dietro i due fuggitivi, l'immane testa si insinuò fragorosamente tra i ramoscelli: e Conan e Valeria, per un istante d'orrore, scorsero il muso d'incubo incorniciato tra le verdi foglie, con gli occhi fiammeggianti e le mandibole spalancate. Poi le gigantesche zanne sbatterono a vuoto, e la testa si ritrasse svanendo alla loro vista come se fosse sprofondata in un lago.

I due scrutarono attraverso i rami spezzati che sfioravano la roccia, e lo videro là sotto, accovacciato sulle anche ai piedi dell'altura: li fissava senza sbattere le palpebre. [...]

Conan parlava con tono imperturbabile. Era un barbaro, e la terribile pazienza dei territori selvaggi e delle loro creature era parte di lui non meno dei suoi appetiti e dei suoi furori. Era capace di affrontare una situazione come quella con una calma impossibile per un individuo civilizzato.

- Siediti - borbottò - siediti e calmati. [...] Una lancia! Che razza di stupido sono stato a non pensarci prima!

- Di cosa stai parlando? - chiese Valeria.

Senza rispondere alla domanda il barbaro scese fino alla fascia delle fronde e guardò giù, attraverso i rami. L'enorme mostro era accovacciato là sotto, e fissava l'altura con la spaventosa pazienza dei rettili. Conan lo maledisse senza eccessivo slancio, e cominciò a tagliare i rami, sporgendosi per reciderli in modo che fossero lunghi il più possibile. Il movimento delle fronde inquietò il mostro. Si alzò, agitando la tremenda coda sferzante e spezzando numerosi alberelli come se fossero stuzzicadenti. Conan lo sorvegliava guardingo con la coda dell'occhio, e proprio nell'istante in cui Valeria temette che il drago stesse per avventarsi ancora una volta contro l'altura, il cimmero indietreggiò e risalì fino al cornicione, portando i rami che aveva tagliato. Erano tre aste sottili, lunghe un po' più di due braccia, ma dello spessore non superiore a quello del suo pollice. Conan aveva tagliato anche parecchie liane esili e robuste. [...] Strinse i rami in un fascio compatto, e a una estremità incastrò l'elsa⁵ del pugnale. Poi, servendosi delle liane, li legò insieme: quando ebbe ultimato il lavoro aveva ricavato una lancia piuttosto robusta, con una solida asta lunga più di due braccia.

- E a cosa servirà? - domandò la giovane donna. - Neppure una spada potrebbe trapassare le squame del mostro...

- Non è coperto interamente di squame - rispose Conan.

Scese di nuovo fino al limitare del fogliame, poi sollevò la lancia e piantò meticolosamente la lama in una delle «mele di Derketa», scostandosi per evitare le gocce di succo purpureo⁶ che cadevano dal frutto trafitto. Dopo qualche attimo ritrasse la lama e mostrò a Valeria l'acciaio azzurrognolo macchiato di un cremisi cupo⁷.

- Non so se sarà sufficiente o no - disse. - C'è abbastanza veleno per uccidere un elefante, ma... Bene, vedremo.

Valeria lo seguì a pochi passi, quando il cimmero si calò in mezzo alle fronde. Tenendo cautamente la lama avvelenata lontana da sé, sporse la testa fra i rami e apostrofò il mostro.

- Cosa stai aspettando, laggiù, prole bastarda di discutibili genitori? - Questa fu una delle sue frasi più riferibili. - Infilati di nuovo quassù quelle testaccia orrenda, mostro dal collo lungo... oppure vuoi che scenda io e che ti stacchi a pedate la spina dorsale?

Continuò per un pezzo...

Come l'abbaiare insistente di un cane irrita ed esaspera gli animali più portati al silenzio, così la voce tonante di un uomo suscita paura in alcune bestie e una furia demenziale in altre. All'improvviso, e con spaventosa rapidità, il mastodontico mostro s'impennò sulle poderose zampe posteriori e allungò il collo e il corpo in uno sforzo rabbioso per raggiungere il pigmeo⁸.

Ma Conan aveva calcolato con precisione la distanza. La testa possente si avventò invano tra le fronde. E quando l'orribile bocca si spalancò come quella di un serpente colossale, Conan avventò la punta della lancia nel rosso angolo dell'articolazione della mandibola. Colpì dall'alto in basso con tutta la forza delle braccia, piantando la lunga lama del pugnale nella carne, nei tendini e nell'osso.

Subito le fauci sbatterono convulsamente, tranciando la triplice asta, e per poco non strapparono Conan dalla roccia. Il cimmero sarebbe caduto se la giovane donna che gli stava alle spalle non lo avesse afferrato per la cintura con uno sforzo disperato. Conan si aggrappò ad una sporgenza rocciosa, e girò la testa per rivolgerle un sogghigno di gratitudine.

Laggiù il mostro si dibatteva come un cane con gli occhi pieni di pepe. Squassava la testa da parte a parte, la grattava furiosamente con le zampe anteriori, e apriva ripetutamente le fauci. Dopo un

poco, puntellò un'enorme zampa sul troncone dell'asta e riuscì a svenire la lama dalla ferita. Poi alzò di scatto la testa, con le mandibole spalancate, sputando sangue, e guardò in direzione dell'altura con furore. Orribilmente il mostro ruppe il silenzio. I suoni che uscivano dalle mascelle inondate di sangue non avevano nulla in comune con quelli che avrebbe potuto produrre una qualunque creatura terrena. [...]

Conan si sedette a osservarlo tranquillo, indicando i diversi cambiamenti che si stavano producendo nella voce e nel comportamento dell'avversario.

- Il veleno sta facendo effetto - disse in tono convinto.

All'improvviso il drago si girò pesantemente e si allontanò fra i cespugli, schiantandoli.

- Sta scappando? - chiese Valeria, inquieta.

- Si è diretto verso lo stagno! - Il veleno gli dà sete. Vieni! Può darsi che altri draghi vengano attratti dalle sue grida. Andiamo!

Scesero nella semioscurità al di sotto delle fronde degli alberi e scivolarono al suolo senza far rumore. Un rumoroso gorgoglio e un allappare⁹ oltre la fitta macchia indicavano che il drago stava bevendo allo stagno.

- Appena si sarà riempito il ventre tornerà indietro - mormorò Conan - non credo che il drago sia in grado di seguire una pista. Ma se il vento gli portasse il nostro odore potrebbe rintracciarci con l'olfatto.

Da sud si era levato il vento. Spirava addosso a loro, direttamente nella foresta buia alle loro spalle. Il cuore di Valeria martellava così forte da darle l'impressione che volesse soffocarla. A ogni passo la giovane donna si aspettava di udire lo schianto degli arbusti e di vedere un altro colosso d'incubo che li inseguiva. Ma nulla disturbava il silenzio dei cespugli.

R. E. Howard *Il regno di Conan il grande* ed. Nord 1989

Note

1. **baldacchino**: copertura.
2. **Crom**: divinità spesso invocata da Conan.
3. **flaccide**: molliccie.
4. **titano**: gigante.
5. **elsa**: impugnatura.
6. **purpureo**: color porpora cioè rosso vivo.
7. **cremisi cupo**: rosso scuro.
8. **pigmeo**: i pigmei sono una popolazione africana nota per la bassa statura; in questo caso il termine viene utilizzato per indicare Conan che, rispetto al drago, risulta piccolissimo.
9. **allappare**: rumore provocato dalla lingua che si attacca al palato.

LEGGIAMO E COMPRENDIAMO...

La trama

1. *

Il brano si apre con una sequenza in cui Conan e Valeria avvertono la presenza di qualcosa di inquietante. Segna nel testo il punto in cui tale sequenza finisce.

2. **

Il resto del brano può essere suddiviso in tre sequenze. Ritrovale nel testo e dai un titolo a ciascuna di esse.

I personaggi

3. **

Il **drago** ci viene descritto come un essere mostruoso. Quali sono le espressioni che rendono con maggiore efficacia tale caratteristica? Es.: *un torace gigantesco*.

4. ***

Tra le doti possedute da **Conan**, in questo brano ne emergono in particolare due: una ci viene indicata esplicitamente dall'autore, l'altra la possiamo dedurre dalle azioni del personaggio. Quali sono queste due doti?

5. **

Qual è lo stato d'animo di Valeria nel corso dell'intera vicenda? Quali espressioni ce lo rivelano?

Le tecniche narrative

6. **

Nella sequenza iniziale, il drago ancora non compare ma l'**atmosfera** è ugualmente **carica di tensione** in quanto si intuisce la presenza di qualcosa di mostruoso. Quali sono i segnali che ci avvertono di tale presenza? Es.: *era esplosivo un agghiacciante suono di urla*.

Il linguaggio

7. *

Nei due brani, Howard, per aumentare l'impatto emotivo della storia, utilizza molte **espressioni iperboliche** cioè esagerate. Ad es.: *gigantesche melanconie; mascelle inondate di sangue*. Ricerca nel testo tali espressioni e fanne un elenco.

MINILAB

DESCRIVERE UN "MOSTRO"

Prova ad immaginare un essere mostruoso e fanne una descrizione "terrificante" utilizzando il linguaggio iperbolico di Howard.

JOHN RONALD RUEN TOLKIEN

IL SIGNORE DEGLI ANELLI è un libro di oltre mille pagine composto da una trilogia (tre romanzi) in cui J. Tolkien si ispira ai miti e alle fiabe nordiche. La storia è ambientata nella magica Terra di Mezzo, luogo abitato dagli Hobbit, piccoli uomini amabili e buffi, longevi e spensierati. Uno di loro, Bilbo, in una delle sue tante avventure aveva incontrato Gollum, ambiguo abitatore delle grotte, e a questi aveva sottratto l'anello che rende invisibili. Bilbo, un giorno, sparisce e lascia in eredità l'anello a Frodo. A quest'ultimo si presenta il mago Gandalf che gli rivela il potere malefico dell'anello e lo spinge a compiere un lungo viaggio, attraverso la Terra di Mezzo, per arrivare fino a Mondor, Terra del Male, dove è possibile distruggere l'anello gettandolo tra le fiamme del Monte Fato. Solo così le Forze del Male, rappresentate dall'Oscuro Signore Sauron, non dilagheranno nel mondo.

Guidati da Gandalf, Frodo e la Compagnia dell'Anello costituita da altri quattro Hobbit cui si uniranno Aragorn e Boromir oltre al Nano Gimli e all'Elfo Legolas, cominceranno un lungo cammino irto di pericoli e mille avventure fino a quando non porteranno a termine la loro missione.

LA VOCE DI SARUMAN

Durante il percorso, la Compagnia dell'Anello incontra Re Théoden, signore dei Cavalieri di Rohan, che insieme a Gandalf affronterà Saruman, uno stregone che aveva abbandonato le Forze del Bene per schierarsi accanto all'Oscuro Signore del Male. Non si tratterà di uno scontro con le armi, ma piuttosto di un 'duello' fra parole terribili, che affascinano e sottomettono, e parole che colpiscono come lame.

Gandalf disse: «Mi rimane un ultimo compito prima di partire: fare a Saruman una visita d'addio. Sarà una cosa pericolosa e probabilmente anche inutile, ma è indispensabile. Chi lo desidera può accompagnarmi... ma attenti! E niente scherzi! Non è il momento adatto».

«Io verrò con te», disse Gimli¹. «Voglio vederlo, e scoprire se effettivamente vi rassomigliate²».

«E come farai a scoprirlo, Messer Nano?» disse Gandalf. «Se sapesse che gli può essere utile, Saruman potrebbe benissimo far sì che i tuoi occhi lo vedano simile a me. E sei tu abbastanza saggio per non lasciarti ingannare dalle sue finzioni? Beh, forse lo vedremo». [...]

«Ma qual è il pericolo?» domandò Pipino³. «Potrà colpirci, o lanciare fuoco dalle sue finestre? O ammaliarci⁴ da lontano con qualche incantesimo?» «L'ultima ipotesi è la più probabile, per chi dovesse avvicinarsi alla sua porta incautamente», rispose Gandalf. «Ma non si può mai sapere cosa sarebbe capace di fare o di tentare. Una bestia feroce che non ha più scampo è sempre pericolosa. E Saruman possiede poteri che non immagini nemmeno. Attento alla sua voce!»

Giunsero ai piedi di Orthanc⁵. La roccia era nera, e riluceva come se fosse bagnata. Gli speroni sfaccettati avevano bordi aguzzi come lame appena affilate.

Dalla parte orientale, all'angolo di due banchine, vi era una grande porta assai alta al di sopra del livello del terreno; più in alto si scorgeva una finestra sprangata, che dava su di un balcone dalla balaustra di ferro. Una rampa di ventisette ampi scalini, creati da qualche ignoto artefice nella medesima pietra nera, conduceva alla soglia della porta. Era questo l'unico ingresso della torre; ma molte lunghe finestre dai vani assai profondi si aprivano nella rupe a strapiombo: sbirciavano come piccoli occhi dall'alto delle ripide pareti.

Ai piedi della scalinata Gandalf ed il re⁶ smontarono da cavallo.

«Io salirò», disse Gandalf. «Sono già stato ad Orthanc e so quale pericolo corro».

«Anch'io intendo salire», disse il re. «Sono vecchio, e non temo più, ormai, nessun pericolo. Voglio parlare col nemico che mi ha fatto tanti torti. Éomer⁷ mi accompagnerà, e farà sì che i miei vecchi piedi non mi tradiscano». [...]

Gandalf, ritto innanzi alla porta di Orthanc, bussò forte col suo bastone. Rimbombò un suono cavernoso. «Saruman, Saruman!» tuonò con voce forte e imperiosa. «Saruman, fatti avanti!»

Da principio non giunse risposta. Infine la finestra sopra la porta venne aperta, ma nessuno comparve nel buio vano.

«Chi è?» disse una voce. «Che cosa volete?»

Théoden sussultò. «Conosco quella voce», disse, «e maledico il giorno che cominciai ad ascoltarla».

«Va' a cercare Saruman, visto che sei divenuto il suo servo, Grìma Vermilinguo⁸!» disse Gandalf. «E non ci far perdere tempo!»

La finestra si richiuse. Aspettarono. Improvvisamente si udì un'altra voce, lenta e melodiosa, il cui suono era già di per sé un incantesimo. Coloro che l'ascoltavano imprudentemente, di rado riuscivano a riferire le parole che avevano udito, e se vi riuscivano rimanevano stupefatti, perché sembravano spoglie di qualunque potere. Rammentavano soltanto, di solito, che era una delizia ascoltare quella voce, e che tutto ciò che essa diceva pareva saggio e ragionevole: nasceva allora in essi il desiderio di sembrare anche loro saggi, accondiscendendo rapidamente. Quando qualcun altro prendeva la parola, dava per contrasto l'impressione di essere rozzo e goffo, e se contraddiceva l'incantevole voce, nel cuore di chi era soggiogato avvampava la collera. Per alcuni l'incantesimo durava solo finché la voce si rivolgeva a loro personalmente, e quando parlava a qualcun altro essi sorridevano come chi ha indovinato il trucco di un prestigiatore, mentre gli altri sono ancora sbalorditi. A molti bastava udirne il suono per essere avvinti⁹; vi erano infine i succubi¹⁰, coloro che rimanevano vittime dell'incantesimo e che ovunque fossero udivano la dolce voce bisbigliare istigandoli¹¹. Ma sino a quando il padrone la controllava, nessuno rimaneva impassibile, nessuno riusciva a respingerne le implorazioni e i comandi se non con l'aiuto di una grande forza di volontà e di spirito.

«Ebbene?» fu la prima gentile domanda. «Perché disturbate il mio riposo? Non volete dunque accordarmi pace né di notte né di giorno?» Il tono era quello di un cuore affettuoso affranto da ingiustizie immeritate.

Essi levarono sorpresi lo sguardo, perché Saruman era giunto senza il minimo rumore: videro allora affacciata al balcone una figura che li guardava. Era un vecchio avviluppato¹² in un grande manto dal colore difficilmente discernibile, poiché mutava ogni volta che si spostavano gli occhi o ch'egli si muoveva. Aveva un viso lungo, dalla fronte alta, ove due occhi profondi, ch'era impossibile scandagliare¹³, parevano ora gravi e benevoli, e un po' stanchi. Capelli e barba erano bianchi, ma intorno alle labbra e alle orecchie si scorgeva ancora qualche ciocca nera.

«Simile eppur dissimile¹⁴», mormorò Gimli.

[«Ma suvvia!» disse la dolce voce. «Fra voi ve ne sono due di cui conosco il nome. Gandalf lo conosco troppo bene per poter sperare che venga qui in cerca d'aiuto o di consigli. Ma quanto a te, Théoden, Sire del Mark di Rohan, ti riconosco dai nobili ornamenti. Perché non sei venuto prima, e in qualità d'amico? Da tempo desideravo vederti, o più potente dei re occidentali, e in particolar modo in questi ultimi anni, onde salvarti dagli imprudenti e malvagi consigli che ti assillavano! È già forse troppo tardi? Malgrado tutte le offese che mi sono state fatte e alle quali, ahimè, gli Uomini di Rohan hanno preso parte, io potrei ancora salvarti, e proteggerti dalla disfatta che si avvicina inevitabile se prosegui lungo il sentiero che hai preso. Sono davvero il solo che possa aiutarti».]

[Théoden aprì la bocca come per parlare, ma non disse nulla. Levò lo sguardo su Saruman che lo fissava con i suoi profondi occhi solenni, e poi lo volse su Gandalf al suo fianco: sembrava esitare. Gandalf non si mosse; rimase immobile e silenzioso come pietra, come chi attende pazientemente che venga chiamato il suo turno. Sulle prime i Cavalieri si agitarono, mormorando la loro approvazione per le parole di Saruman, e poi tacquero anch'essi, soggiogati dal sortilegio¹⁵. Parve loro che mai Gandalf si fosse rivolto al loro sire con parole così splendide e appropriate. [...] Seguì un momento di pesante silenzio.]

[Fu Gimli il Nano ad interromperlo improvvisamente. «Le parole di questo stregone non hanno né capo né coda», ruggì afferrando l'impugnatura della sua ascia. «Nella lingua di Orthanc aiuto significa rovina e salvare significa uccidere, è chiaro. Ma non veniamo qui a chiedere favori». «Pace!» disse Saruman, e per un istante la sua voce fu meno soave, mentre una luce gli balenò negli occhi. «Non mi sono ancora rivolto a te, Gimli figlio di Glòin», disse. «La tua casa è assai lontana, ed i fatti di questo paese ti riguardano ben poco. Non di tua propria iniziativa vi fosti coinvolto, ed è per questo che non biasimo il ruolo che vi hai recitato... un ruolo senz'alcun dubbio valoroso. Ma ti prego, permettimi di parlare col re di Rohan, mio vicino e un tempo mio amico. Che hai da dirmi, Re Théoden? Vuoi la pace con me, e tutto l'aiuto che ti potrà dare la mia sapienza, acquisita in lunghi anni? Vuoi che uniamo i nostri sforzi per lottare contro i giorni malvagi e riparare i danni subiti con tale buona volontà da far fiorire più splendide di prima le nostre terre?»]

[Théoden cominciò a tacere. Nessuno avrebbe saputo dire se stesse lottando contro la collera o contro il dubbio. Fu invece. Éomer a parlare.

«Sire, ascoltami!» disse. «Ora sentiamo il pericolo del quale ci avevano avvertiti. Abbiamo forse arduamente¹⁶ conquistato la vittoria per finire immobili e stupefatti avanti a un vecchio bugiardo col miele sulla lingua biforcuta? È così che il lupo braccato parlerebbe ai cani, se potesse. Che aiuto ti può dare, in verità? Tutto ciò che desidera è di scampare dalla situazione in cui si trova. Ti presti dunque a discutere con quest'esperto in tradimenti ed assassini?»]

[«Parlando di lingue velenose, che cosa dovremmo dire della tua, giovane vipera?» disse Saruman, e il bagliore di collera del suo viso fu evidente. «Ma suvvia, Éomer, figlio di Éomund!» proseguì con tono nuovamente affabile. «A ognuno la propria parte. La tua è il valore guerriero, e alti meriti ed onori essa ti procura. Uccidi coloro che il tuo sire chiama nemici e sii contento. Non t'immischiare in trattative che non comprendi. Forse un giorno diventerai re, capirai che un re deve scegliere con cura le sue amicizie. L'appoggio di Saruman e la potenza di Orthanc non si possono scartare senza riflettere., unicamente in nome di qualche offesa, vera o immaginaria. [...] Ma mio sire di Rohan, devo sentirmi chiamare assassino perché dei valorosi sono caduti in combattimento? Se mi fai la guerra, e inutilmente (poiché io non lo desideravo) è inevitabile che vi siano dei morti. Re Théoden vuoi che fra noi vi sia pace e amicizia? Tocca a noi decidere.»]

[«Voglio che vi sia la pace», disse infine con voce pesante e sforzata Théoden. Parecchi cavalieri esultarono. Théoden levò il braccio. «Sì, voglio la pace», disse ora con tono chiaro e deciso, «e l'avrò quando tu e tutte le tue opere sarete distrutti, insieme con le opere del tuo oscuro padrone al quale vorresti consegnarci. Sei un bugiardo, Saruman, e un corruttore di cuori. Mi tendi la mano, e scorgo un dito delle grinfie di Mordor. Freddo e crudele! [...] Quando ti vedrò penzolare fuori dalla tua finestra appeso a una forca per il divertimento dei tuoi cari corvi, vi sarà la pace fra me e Orthanc. Sono un erede forse indegno di grandi antenati, ma non ho bisogno di leccarti le mani. Rivolgiti altrove. Ma temo che la tua voce abbia perduto il suo fascino.»]

[I cavalieri fissarono Théoden come fossero stati svegliati di soprassalto da un sogno. Aspra come il gracchiare di una vecchia cornacchia pareva la voce del loro padrone dopo la musica di Saruman. Questi fu per qualche istante sopraffatto dalla collera; si chinò dalla balaustra come se volesse colpire il Re col suo bastone. Ad alcuni parve di vedere all'improvviso svolgersi un serpente pronto a ferire.

«Forche e cornacchie!» sibilò, e tutti rabbrivirono al ripugnante¹⁷ cambiamento. «Vecchio rimbambito! La tua casa non è altro che una capanna di paglia dove i briganti bevono in mezzo al fetore, mentre i loro bambini si rotolano per terra insieme con i cani! Da troppo tempo sono scampati alla forca. Ma il nodo scorsoio si avvicina, lento all'inizio, duro e stretto alla fine. Impiccatevi se volete!» La sua voce cambiò di nuovo mentre egli cercava di dominarsi. «Non so perché io abbia avuto la pazienza di parlarti. Non ho bisogno di te, né dei tuoi cavalierizzi pronti a fuggire quanto ad avanzare, Théoden Signore dei Cavalli.»]

Note

1. **Gimli**: un nano che faceva parte della Compagnia dell'Anello.
2. **se effettivamente vi rassomigliate**: Gimli vuole scoprire se Gandalf e Saruman hanno qualcosa in comune visto che appartengono entrambi all'Ordine degli stregoni.
3. **Pipino**: un Hobbit membro della Compagnia dell'Anello.
4. **ammaliarci**: incantarci.
5. **Orthanc**: la torre in cui abita Saruman.
6. **il re**: Théoden, signore dei cavalieri di Rohan.
7. **Èomer**: un cavaliere al servizio del re.
8. **Grima Vermilinguo**: era stato consigliere di Théoden ma poi era fuggito per mettersi a servizio di Saruman.
9. **avvinti**: fortemente attratti.
10. **succubi**: coloro che sono completamente sottomessi al potere di qualcuno.
11. **istigandoli**: spingendoli a fare qualsiasi cosa la voce richiedesse.
12. **avviluppato**: avvolto.
13. **scandagliare**: cercare di conoscere.
14. **Simile eppur dissimile**: uguale e contemporaneamente diverso.
15. **soggiogati dal sortilegio**: sottomessi dall'incantesimo.
16. **arduamente**: coraggiosamente.
17. **ripugnante**: odioso.

LEGGIAMO E COMPRENDIAMO...

La trama

1. *

Il duello verbale fra Saruman e i Cavalieri attraversa varie fasi che abbiamo fatto corrispondere alle sette sequenze segnalate nel testo. Sintetizza con una frase ciascuna sequenza.

- 1° sequenza
- 2° sequenza
- 3° sequenza
- 4° sequenza
- 5° sequenza
- 6° sequenza
- 7° sequenza

ANALIZZIAMO IL TESTO...

I personaggi

3. **

Rileggi la sequenza in cui si parla del potere della voce di Saruman e spiega, con parole tue, in cosa consiste tale potere.

4. *

Nel corso del duello, Saruman appare ora conciliante e persuasivo ora aggressivo e collerico. Ritrova nel testo le espressioni che denotano i due aspetti dello stregone e riportali nella tabella.

CONCILIANTE E PERSUASIVO	AGGRESSIVO E COLLERICO
	- <i>per un istante la sua voce fu meno soave</i>

Il linguaggio

5. **

Il potere della voce di Saruman emerge dagli effetti che essa ha su chi la ascolta. Tali effetti sono resi attraverso l'uso di alcuni participi e aggettivi: *ammaliati*; *stupefatti*; *soggiogati*; *avvinti*; *succubi*. Immagina che, a causa di un sortilegio, la voce di Sauman improvvisamente provocasse l'effetto opposto: quali participi e aggettivi utilizzeresti per descrivere tale effetto?

Disgustati

MINILAB

DARE VOCE AI PERSONAGGI

Dopo aver evidenziato i dialoghi del “duello verbale”, leggili a voce alta scegliendo il tono giusto (a volte esso è indicato esplicitamente, altre volte lo si deve dedurre dal contenuto del dialogo e dal contesto).

DISEGNARE IL LUOGO

La descrizione di Orthanc dà l'idea di un luogo inaccessibile e misterioso abitato da qualche essere malvagio. Prova a rappresentarlo con un disegno seguendo le informazioni che ricavi dalla sequenza descrittiva.

ANNE MCCAFFREY

LA SCELTA DEL DRAGO

Nella fantastica terra di Pern, tutti i ragazzi si preparano, fin da piccoli, a diventare Dragonieri per poter lottare contro il 'Filamento', forza malefica che mette costantemente in pericolo la vita degli uomini.

[Sebbene Keevan si sforzasse di accelerare la sua andatura per quanto glielo consentivano le gambe, non ce la faceva a reggere il passo con gli altri candidati. Sapeva che l'avrebbero preso in giro un'altra volta.

R Keevan sapeva che Beterli, il più anziano dei ragazzi aveva accelerato il passo per mettere in imbarazzo lui, il più piccolo dragazzino¹. Keevan sarebbe arrivato ultimo, vero fanalino di coda, con il respiro affannoso e il petto oppresso dalla fatica. E si sarebbe attirato pure un'occhiataccia dall'istruttore. I dragonieri anche se erano ancora speranzosi aspiranti alle uova luminose che stavano maturando sulla sabbia calda della Caverna della Cova, dovevano essere puntuali e preparati. Il tempo in cui le uova si sarebbero schiuse era imminente, i cuccioli di drago avrebbero rotto i loro gusci policromi², e spingendosi in avanti ancora incerti sulle zampe, avrebbero scelto i loro compagni di una intera vita. Soltanto il pensiero di quell'istante glorioso faceva battere più forte il cuore a Keevan. Essere scelto dal drago... diventare dragoniere! Sedere a cavalcioni sul collo dell'animale alato dagli occhi di rubino, diventare suo inseparabile compagno in pace e in guerra.

Volare senza fatica sulle terre di Pern!]

[Keevan alzò gli occhi e, oltre le nere bocche delle grotte di Weyr, vide l'antico vulcano. Nel punto più alto, il drago blu di guardia con il suo cavaliere ben saldo in groppa, distese le grandi ali trasparenti che gli consentivano di volare nel vento per combattere, in certi periodi, il Filamento maligno che scendeva dal cielo. Gli occhi sfaccettati del drago, come gioielli d'arcobaleno, brillavano nel sole verdognolo.]

[Poi la bellissima visione del drago e del suo compagno dileguò, perché era entrato nella Caverna della Cova. La sabbia sotto i piedi era calda, quasi rovente, sebbene portasse stivali dalla spessa suola di wher. Quanto aveva protestato il calzolaio dovendo cucirne un paio di tanto minuscoli! Keevan fu indotto a pensare che essere piccoli fosse una colpa riprovevole. La gente lo chiamava sempre «baby» e lo mandava via con la scusa che era troppo piccolo o troppo giovane per fare questo o quello. Keevan, per questa ragione, si dava molto da fare, lavorando il doppio di qualsiasi altro ragazzino della sua età: voleva infatti dimostrare di essere una personcina capace. E se, indubbiamente, non era in grado di vincere nessuno, in un incontro di lotta libera, la sua intelligenza gli dava una notevole superiorità sugli altri coetanei più sviluppati. E inoltre, a parità di età, era il più veloce nella corsa.]

[«Forse se corri abbastanza veloce», lo aveva schernito Beterli quando Keevan era stato provocato perchè desse prova della sua celerità «riuscirai a pigliarti un drago. Del resto, é l'unico modo in cui puoi diventare dragoniere!»]

[In effetti, essendo l'aspirante dragoniere più piccolo, non si trovava certo in una posizione invidiabile. Dunque era categorico che Keevan impressionasse il drago appena uscito dall'uovo. Ecco un modo per cancellare i sorrisi di sufficienza dai volti delle persone presenti nella caverna; ecco un modo per guadagnarsi il rispetto dovuto a un dragoniere, fosse pure il più *piccolo*.]

[Inoltre, nessuno sapeva con esattezza che cosa «Impressionasse» i cuccioli di drago.

«Mi piace credere che i draghi sappiano leggere nel cuore degli uomini», diceva la matrigna di Keevan, Mende. «Se vi trovano bontà, onestà, spirito di adattamento, pazienza, coraggio - e tu ne hai in quantità, Keevan - ecco che hanno scovato il loro compagno. Quante volte li ho visti scegliere ragazzi all'apparenza dimessi, nel Giorno della Schiusa delle Uova, preferendoli a baldi giovanotti,

alti e avvenenti, non mi sembra proprio che neanche F'lar, attuale capo dei Weyr, fosse tanto alto e vigoroso quando Mnementh lo scelse. E Mnementh era l'unico drago color bronzo di quella covata».]

[Sognare di Impressionare un drago bronzeo era al di là delle più sfrenate fantasticherie di Keevan, sebbene tutti gli altri aspiranti dragonieri non pensassero ad altro. I draghi verdi erano più piccoli, più veloci e molto più numerosi. Ed era già più prestigioso Impressionare un drago blu o marrone. Essendo un tipo pratico, Keevan, al massimo, sognava un grosso drago marrone da combattimento.]

[«Aspiranti dragonieri», diceva il secondo d'ala³ ai ragazzi, «l'ora dell'Impressione è imminente. Vedete le striature nei gusci delle uova? Sono più grandi e più luminose di ieri».

E tutti si chinavano, annuendo pensosamente. L'uovo le cui sfumature policrome erano più marcate era proprio quello che Beterli pretendeva fosse «suo»; naturalmente, nessun altro aspirante osava avvicinarsi, per paura di prenderle da Beterli alla prima occasione. L'uovo in questione, si distingueva per una grossa chiazza giallastra con la forma di un drago che atterrava, i poderosi artigli pronti ad afferrare saldamente la roccia.

Tutti sapevano che le uova contenenti draghi bronzei recavano particolari contrassegni naturali. E, ovviamente, Beterli che aveva già assistito ad otto Schiuse delle Uova ed era l'aspirante più grosso e robusto, lo aveva scelto. Restava da vedere se anche il drago sceglieva lui.

«Direi che il gran giorno è molto molto vicino», proseguì il secondo d'ala, e il suo volto aveva assunto un'espressione grave. «Come noi tutti sappiamo, ci sono soltanto quaranta uova per settantadue candidati. Alcuni di voi, dunque, resteranno delusi. Ciò non significa, necessariamente, che non siate tutti adatti a fare i dragonieri, ma semplicemente che il *vostro* drago non è ancora nato».

Beterli si piazzò accanto al «suo» uovo, e gli altri non osarono toccarlo. Keevan sorrise perchè lui lo aveva già fatto - ogni giorno, durante le ispezioni quando gli altri non gli prestavano attenzione.

L'istruttore chiamò i ragazzi, radunandoli per portarli fuori: dovevano sbrigare infatti i loro piccoli lavori serali. C'erano i bagliori da ravvivare nella caverna che fungeva da cucina e nelle cellette scavate nella roccia dove i Weyr dormivano. Dovevano inoltre riempire di Pietre del fuoco⁴ i sacchi, contro un attacco del Filamento, e portare carbone all'ardente cuore delle cucine.]

Poi arrivava il momento più atteso per Keevan. Dopo cena, infatti, gli piaceva avvicinarsi ai dragonieri per ascoltare il racconto delle loro avventure a dorso dei draghi.

Quella sera, nell'imminenza della schiusa, si discusse molto sull'opportunità di far partecipare alla cerimonia solo i ragazzi più grandi, visto che il ruolo dei dragonieri richiedeva forza e coraggio. Keevan lesse nel discorso degli adulti la sua esclusione dalla schiera degli aspiranti dragonieri...

[«Che ti succede, oggi, ragazzo?»,

«Non vogliono che assista a questa schiusa».

«Cosa?» Mende era sbalordita. «Chi?»

«Non hai sentito i discorsi di ieri sera, a cena? Vogliono escludere i più giovani».

«Se ne dicono tante mentre ci si riempie lo stomaco, Keevan!».

Ma Keevan non la ascoltava più. E poco dopo incontrò Beterli, lui pure impegnato a svolgere i lavori del mattino.

«Sentito la novità, bamboccio?», gli chiese.

«Si stanno rompendo le uova?», e Keevan lasciò cadere un secchio d'acqua.

«Noo! Indovina!»

«Non ho tempo di giocare agli indovinelli», disse Keevan, sforzandosi di apparire indifferente e riempiendo d'acqua il secchio.

«Ti ho detto di indovinare, bamboccio», ripeté Beterli, strappandogli il secchio di mano.

Altri ragazzi stavano sopraggiungendo, stuzzicati dall'opportunità di assistere a un confronto fisico tra due aspiranti. Qualcuno ridacchiò e Keevan, incredulo, capì che doveva essere stato escluso dal gruppo di aspiranti dragonieri.

Strappò a sua volta il secchio dalle mani di Beterli, che s'era distratto. Beterli allora lo colpì fra l'orecchio e la spalla. Keevan provò una fitta bruciante, un dolore quasi insopportabile.

In quel mentre arrivò Mende e la sua comparsa salvò Keevan da un pestaggio molto più doloroso.

«Si sono Schiuse?», le chiese Keevan.

«No, tesoro. Ma c'è qualcuno che non assisterà a nessuna Schiusa». Keevan si volse e vide Lessa⁵, un'espressione irritata dipinta in faccia.

Beterli aveva colpito Keevan con violenza e gli aveva rotto una clavicola. Lessa lo accarezzò con simpatia. «Stai tranquillo, Keevan, ci saranno altre Schiuse per te. Ma *non* per Beterli. Ci sono regole che *tutti* gli aspiranti dragonieri devono rispettare. Il comportamento di Beterli l'ha reso indegno agli occhi dei Weyr».]

Keevan tornò a casa dolorante, ma il suo pensiero era sempre rivolto alla Caverna della Schiusa e alla sua esclusione...

[Si rigirò piano nel giaciglio, cercando di trattenere le lacrime. Gli aspiranti dragonieri non piangevano, sapevano sopportare dolori e delusioni. Si mise a sedere cautamente sulla sponda del letto. Chiuse gli occhi, perché acute fitte gli trapassavano la spalla. Si alzò in piedi barcollando, vincendo il dolore. La stanza gli vorticava intorno. Cos'era il dolore per un dragoniere?

Nessuno gli aveva intimato di non assistere alla Schiusa. Il dolore alla spalla era forte, ma non poteva aspettare, perché aveva sentito i draghi emettere il caratteristico lamento che indicava l'imminente Schiusa delle Uova. Non vide nessuno, mentre si trascinava nella grande galleria che costituiva il più importante passaggio nelle grotte dentro l'antico vulcano. Chiamò a raccolta tutto il suo coraggio, perché ogni movimento gli cagionava dolorose stilette alla spalla.

In quel momento il lamento dei draghi cessò. Adesso quel silenzio significava che tutto il suo popolo aspettava con il fiato sospeso che le uova si aprissero. Persino il vento s'era calmato.

Poi udì il primo grande «Ooh!» della folla. Un uovo si era schiuso e il drago aveva scelto il suo cavaliere. Keevan era disperato: non sarebbe mai giunto in tempo.

Un altro grido di meraviglia e un applauso, evidentemente s'era schiuso un altro uovo, fecero ritrovare a Keevan insospettite scorte di energia e di volontà. Si morse il labbro fino a farlo sanguinare, si lasciò caparbiamente e, improvvisamente, sentì la sabbia caldissima sotto i suoi piedi nudi. Aveva raggiunto la Caverna della Cova.

Nessuno notò il suo ingresso e i suoi passi incerti e affaticati. La barriera umana si aprì e Keevan poté finalmente vedere le uova. I più fortunati erano accanto ai loro draghi, ancora incerti sulle zampe, che emettevano buffi borbottii di protesta a contatto con la sabbia caldissima dove cadevano spesso essendo ancora cuccioli.

Allora desiderò non essersi mai allontanato dalla sua stanza e dal suo letto. Era arrivato tardi. Si appiattì contro una parete della caverna, sperando che nessuno lo notasse.

«Mai visto niente di simile», stava dicendo il capo dei Weyr. «Sono stati scelti soltanto trentanove cavalieri. E il drago bronzeo cerca adesso di allontanarsi dalla Caverna senza essere stato Impressionato. E qui, chi c'è, chi si nasconde nell'ombra?».

Keevan avrebbe voluto sprofondare nella sabbia.

Non preoccuparti! Per favore, non preoccuparti! Queste parole gli risonarono in mente sebbene fosse certo che non le avesse pensate lui.

Qualcuno gli gettò addosso della sabbia, scuotendolo poi ruvidamente.

«Andate via, lasciatemi in pace!» gridò.

Perché? Sebbene nessuno avesse parlato, udì distintamente la domanda nella sua mente.

Incredulo, Keevan alzò la testa e incontrò lo sguardo rubino di un piccolo drago color bronzo. Le sue ali erano ancora umide e aperte e toccavano la sabbia con le estremità. Keevan scattò in piedi e quasi non avvertì più il dolore. Aveva Impressionato il drago. Gli altri Weyr, gli adulti, sembravano divertiti e sorpresi a un tempo per la spontanea scelta del drago. Nessuno poteva imporsi a un drago, solo esso effettuava liberamente la propria scelta. Per la vita.

Perché?, ripeté il drago telepaticamente. *Non ti piaccio?* Nei suoi splendidi occhi c'era una sfumatura di apprensione, e il tono con cui gli aveva posto la domanda era tanto pietoso che Keevan gli cinse il collo con le braccia, accarezzandogli il dorso e le ali ancora fragili e trasparenti.

«Come si chiama, K'van⁶?», chiese Lessa sorridendo affettuosamente al novello dragoniere.

Mi chiamo Heth, trasmise il drago.

F'lar⁷, al corrente di quello che era successo e immaginando quanto K'van dovesse soffrire, gli disse: «Sarai anche il più piccolo dragoniere di Pern, ma di certo sei il più coraggioso!»

Hert ne convenne! Orgoglio e felicità, incredulità empivano il cuore di K'van. Passò un braccio attorno al collo di Heth.

E il gracile ragazzino, in compagnia del drago che non aveva voluto scegliere nessun'altro, uscì dalla caverna, sapendo che Heth sarebbe stato suo per sempre.]

Riduzione e adattamento *Top Fantasy* Reverdito ed. 1989

Note

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. dragazzino: uno dei tanti ragazzini aspiranti a diventare dragonieri.2. policromi: di molti colori.3. secondo d'ala: l'aiutante del capo dei dragonieri, nonché istruttore dei dragazzini.4. pietre del fuoco: pietre che venivano fatte mangiare ai draghi perché potessero emettere fiamme più potenti ed efficaci contro il <i>Filamento</i>.5. Lessa: una delle donne più importanti di Pern, che aveva assistito allo scontro tra Keevan e Beterli.6. K'van: è Keevan. Per tradizione, chi diventava dragoniere veniva riconosciuto per l'abbreviazione del nome.7. F'lar: capo dei Weyr. |
|--|

LEGGIAMO E ANALIZZIAMO...

La trama

1. **

La trama del brano è costituita da un intreccio di sequenze **narrative** e **riflessive**. Scrivi, accanto a ciascuna delle sequenze in cui il brano è stato suddiviso, una N o una R a seconda che si tratti di una sequenza del primo o del secondo tipo (vi sono anche due **flashback** che indicherai con FB).

2. *

Riassumi la parte narrativa del brano dopo aver riletto le sequenze narrative.

I personaggi

3. *

Quali sono le preoccupazioni di Keevan? Quali sono i suoi desideri? Rispondi dopo aver riletto le sequenze riflessive.

4. ***

Keevan e Berterli hanno caratteristiche opposte che rendono il primo un personaggio positivo ed il secondo un personaggio negativo. Mettiti a confronto compilando la tabella.

CARATTERISTICHE DI KEEVAN	CARATTERISTICHE DI BETERLI
- È tenace	- È prepotente
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

L'intenzione comunicativa

5. **

Considerato che Keevan viene premiato e Beterli viene punito, quale potrebbe essere il messaggio che l'autore ha voluto trasmetterci?

MINILAB

UNA DIMOSTRAZIONE DI "VALORE"

Ti è mai capitato di impegnarti con tutte le tue forze per dimostrare agli altri di valere più di quello che essi credevano? Che cosa hai fatto? Quali emozioni hai provato? Sei riuscito nella tua "impresa"?

STEFANO DI MARINO

Violante, giovane spadaccina costretta all'esilio dopo la sconfitta del suo ordine cavalleresco, ritorna nella sua città per incontrare il Doge Ludovico il quale le propone, in cambio dell'amnistia per tutti i Cavalieri dell'ordine del Giglio d'Argento, una rischiosissima missione nell'Est dell'Europa. La giovane accetta, ma lei e i suoi compagni devono prima ritrovare Lupo dalle Bandiere Scarlatte, loro capo e cavaliere valorosissimo, per poi affrontare l'invasione di un'orda di barbari provenienti dalla steppa che rischia di distruggere il mondo civilizzato.

I cavalieri partono e, dopo una lunga e terribile tempesta, raggiungono la penisola Calcidica, qui in un monastero situato sul monte Athos, incontreranno Lupo. Il luogo sembra inaccessibile, ma è possibile raggiungerlo per mezzo di un cesto che viene issato, con un complicato sistema di carrucole, fino al monastero-fortezza. Lupo, Violante e tutti i cavalieri decidono di partire per la loro missione, ma proprio quando Violante viene calata con il cesto...

IL TERRORE VIENE DAL CIELO

[Sembrava uscito dalle nubi come per un incantesimo. Non un uccello e neppure un animale conosciuto, piuttosto un demone dalla folta pelliccia nera coperta di scaglie dalle sfumature verdastre. Si avvicinava muovendo le ali simili a quelle di un pipistrello nell'aria color zinco.

“Punta verso di noi!” esclamò uno dei due Cavalieri. “Viene verso di noi!”

Che fare?]

Violante combatté l'impulso di chiedere aiuto. Era inutile, ormai tutti dovevano aver visto l'essere mostruoso che galoppava nel vuoto, protendendo artigli e zanna come per ghermirli ancor prima di averli raggiunti. Così era inutile ordinare che il cesto fosse calato o richiamato più velocemente. Il mostro sarebbe arrivato loro addosso prima che fosse possibile adottare una contromisura efficace.

Violante aveva sentito raccontare storie su creature mostruose, partorite dalla magia, ma aveva creduto, sino a quel momento, che fossero fandonie buone per mettere a dormire tranquilli i bambini troppo irrequieti.

Era quello il male dal quale Demetrio¹ li aveva messi in guardia?

Non importava sapere se quell'essere famelico² apparteneva alla schiera dei loro nemici (anche se Violante ne fu certa non appena lo vide) perché il pericolo era già su di loro. E, come durante la tempesta, le sembrò di intuire un messaggio nascosto in quella minaccia, il volere di una Malvagità incombente sulle loro vite. Ci fu un altro particolare che le gelò il sangue nelle vene. Ora che lo scorgeva meglio, il mostruoso volatile aveva... fattezze umane. Doveva essere uno scherzo dell'immaginazione... *doveva*.... Sotto la chioma color pece³ le sembrò di intravedere un volto di donna, pallido come la luna, con gli occhi rossi e le zanne affilate come rasoi. Quegli occhi poi sembravano irridarla⁴. Ma non c'era più tempo per analizzare le emozioni. I Cavalieri erano in pericolo. E *i Cavalieri combattevano*...

[Violante estrasse la spada dal fodero agitandola nell'aria per dar coraggio ai compagni.

“Sta cercando di tagliare la fune!” esclamò Dario⁵. Si sentiva impotente e ciò lo faceva infuriare ancora di più. Istantaneamente alzò il braccio come per scagliare la sua ascia. “Fermo” lo bloccò Lupo afferrandogli il polso “non puoi colpirlo...”

Per un attimo Violante ebbe nei suoi occhi quelli della creatura. Vi lesse una feroce determinazione a uccidere. L'essere immondo⁶ si avventò su di loro, protendendo gli artigli affilati. Le ali produssero un sibilo spettrale nel vuoto. La creatura volante passò vicinissima al cesto. Violante si ritrasse istintivamente stringendo la spada. Uno dei suoi compagni fu meno lesto. Gli artigli della creatura lo sfiorarono liberando una coda d'aquilone scarlatta⁷ che sembrò librarsi nel vuoto per un interminabile attimo. L'uomo si ritrasse urlando e Violante udì la risata malvagia dell'essere.

“Adesso!” pensò protendendosi in avanti in un affondo mentre il braccio ruotava inferendo⁸ un colpo di punta. La spada sfiorò l’ala del mostro liberando uno schizzo di sangue verdastro. Il mostro si contorse lanciando un grido agghiacciante che aveva qualcosa di umano. L’essere sembrò perdere l’assetto⁹, ma con un colpo d’ali, riguadagnò la stabilità di pochi attimi prima. Tornò a gettarsi sul suo bersaglio, avvinghiandosi saldamente con gli artigli alla fune che reggeva il cesto.

“Colpitelo, colpitelo adesso!” urlò Violante, ma i suoi compagni erano troppo terrorizzati. Lei stessa, tradita dall’emozione, mancò un fendente¹⁰. Comprese ciò che il mostro aveva intenzione di fare ancor prima che questo affondasse le zanne nella canapa della fune. Prendere una decisione richiese a Violante più di qualche frazione di secondo. La ragazza passò la spada tra i denti, serrando le mascelle. Poi, nell’attimo in cui la fune cedette, Violante si slanciò fuori dal cesto cercando disperatamente un appiglio sulla parete di roccia.

Lo schianto della fune spezzata dalle zanne del mostro si ripercosse per tutto il fianco della montagna. Un attimo dopo il cesto precipitò nel vuoto. Da sotto, la scena era terrificante. Lupo vide i due Cavalieri che si agitavano nel nulla, allargando le braccia senza speranza. Le loro urla sembravano annullare anche lo sciabordio¹¹ del mare. Con trepidazione, Lupo vide la figurina di Violante librarsi nel vuoto in un impossibile tuffo. Il mostro volteggiava a pochi metri da lei. Se anche la ragazza avesse potuto afferrare un appiglio, l’orribile creatura l’avrebbe finita nel giro di pochi attimi. “Il mio arco” ordinò con voce stranamente ferma. Dario obbedì senza esitazione raccogliendo faretra e arco dal loro bagaglio.

Violante si sentì come risucchiata nel vuoto. Per una manciata di attimi le sue gambe scalciarono nel vento trascinate verso l’abisso. Poi le mani toccarono qualcosa di ruvido. Una spaccatura nella roccia. Con disperazione la giovane contrasse le dita attorno a quell’appiglio di fortuna. Serrava i denti sulla lama della spada sin quasi a farli sanguinare. Il vento la sferzava con violenza fondendo il suo sibilo con gli stridii della bestia. Un piede trovò un appoggio ma l’altro rimase nel vuoto, Violante non avrebbe potuto resistere per molto. Udì di nuovo lo spaventoso battere delle ali della creatura sopra di sé. *Era finita.*

Lupo strinse l’arco in pugno incoccando la freccia. Con l’altra mano tese la corda portando la coda del dardo sino a che le piume direzionali¹² non gli sfiorarono le labbra secche per la paura.

La vita di Violante era nelle sue mani. *Era ancora all’altezza di un tempo?* Comprese che la forza del loro nemico era proprio il timore, la paura di non farcela. Quello era l’avversario da battere prima di tutti. Respirò a fondo concentrando gli occhi sulla mostruosa figura che volteggiava tra le rocce. Al prossimo affondo avrebbe portato i suoi artigli a conficcarsi nella schiena di Violante. Lupo serrò le palpebre restringendole a due fessure e alzò l’arco già pronto al tiro.

L’oscena¹³ risata del mostro rimbalzò sulla lastra di roccia, colpendo quasi fisicamente Violante, appesa in posizione precaria. Non poteva neppure impugnare la spada per tentare una difesa. Era costretta a volgere le spalle al suo nemico, impotente. Le parve di udire un sibilo inatteso come se l’aria si scomponesse in miliardi di piccoli aghi di ghiaccio. Poi riecheggì nuovamente quel grido ferino che mescolava lamenti umani e echi sovranaturali.

Un urlo di dolore, ma non il suo.

Sempre reggendosi al suo appiglio precario, Violante tentò di volgere il viso. Con la coda dell’occhio colse l’immagine della creatura ferita a morte da una freccia che l’aveva centrata in pieno collo. Il mostro agitò le ali, protendendo gli artigli ancora una volta ma invano. Il sangue verdastro gli sfuggiva da una ferita mortale, irreparabile. L’essere, qualunque cosa fosse, si contorse ancora per un secondo. Poi crollò verso il basso a raggiungere le sue vittime.

Precipitò con uno sconnesso movimento delle ali sino a schiantarsi su un lastrone di pietra a pochi metri dal mare. Dario e gli altri Cavalieri già scesi si precipitarono verso il mostro con le lame sguainate. In quell’attimo il cielo si oscurò di nuovo e una nuova luce verde, simile a un lampo, scese a colpire l’essere immondo. Con un ultimo disperato urlo il mostro si dissolse avvampando in un’unica fiammata terrificante.

Dario, con la scure in mano, osservava la repellente metamorfosi¹⁴ come pietrificato. Ne giro di qualche secondo del mostro non rimase più che un mucchietto di ossa liquefatte.

“Violante!” esclamò il gigantesco Cavaliere volgendo lo sguardo verso la parete di roccia. Lupo aveva ucciso il mostro ma la loro compagna rimaneva a più di cento metri dal suolo, prossima a cadere...]

[Il dolore la investiva a ondate diramandosi dalle braccia sino al petto con fitte sempre più dolorose, Violante manteneva caparbiamente la presa sulla cengia¹⁵ di roccia, nel tentativo di puntellarsi con i piedi, ma il freddo e il dolore che la fredda roccia le trasmetteva alle falangi stavano per aver ragione della sua resistenza. Non riusciva neppure a esultare per la morte dell'immonda creatura che si era portata via la vita di due suoi compagni. Gli occhi le si riempirono di lacrime confondendole la vista mentre provava la curiosa sensazione che il sudore colasse come ghiaccio incandescente dal cuoio capelluto. Sentiva il vento ulularle di mollare. Lasciandosi cadere verso una morte rapida, rinunciando a lottare. Ma non poteva finire a quel modo... lei era un Cavaliere... aveva tanto aspettato quel momento... il momento di ritornare coi suoi compagni (con Lupo!) a ripercorrere i sentieri della *Fides*...

La *Fides*, l'antico codice dei Cavalieri. A quello doveva pensare, da quegli insegnamenti trarre la forza di combattere contro ogni difficoltà. *Fides*... significava fiducia, fede. Era una parola nell'antica lingua della Penisola¹⁶ e indicava un atteggiamento mentale che Violante si era vantata per anni di non aver mai tradito. Fiducia in se stessi... Anche nei momenti peggiori... la certezza di riuscire a cavarsela in ogni situazione... Invece il freddo le suggeriva di lasciarsi andare, di cadere, di rinunciare a lottare... Non era giusto.] [Con rabbia Violante strinse i denti accorgendosi di serrare ancora la spada che tanto aveva desiderato di poter recuperare. Quell'impeto d'orgoglio le consentì di attingere ancora a quelle poche riserve di energia che le erano rimaste. Si aggrappò alla roccia con ancor maggiore determinazione guadagnando, anche se per poco, una posizione più stabile. Pian piano riuscì a trovare spazio anche per il secondo piede. Quel risultato però allentò le sue difese. La punta dello stivale sembrò assestarsi su un appiglio sicuro. Improvvisamente sentì il sottile zoccolo¹⁷ al quale si reggeva cedere, franando verso il basso. Con un urlo di terrore cercò di mantenersi in equilibrio. La spada le sfuggì dalle labbra piombando verso terra con un rumore sinistro mentre rimbalzava da una roccia all'altra. La lama arrivò a terra con la velocità di un proiettile scagliato da una balestra, provocando un fuggi fuggi generale tra i Cavalieri. Solo Dario e Lupo rimasero al loro posto con gli occhi incollati alla figurina in precario equilibrio sulla roccia. Il gigantesco Cavaliere contraeva le spalle come se quell'esibizione di forza potesse aiutarlo a risolvere una situazione che lo trovava impotente. Lupo strinse gli occhi facendo risalire lo sguardo alla cima del monte Athos dove Demetrio e Celsyus¹⁸ stavano osservando Violante in difficoltà. Il coraggioso maestro d'armi non aveva perso tempo, a quanto pareva. Lupo non era in grado di vederlo dalla sua posizione, ma sembrava che Celsyus si fosse assicurato intorno al busto una fune e si apprestasse a calarsi lungo la parete di roccia per soccorrere Violante.] [...] [Avrebbe voluto essere lui al posto di Celsyus, rischiare la sua esistenza per portare aiuto a quella ragazza che, in quel momento, gli sembrava così piccola e indifesa. Avrebbe voluto tentare almeno... e morire in caso di sconfitta.

Si accorse in quel momento di quanto fosse importante per lui la ragazzina che aveva sempre considerato alla stregua di un compagno... C'era qualcosa di più che il cameratismo¹⁹ nella trepidazione con cui assisteva alla sua disperata lotta per la vita. Che beffa rendersi conto in un momento così drammatico di quel sentimento. Nel giro di pochi attimi la vita di Violante poteva essere cancellata e lui non avrebbe potuto far nulla... Neppure dirle quello che, dentro di lui, aveva sempre saputo...]

S. Di Marino *Cavaliere* De Agostini 1996

Note

1. **Demetrio**: monaco addetto alla redazione di mappe.
2. **famelico**: che ha fame; l'essere mostruoso sembra che li voglia divorare.
3. **color pece**: nera.

4. **irridarla**: mostrare segni di disprezzo.
5. **Dario**: uno dei cavalieri.
6. **immondo**: ripugnante.
7. **liberando una coda d'aquilone scarlatta**: il sangue uscito dalla ferita cadde nel vuoto e sembrava la coda di un aquilone rosso scuro.
8. **inferendo**: infliggendo.
9. **assetto**: posizione di equilibrio.
10. **fendente**:
11. **sciabordio**: colpo di sciabola.
12. **piume direzionali**: le piume che si trovano nella parte terminale delle frecce servono
13. **oscena**: ripugnante.
14. **repellente metamorfosi**: orribile cambiamento.
15. **cengia**: piccola porzione orizzontale in mezzo ai dirupi.
16. **Penisola**: il luogo, nel racconto, non è mai definito chiaramente, ma ci sono impliciti riferimenti a Venezia (il Doge) e anche la penisola suggerisce l'Italia la cui lingua, anticamente, era quella latina (*fides*).
17. **zoccolo**: è la cengia di cui parla prima.
18. **Celsyus**: maestro d'armi del Doge, che aveva seguito i cavalieri nella loro spedizione.
19. **cameratismo**: atteggiamento amichevole tenuto fra coloro che sono compagni d'arme.

ANALIZZIAMO IL TESTO...

La trama

1. **

Anche questo brano presenta una trama costituita dall'alternarsi di sequenze **narrative** e **riflessive**. Il testo è stato suddiviso in sei sequenze. Indicata, accanto a ciascuna di esse, di che tipo di sequenza si tratta usando le lettere R, N, D (vi sono tre sequenze riflessive, due narrative e una descrittiva). Dai un titolo alle sequenze narrative.

2. **

Quali sono i due **momenti culminanti**, cioè quelli più carichi di tensione, di tutta la vicenda?

I personaggi

3. ***

In questo brano emergono due doti di Violante: quali?

4. *

Quale sentimento prova Lupo nei confronti di Violante? Da quale frase del testo lo si può dedurre?

Il linguaggio

5. **

Nella sequenza dell'attacco del mostro vi sono molte espressioni che sottolineano il momento di terrore vissuto dai Cavalieri (es.: *Ci fu un altro particolare che le gelò il sangue; Le ali produssero un sibilo spettrale nel vuoto*). Prova ad elencarle dopo averle ritrovate nel testo.

MINILAB

UNA PROVA "DIFFICILE"

Ti è mai capitato di aver superato una prova difficile grazie alla fiducia che hai avuto in te stesso? Di quale prova si è trattato? Perché solo la fiducia nelle tue possibilità ti ha permesso di superarla? Racconta cosa è successo e come hai vissuto tale esperienza.

SILVANA DE MARI

GLI ORCHI

Una terribile minaccia incombe sul Mondo degli Uomini: gli Orchi devastano le terre e trucidano gli uomini. Il capitano dei mercenari Rankstrail ha appena compiuto un'azione vittoriosa contro queste terribili creature e si trova sul campo insieme al suo luogotenente Lisentrail.

Il capitano respirò profondamente, poi prese la calotta¹ a due mani e la tolse. Sotto c'era una faccia mostruosa e asimmetrica, che gli sembrò fatta di peli e artigli alternati, ma non perfettamente uguali dai due lati. Sulla fronte c'erano piccole squame, che sembravano code di lucertola incastrate a mosaico, l'una contro l'altra.

«Non hanno niente di umano» disse, «No, Capitano» lo contraddisse Lisentrail. «Quelle sono veramente code di lucertola, zanne e pelo animale. Gli orchi li portano incollati sulla faccia. Sotto però sono più o meno tali e quali a noi. Guarda». Il caporale staccò con grande difficoltà il pelo, gli artigli e le squame. Sotto c'era una faccia, larga, quadrata, con gli zigomi piatti. La pelle era spessa e si alzava in nodi duri e irregolari, separati da solchi rossastri, stranamente terrea e stranamente livida. «Questa roba è appiccicata, con un misto di olio rancido e pece bollente, credo. Deve fare un male cane mettersela in faccia, ma la prima regola dell'Orco è non sentire il dolore».

«Però sono strani» insistette il Capitano. «Non sono come noi».

«Ha la pelle come la tua, Capitano, come ce l'avresti tu se la scottavano con la pece a ogni stagione. E poi siccome tengono 'sto schifo di roba incollata sulla faccia, non cambiano mai espressione e allora gli viene la faccia un po' appesa, da scemo».

«Anche il colore è strano. Nessuno può essere così bianco».

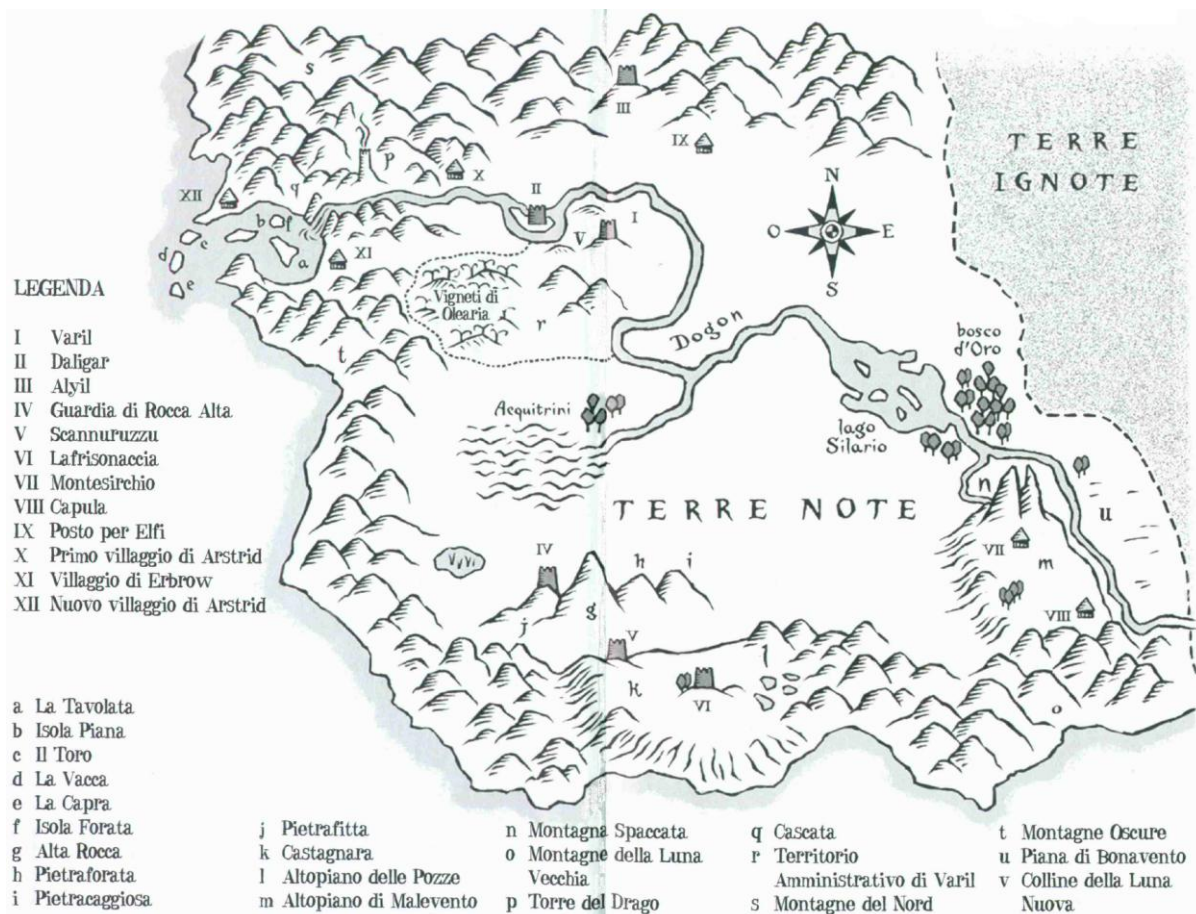
«Capitano, che l'hai mai visto un uomo uscire da una segreta dove è stato più di sei mesi? Ha quel colore lì. Incollati qualcosa sulla faccia e poi mettici un elmo sopra, aspetta tre stagioni e poi sarai bianco anche tu come una larva di mosca. Guarda la pelle delle braccia: è fatto come noi. Gli Orchi sono solo più grassi, e un po' più scuri e massicci. Dicono che hanno più peli, ma questa è una storia. Forse è vero che puzzano più di noi, forse è solo che si lavano meno. Hanno la faccia un po' più piatta e i capelli un po' più dritti, ma per il resto... È da vivi che li distingui bene. Gli Orchi si muovono tutti insieme, a plotoni, a battaglioni, a eserciti. Un Orco da solo è... morto. Tutti si muovono come uno solo. E poi: gli Orchi sono quelli che si divertono ad ammazzare e festeggiano dopo esserci riusciti. Agli Orchi piace vedere i bambini soffrire.»

Gli attacchi degli Orchi si susseguono, ma il Giudice Amministratore, individuo malvagio e crudele a capo delle terre degli Uomini, invia il Capitano Rankstrail e i suoi mercenari contro quello che lui ritiene il nemico più pericoloso: Yorsh, l'ultimo Elfo.

Yorsh e il Capitano si incontreranno, uniranno le loro forze, e questo sarà determinante per entrambi e cambierà il corso della storia. La lotta contro gli Orchi continuerà ancora, ma il Capitano acquisirà la consapevolezza del suo ruolo di pacificatore e portatore del senso di giustizia.

Le palizzate erano state costruite male e in fretta: i condottieri degli orchi dovevano averne ritenuto la costruzione una pura formalità, nell'assoluta certezza che mai nessun esercito sarebbe comparso.

Gli occhi di Yorsh identificarono i punti dove i pali si diradavano a sufficienza perché il passaggio dei cavalli fosse possibile, e dove le palizzate erano troppo alte per un cavallo al galoppo, la mente del giovane Elfo poteva aiutare lo slancio del salto. Enstriil² si sollevò e saltò per primo, Yorsh guidò il salto e lo aiutò. Dopo di lui, tutti i cavalli saltarono, guidati, accompagnati, sorretti, attraverso i varchi. La fatica di quello sforzo sovrumano si dissolse del tutto, cancellata dal suono dei corni della città sott'assedio, dal coraggio, dal furore e dalla fede di Yorsh e di tutta la sua armata.



La prima batteria di orchi gli si parò davanti, esterrefatta. Il comandante era molto alto. Dalle sue letture Yorsh lo riconobbe come uno degli Orchi scesi dalle Montagne del Fuoco, all'estrema propaggine orientale del mondo noto³. L'elmo che nascondeva in parte la faccia di pelo e zanne, fatto di cuoio sfilacciato e ferro arrugginito, simulava inconfondibilmente il muso di un lupo, come anche lo scudo a forma di semicerchio, dotato di punte di ferro in guisa di artigli.

Yorsh lo abbatté con un unico colpo di spada.

Il dolore della morte lo colpì come una freccia: sentì la sua lama entrare nella carne dell'altro come fosse stata la propria, sentì il respiro inondato di sangue, l'aria che gorgogliava nei rantoli, il cuore che si fermava. Sentì anche il ricordo dell'altro per il profumo del vento d'estate. Rivide per un attimo, in una serie di rigagnoli sudici, una madre astiosa e brutale curva a cercare qualcosa da mangiare, in mezzo a una torma di piccole creature piagnucolose e disperate, e capì che dietro ogni futuro Orco c'era un'infanzia di fango e cibo marcio, c'era una storia di figli non amati, messi al mondo al solo scopo di usarli come clave o come sassate contro un mondo da deprecare.

Erano persone.

Quella che portavano sulla faccia, fatta di pelo e zanne era solo una maschera di guerra. Gli Orchi non erano vomitati direttamente dal fango degli inferi, erano persone. Avevano ricordi. Provavano dolore. Avevano pianto, neonati, con la disperazione con cui piangono tutti i neonati. Erano stati portati nel ventre tiepido di una madre.

Rankstrail lo superò. Stravolto dal dolore per la sua gente massacrata, per il suo popolo che vedeva i suoi figli decapitati e issati sulle palizzate⁴, il giovane Capitano di Daligar⁵ andava a liberare la sua città assediata. La sua spada abbatté chiunque gli si parasse davanti.

Come un incendio divampa irrefrenabile anche dopo che il fuoco che lo ha generato è stato spento, l'armata del Popolo degli Uomini, i Mercenari, non si fermò né vacillò.

Il giovane Capitano, aiutato dalle luci dei fuochi e dalla luna, impiegava pochi istanti a identificare il punto più debole di tutti gli sbarramenti, dove sfondare.

Rankstrail alzò la mano destra e tese il braccio di lato: Lisentrail capì immediatamente e scartò con i suoi uomini verso il nord della collina boscosa all'imbocco della città, così da aggirarla e piombare sul fianco degli Orchi, mentre il Capitano e il grosso delle truppe sarebbero arrivati frontalmente.

Poi il Capitano allargò le braccia e la sua armata si divise in due dietro di lui. Rimasto solo con Yorsh, affrontò la seconda linea degli Orchi, piombando come un leone in mezzo ai cani. Aveva la sua spada nella mano destra e un'alabarda⁶ sottratta a una delle barricate nell'altra, era smontato da cavallo e da solo riusciva a tenere testa a una dozzina di Orchi, concentrando su di sé l'attenzione di tutti, mentre i suoi uomini li prendevano di lato. Gli Orchi si trovarono improvvisamente attaccati da tutte le direzioni. Erano superiori di numero, ma per la prima volta da quando la guerra al Popolo degli Uomini era cominciata, la loro sicurezza vacillò. Il loro coraggio si infranse, improvvisamente, come un vetro caduto sulla roccia, come un volo di gazze che avvisti i falchi sopra di loro.

«Ora!» urlarono di nuovo gli Uomini.

Fu un ruggito. Gli Orchi cominciarono a ritirarsi e la ritirata divenne rapidamente una disfatta di guerrieri che scappavano scomposti, senza più difese. Rankstrail aveva spaccato la sua spada nello scontro iniziale e aveva raccolto la rozza e micidiale arma di uno dei capi della batteria avversaria. La lama era enorme, lunga più di tre piedi, e l'impugnatura vi era incorporata così che la lama stessa difendeva la mano che la impugnava. Gli Orchi erano riusciti a raggiungere le due ciclopiche catapulte che avevano dato fuoco alle due cerchie della città lanciando fiammeggianti fascine di legna secca, intrise di olio. Il drappello di cavalieri che aveva aggirato la collina li colse all'improvviso sul fianco destro, che era rimasto completamente scoperto, massacrandoli. Con la lama enorme e pesante che aveva sostituito la sua, Rankstrail stava decapitando la maggior parte degli Orchi.

Anche se non era lui a sferrare il colpo, Yorsh lo sentiva. Il momento in cui la testa veniva staccata dal collo, quando la lama tranciava le vertebre e il midollo, diventava la negazione del concetto stesso di umanità, del concetto stesso di vita. Per pochi istanti la testa restava viva e per quanto fossero immondi⁷ i pensieri che aveva pensato, il dolore era talmente insopportabile da trascendere i limiti della giustizia.

L'armata degli Uomini era di nuovo riunita in un unico troncone e stava per sferrare l'attacco decisivo. Quando furono a un centinaio di piedi dalle mura esterne, passarono attraverso l'accampamento del nemico, dentro quello che restava di un aranceto, con gli ultimi fiori che coprivano il suolo di un tappeto di petali bianchi. La maggior parte degli alberi era stata abbattuta per alimentare i fuochi e costruire gli sbarramenti, le scale, le pire. Da quelli rimasti pendevano gli impiccati. Alcuni erano giovanissimi, quasi bambini. Al centro si ergeva una lunghissima catasta di legna, centinaia di fascine a creare una specie di barricata, sopra la quale una dozzina di persone era incatenata a dei pali, le membra imbrattate di fango e sangue. L'odore dell'olio che impregnava la catasta era più forte dell'odore dei corpi. Alcuni Orchi stavano in mezzo alla catasta brandendo delle torce.

Rankstrail si fermò. L'armata si fermò a sua volta, con un fragore di ferraglia che si mischiò alle imprecazioni, perché i cavalli si impennarono, urtandosi l'uno contro l'altro.

Gli Orchi si misero a urlare di trionfo.

Uno di loro, alto e con le zanne del lupo⁸ sullo scudo, indicò Rankstrail con la mano, poi esclamò derisorio: «Tu non urla più 'Ora'. Tu non grida più. Tu zitto. Io voglio te oppure io brucia loro».

Anche gli altri Orchi risero.

Rankstrail alzò la mano destra per fermare i suoi. Con un ordine secco fermò anche il suo lupo; fissò l'Orco, poi guardò ancora una volta i corpi incatenati sopra la pira, e infine guardò di nuovo l'Orco.

Senza abbassare lo sguardo, scese dal suo ronzino⁹.

«Capitano, è inutile, è una stupidaggine!» gli gridò il suo luogotenente, «Dopo averti fatto a pezzi, li bruciano lo stesso! Non lo fare!»

«Ci sono i miei fratelli: il terzo da sinistra e la ragazza con la veste da sposa» rispose Rankstrail. Il Capitano fece cadere la sua spada, si sganciò le due cinghie che gli bloccavano la corazza alle spalle, facendola scivolare a terra. Per ultimo si levò l'elmo e restò immobile, disarmato e indifeso, a guardare gli Orchi che aveva di fronte. Due di loro alzarono il loro arco, ma non fece neanche in tempo ad armarlo.

Yorsh spronò Enstriil, si arrampicò sulla pira, li travolse, scese da cavallo, rinfoderò la spada e allargò le braccia come se dovesse abbracciare il mondo. Gli Orchi con le fiaccole dettero fuoco, ma le fiamme non divamparono: si limitarono a serpeggiare tra la legna e l'erba secca delle fascine come vermi dentro a un pesce marcito. L'olio non si incendiò. Yorsh sentì la fatica atroce di contenere le fiamme: il fuoco che non bruciava sulla pira stava divampando dentro la sua testa. Alle sue spalle sentì il rumore della battaglia che ricominciava. Aveva fermato il fuoco degli Orchi, non le loro lame.

Continuò a tenere il braccio sinistro aperto con le dita spalancate per controllare il fuoco, e con la destra estrasse la spada battendola con tutta la forza che gli restava sulle catene del primo ostaggio, che si frantumò come vetro. L'ostaggio era la giovane donna con la veste da sposa. Yorsh le fece segno con la testa indicando la propria spada e poi gli altri prigionieri e lei capì: gli tolse la spada dalla mano tremante e con quella fracassò le catene del secondo ostaggio. Il Capitano Rankstrail usò l'ascia per spezzare anche le catene degli altri prigionieri, e dove queste resistettero abbatté i pali.

I suoi uomini lo aiutarono, sostenendo i prigionieri e calandoli giù dalla pira.

La fanciulla con la veste da sposa si avvicinò e, con un accenno di inchino, gli restituì la spada. L'elsa era sporca. La lama brillava come non aveva brillato mai.

Riduzione da S. De Mari *L'ultimo Orco* Salani 2005

Note

1. **calotta**: copertura, come una maschera, che aderiva al volto dell'orco.
2. **Enstriil**: cavallo dell'elfo.
3. **mondo noto**: nella geografia del romanzo, il mondo si divide in terre note (dove si estende il Mondo degli Uomini) e terre ignote.
4. **issate sulle palizzate**: le teste mozzate venivano poste sulle aste delle palizzate perché tutti le potessero vedere.
5. **Daligar**: la città più importante delle Terre Note.
6. **alabarda**: lancia che, sotto la punta, è dotata di una lama come quella della scure.
7. **immondi**: terribili e immorali.
8. **il suo lupo**: il capitano aveva trovato un cucciolo di lupo che aveva allevato e che lo seguiva sempre come un cane fedele.
9. **ronzino**: cavallo che vale poco.

COMPRENDIAMO E ANALIZZIAMO...

La trama

1. **

La trama del secondo brano è formata da un susseguirsi di sequenze narrative, riflessive e descrittive. Dai un titolo a ciascuna delle sei sequenze in cui il brano è stato suddiviso e indica, a margine del testo, di che tipo di sequenza si tratta.

2. *

I poteri straordinari della mente di Yorsh risultano decisi in due momenti dello scontro con gli orchi: quali?

ANALIZZIAMO IL TESTO...

I personaggi

3. *

Yorsh, oltre ai poteri straordinari della mente, possiede una caratteristica che gli fa vivere la battaglia con una grande sofferenza: di quale caratteristica si tratta?

4. *

Il capitano Rankastaril, sebbene sia spietato con gli orchi, da dimostrazione di estremo altruismo: in quale occasione? come si comporta?

5. **

Fai una descrizione, sia fisica che morale, degli orchi ricavando le informazioni dai due brani che hai letto.

MINILAB

L'INFANZIA NEGATA

La malvagità degli orchi non è innata ma ha origine nella loro difficile infanzia. Pensi che ciò valga anche per gli uomini? Anche per loro esiste, dietro i comportamenti violenti e non rispettosi della dignità altrui, un'infanzia "negata" cioè fatta di soprusi e mancanza d'amore? Discutine coi compagni.

J. K. ROWLING

IL LABIRINTO

Sono passati quattro anni da quando Harry ha scoperto di essere un mago; è ormai un affermato studente presso la scuola di magia di Hogwarts; passa le sue giornate dividendosi fra le lezioni, lo studio e i suoi migliori amici, Ron e Hermione con i quali vive 'magiche' avventure. Lo incontriamo mentre è alle prese col torneo TREMAGHI, gara mondiale fra scuole di magia, che non si tiene da più di settecento anni. Harry, insieme a Cedric, rappresenta la sua scuola ed è alle prese con l'ennesima e ultima prova difficile del torneo: trovare la coppa tremaghi posta in mezzo ad un labirinto in cui, non solo è problematico districarsi, ma anche piuttosto pericoloso. Harry, però, ha con sé la sua inseparabile bacchetta e la conoscenza di una serie di formule magiche...

«Signore e signori, sta per cominciare la terza prova del Torneo Tremaghi, la prova finale! Permettete che vi ricordi la situazione del punteggio! Al primo posto, alla pari, con ottantacinque punti ciascuno... il signor Cedric Diggory e il signor Harry Potter, entrambi della Scuola di Hogwarts!» Le grida e gli applausi fecero alzare in volo nel cielo sempre più scuro gli uccelli appollaiati sugli alberi della Foresta Proibita¹. «Al secondo posto, con ottanta punti... il signor Viktor Krum, dell'Istituto Durmstrang!» Altri applausi. «E al terzo posto... Mademoiselle Fleur Delacour, dell'Accademia di Beauxbatons!» [...]

«Allora... al mio segnale, Harry e Cedric!» disse Bagman². «Tre... due... uno...»

Fischìò brevemente e Harry e Cedric scattarono in avanti ed entrarono nel labirinto.

Le siepi torreggianti proiettavano ombre nere sul sentiero, e, fosse perché erano così alte e fitte o perché erano state stregate, il fragore della folla circostante svanì nell'istante in cui misero piede nel labirinto. Harry estrasse la bacchetta, sussurrò «*Lumos*», e udì Cedric fare lo stesso alle sue spalle.

Dopo centocinquanta metri, si trovarono a un bivio. Si guardarono.

«Ci vediamo» disse Harry, e prese a sinistra, mentre Cedric prendeva a destra.

Harry udì per la seconda volta il fischio di Bagman. Krum era entrato nel labirinto. Harry accelerò. Il sentiero che aveva imboccato sembrava completamente deserto. Voltò a destra e avanzò rapido, la bacchetta tesa sopra la testa, cercando di vedere il più avanti possibile. Ma non c'era ancora nulla in vista.

Il segnale di Bagman suonò per la terza volta in lontananza. Ora tutti i campioni si trovavano nel labirinto.

Harry continuava a guardarsi alle spalle con la sensazione di essere osservato. Il labirinto era sempre più immerso nell'oscurità, man mano che il cielo diventava blu marino. Si trovò a un secondo bivio.

«*Guidami*» sussurrò alla bacchetta, tenendola piatta sul palmo della mano.

La bacchetta roteò una volta e puntò alla sua destra, verso il folto della siepe. Da quella parte c'era il nord, e sapeva di doversi dirigere a nord-ovest per raggiungere il centro del labirinto. La cosa migliore che poteva fare era prendere il sentiero a sinistra, e girare di nuovo a destra alla prima occasione.

La strada era deserta, e tale rimase anche quando Harry imboccò un sentiero sulla destra. Non sapeva perché, ma l'assenza di ostacoli lo rendeva nervoso. Avrebbe già dovuto incontrarne uno, no? Era come se il labirinto volesse indurlo a una falsa sensazione di sicurezza. Poi sentì un movimento alle sue spalle. Tese la bacchetta, pronto all'attacco, ma il raggio di luce colpì soltanto Cedric, che era appena sbucato di corsa da un sentiero a destra. Sembrava profondamente scosso. La manica della sua veste fumava.

«Gli Schiopodi Sparacoda di Hagrid³!» sibilò. «Sono enormi... sono riuscito a fuggire per un pelo!»

Scosse la testa e sparì, imboccando un altro sentiero. Ben deciso a mettere una bella distanza tra sé e gli Schiopodi, Harry riprese a correre. Poi, voltò un angolo e vide...

Un Dissennatore⁴ avanzava scivolando verso di lui. Alto tre metri e mezzo, il volto nascosto dal cappuccio, le mani putrescenti e coperte di croste tese davanti a sé, si faceva strada alla cieca verso di lui. Harry ne udì il respiro simile a un rantolo; si sentì invadere da un gelo appiccicoso ma sapeva che cosa doveva fare...

Evocò il pensiero più felice che poté, si concentrò con tutte le sue forze sul pensiero di uscire dal labirinto e festeggiare con Ron e Hermione, levò la bacchetta e urlò: «*Expecto Patronum!*»

Un cervo d'argento sbucò dalla punta della bacchetta di Harry e avanzò al galoppo verso il Dissennatore, che cadde indietro e s'impigliò nell'orlo della veste... Harry non aveva mai visto un Dissennatore inciampare.

«Aspetta!» gridò, avanzando nella scia del suo Patronus d'argento, «tu sei un Molliccio⁵! *Riddikulus!*»

Si udì un colpo secco e forte, e la figura esplose in un fil di fumo. Il cervo d'argento svanì. Harry avrebbe voluto che restasse con lui, gli avrebbe fatto bene un po' di compagnia... avanzò più rapidamente e silenziosamente possibile, le orecchie tese, la bacchetta di nuovo alta.

Sinistra... destra... ancora sinistra... due volte si trovò in un vicolo cieco. Rifece l'incanto Quattro Punti, e scoprì che stava andando troppo a est. Fece dietrofront, svoltò a destra, e vide una strana nebbiolina dorata aleggiare davanti a lui.

Harry si avvicinò cautamente, la bacchetta puntata. Sembrava una qualche sorta di incantesimo. Si chiese se sarebbe stato capace di sbarazzarsene facendolo saltare per aria.

«*Reducto!*» esclamò.

La formula magica schizzò nella nebbiolina, lasciandola intatta. Si disse che avrebbe dovuto saperlo; l'incantesimo Reductor funzionava con gli oggetti solidi. Che cosa sarebbe successo se avesse attraversato la nebbia? Valeva la pena di tentare, o doveva tornare sui suoi passi? [...]

Trasse un profondo respiro e si tuffò nella nebbiolina incantata.

Il mondo si rovesciò. Harry penzolava dal suolo, coi capelli dritti, gli occhiali che minacciavano di cadere nel cielo senza fondo. Harry se li ricacciò sul naso e rimase lì a ciondolare, terrorizzato. Era come avere i piedi incollati all'erba. Sotto di lui il cielo scuro trapunto di stelle si stendeva all'infinito. Aveva la sensazione che se solo avesse cercato di muovere un piede, si sarebbe staccato per sempre dal terreno.

Pensa, si disse, mentre gli andava il sangue alla testa, pensa...

Ma nessuno degli incantesimi che aveva provato era progettato per opporsi a un improvviso scambio tra cielo e terra. Avrebbe osato spostare il piede? Sentiva il sangue pulsare nelle orecchie. Aveva due possibilità: o cercare di muoversi, o sparare in alto scintille rosse, farsi tirar fuori dal Labirinto ed essere squalificato.

Chiuse gli occhi per non vedere il cielo senza fondo e staccò con decisione il piede dal soffitto d'erba.

All'improvviso il mondo si raddrizzò. Harry cadde sulle ginocchia, sul terreno meravigliosamente solido. Per un attimo si sentì molle dallo spavento. Respirò profondamente per calmarsi, poi si rialzò e corse avanti, guardandosi indietro mentre usciva dalla nebbiolina dorata, che scintillava innocente al chiaro di luna. [...]

Non incontrò nulla per dieci minuti, tranne vicoli ciechi. Due volte prese la stessa direzione sbagliata. Alla fine trovò un nuovo percorso e lo imboccò di corsa. La luce della bacchetta sobbalzava, agitando e deformando la sua ombra sulle pareti di siepe. Poi girò un altro angolo e si trovò davanti a uno Schiopodo Sparacoda.

Cedric aveva ragione: era proprio enorme. Lungo tre metri, sembrava più che altro uno scorpione gigante. Il suo lungo pungiglione era marcato sopra la schiena. La spessa corazza brillò alla luce della bacchetta di Harry, che gliela puntò contro.

«*Stupefictum!*»

L'incantesimo colpì la corazza dello Schiopodo, e rimbalzò indietro; Harry si chinò appena in tempo, ma sentì odore di capelli bruciati: gli aveva strinato la testa. Lo Schiopodo emise un lampo di fuoco dalla coda, e gli si scagliò addosso.

«*impedimenta!*» strillò fiarry. L'incantesimo colpì di nuovo la corazza dello Schiopodo e rimbalzò indietro; Harry arretrò barcollando di qualche passo e inciampò. «IMPEDIMENTA!»

A pochi centimetri da lui, lo Schiopodo si fermò di colpo:

Harry l'aveva colpito al ventre molle e indifeso. Ansante, si allontanò da lui e corse nella direzione opposta: l'Incantesimo di Ostacolo non era permanente, lo Schiopodo avrebbe riguadagnato l'uso delle zampe da un momento all'altro.

Prese un sentiero a sinistra, e finì in un vicolo cieco, uno a destra, e finì in un altro vicolo cieco: si costrinse a fermarsi, col cuore che martellava in petto, formulò l'Incanto Quattro Punti, tornò sui suoi passi e scelse un sentiero che lo avrebbe portato a nord-ovest. [...]

Ogni tanto imboccava altre strade senza uscita, ma l'oscurità sempre più fitta gli dava la certezza di essere vicino al centro del labirinto. Poi, mentre percorreva un lungo sentiero dritto, colse di nuovo un movimento, e il raggio della sua bacchetta cadde su una creatura straordinaria, che aveva visto solo disegnata nel *Libro Mostro dei Mostri*.

Era una sfinge. Aveva il corpo di un leone molto grosso, enormi zampe dotate di artigli, e una lunga coda giallastra che terminava con un ciuffo marrone. La testa, invece, era di donna. Puntò gli occhi a mandorla su Harry mentre quest'ultimo si avvicinava. Lui levò la bacchetta, esitante. Non era rannicchiata come per balzare, ma misurava il sentiero a grandi passi, sbarrandogli la strada.

Poi parlò, con voce rauca e profonda. «Sei molto vicino al tuo obiettivo. La via più breve è dopo di me».

«Quindi... quindi puoi spostarti, per favore?» disse Harry che, conosceva già la risposta.

«No» rispose, continuando ad andare avanti e indietro. «A meno che tu non risolva il mio enigma. Se rispondi al primo tentativo, ti lascerò passare. Se sbagli, ti attaccherò. Se rimani in silenzio, ti lascerò andar via illeso».

Lo stomaco di Harry si contrasse. Hermione era brava in quel genere di cose, non lui. Soppesò le possibilità: se l'enigma era troppo difficile, poteva starsene zitto, andarsene via illeso e cercare di trovare un percorso alternativo per il centro.

«Va bene» disse. «Posso ascoltare l'enigma?»

La sfinge sedette sulle zampe posteriori, proprio al centro del sentiero, e recitò:

*La mia prima è la terza di passione,
e tre ne vuole la sottomissione,
la seconda è colei che, amica o amante,
del cuore è la compagnia costante,
la terza è un albero dalla chioma folta,
nobile ramo di foresta incolta.
Ora unisci le tre e dimmi, o tu, viandante:
nero, sei zampe, sporco e ripugnante,
veramente baciario è cosa grama.
Sai ora dirmi come esso si chiama?*

Harry la guardò a bocca aperta.

«Potresti ripeterlo... più lentamente?» chiese esitante.

Lei batté le palpebre, sorrise e ripeté la poesia.

«Tutti gli indizi si sommano dando una creatura che non piacerebbe baciare?» chiese Harry.

La creatura si limitò a sorridere il suo sorriso misterioso. Harry lo considerò un sì. Si mise a riflettere. C'erano moltissimi animali che non avrebbe baciato volentieri; il primo che venne in mente fu uno Schiopodo Sparacoda, ma qualcosa disse che non era quella la risposta. Doveva cercare di risolvere l'enigma un pezzo alla volta...

«La prima è la terza di passione... sottomissione ne ha tre... aspetta... 'S'! E poi... amica o amante... no... non lo so proprio... puoi ripetermi il terzo indovinello?»

La sfinge gli recitò la terza parte dell'enigma.

«Un albero... nobile ramo... quercia? No, impossibile... tasso? S-tasso? Non vuoi dire niente... E com'era la fine?»

La sfinge, paziente, ripeté gli ultimi quattro versi.

«Nero... ripugnante... Un ragno? No, quello di zampe ne otto... Un insetto... baciario è cosa grama... Ma sì! Se l'albero è il faggio... *Scarafaggio!*»

La sfinge gli rivolse un sorriso più ampio. Si alzò, stiracchiò le zampe anteriori e poi si spostò per lasciarlo passare.

J. K. Rowling *Harry Potter e il calice di fuoco* Salani 2001

Note

- 1. foresta proibita:** si trova vicino alla scuola; agli studenti è proibito entrarvi perché è irta di pericoli.
- 2. Bagman:** direttore dell'Ufficio per i Giuochi e gli Sport Magici.
- 3. Schiopodi Sparacoda di Hagrid:** animali di grandi dimensioni che vagamente somigliano a degli scorpioni; sono allevati da un altro amico di Harry, Hagrid, che vive in una capanna vicino alla scuola di Hogwarts.
- 4. Dissennatore:** guardiano della prigione dei maghi. I dissennatori sono esseri senza volto che succhiano l'anima e i ricordi felici. Dopo il contatto con il dissennatore restano tristezza e disperazione.
- 5. Molliccio:** è uno spirito mutaforma, può assumere le sembianze di un essere umano o di un animale. Uno dei professori di Hogwarts, Lupin, ne possiede alcuni che usa come 'strumento didattico' per insegnare ai suoi allievi come difendersi da loro. I Mollicci non sono pericolosi, ma molto dispettosi, utilizzano i loro poteri per spaventare e disorientare la gente e creare scompiglio.

LEGGIAMO E COMPRENDIAMO...

La trama

1. *

Il brano è caratterizzato da un ritmo narrativo incalzante in quanto le quattro prove che Harry affronta si susseguono l'una all'altra. Individua nel testo l'inizio e la fine delle sequenze corrispondenti a ciascuna prova e dai un titolo a ciascuna sequenza.

ANALIZZIAMO IL TESTO...

Il personaggio

2. **

Harry non è il classico eroe dotato di virtù straordinarie. È però un adolescente sveglio che supera delle prove difficili e pericolose grazie, oltre ai poteri magici, alle qualità che può avere un ragazzo della sua età: forza di volontà; coraggio; intelligenza. Quali di queste qualità emergono in ciascuna delle prove che Harry supera nel labirinto?

Prima prova

Seconda prova

Terza prova

Quarta prova

MINILAB

LE MIE "DOTI"

Quali pensi che siano le tue "doti" migliori? Ti è mai capitato di dover ricorrere a qualcuna di esse per affrontare una situazione difficile? Quando è successo? Come sei riuscito a superare le difficoltà?

CHRISTOPHER PAOLINI

ERAGON

In un'epoca indefinita, il quindicenne Eragon vive nel villaggio di Carvahall posto ai piedi della catena montuosa che taglia da nord a sud la fantastica terra di Alagaësia. La sua vita scorre tranquilla ma, mentre va a caccia di cervi, trova una strana pietra che raccoglie e porta alla fattoria, ma di cui non fa parola neppure allo zio Garrow e al cugino Roran, gli unici famigliari che gli sono rimasti. La pietra si rivelerà un uovo che, schiudendosi, mostrerà un cucciolo di drago blu: Saphira.



Il perfido re Galbatorix impone il suo nefasto potere sulla terra di Alagaësia e perseguita i cavalieri e i loro draghi e, forse per questo, fa distruggere dai Ra'zac la fattoria e uccidere Garrow.

Incontriamo Eragon disperato, mentre si allontana dalla sua terra in compagnia di Saphira e di Brom, vecchio cantastorie e un tempo cavaliere di draghi, che diventerà suo maestro. Sono sulle tracce degli Ra'zac, creature crudeli al servizio di Galbatorix, ma Eragon deve imparare molte cose...

L'alba era grigia, spazzata da un vento tagliente. La foresta era silenziosa. Dopo una leggera colazione, Brom ed Eragon spensero il fuoco e si misero gli zaini in spalla, pronti a partire. Eragon legò l'arco e la faretra a un lato dello zaino per poterli raggiungere facilmente in caso di necessità. Saphira accettò la sella; l'avrebbe portata finché non avessero trovato i cavalli. Eragon fissò Zar'roc al dorso della dragonessa per poter viaggiare più leggero; per giunta, nelle sue mani, la magnifica spada non avrebbe avuto più valore di un bastone. [...]

Rivedrò ancora questo posto, si disse Eragon davanti alle macerie della sua casa. Non può e non deve essere un esilio per sempre. Un giorno, quando sarà sicuro, tornerò... Drizzò le spalle e guardò a sud, verso le ignote terre barbariche.

Mentre camminavano, Saphira virò a ovest, verso le montagne, e scomparve alla vista. Anche senza nessuno intorno, non potevano restare insieme. La dragonessa doveva nascondersi, nel caso che avessero incontrato qualche viaggiatore.

Le orme dei Ra'zac erano lievi sulla neve che si andava sciogliendo, ma Eragon non era preoccupato. Era improbabile che avessero abbandonato la strada maestra, la via più rapida per lasciare la valle, e si fossero inoltrati nei boschi. Tuttavia una volta fuori dalla valle, la strada si diramava. Sarebbe stato difficile scoprire quale direzione avevano preso i Ra'zac.

Viaggiavano in silenzio, concentrati sull'andatura. [...]

Trovarono un posto adatto a trascorrere la notte e si accamparono. Saphira arrivò quando la cena era sul fuoco. *Hai avuto tempo per procurarti del cibo?* Le domandò Eragon.

La dragonessa sbuffò divertita. *Se voi due foste stati più lenti, avrei avuto il tempo di volare oltreoceano e di tornare.*

Non c'è bisogno di offenderci. Sappi che andremo molto più spediti quando avremo i cavalli.

La dragonessa esalò una nuvoletta di fumo. *Può darsi, ma basterà per raggiungere i Ra'zac? Hanno un vantaggio di parecchi giorni e molte leghe. E temo che sospettino di essere seguiti. Per quale altro motivo avrebbero distrutto la fattoria in maniera così brutale, se non per indurirti a dar loro la caccia?*

Non lo so, rispose Eragon, turbato. Saphira si accucciò accanto a lui, e il ragazzo si abbandonò con piacere al suo ventre caldo. Brom si sedette dall'altro lato del falò a tagliuzzare due lunghi rametti. All'improvviso ne lanciò uno a Eragon, che lo afferrò con grande prontezza di riflessi quando quello volò sopra le fiamme crepitanti.

«In guardia!» esclamò Brom, alzandosi.

Eragon guardò il bastone che reggeva in mano e notò che era stato sagomato in modo da somigliare vagamente a una spada. Brom voleva combattere con lui? Che speranze aveva, quel vecchio? *Se vuole che stia al suo gioco, d'accordo, ma se crede di potermi battere, avrà una grossa sorpresa.*

Si alzò mentre Brom aggirava il falò. Si studiarono per un momento, poi Brom si avventò contro di lui, roteando il bastone. Eragon tentò di bloccare l'assalto, ma fu troppo lento. Guai quando Brom lo colpì alle costole, e barcollò all'indietro.

Senza riflettere, si scagliò in avanti, ma Brom parò facilmente il colpo. Allora mirò alla testa del vecchio, ma all'ultimo momento deviò la traiettoria del bastone, con l'intenzione di colpirlo al fianco. Il sonoro schianto di legno contro legno riecheggiò nel campo. «Improvvisazione... bravo!» esclamò Brom con occhi scintillanti. Il suo braccio si mosse fulmineo, ed Eragon avvertì un'esplosione di dolore alla testa. Crollò come un sacco vuoto, stordito.

Un getto d'acqua fredda lo fece rinvenire; si alzò a sedere sputacchiando. Gli ronzava la testa; sentì una fitta al viso, e toccandosi scoprì un grumo di sangue rappreso. Brom troneggiava su di lui con una pentola di neve sciolta. «Non dovevi farlo» disse Eragon infuriato, alzandosi. Gli girava la testa e si sentiva instabile.

Brom inarcò un sopracciglio. «Dici? Un vero nemico non ti tratterebbe con i guanti, e nemmeno io. Dovrei forse assecondare la tua... incompetenza per farti sentire meglio? Non credo proprio.» Raccolse il bastone che Eragon aveva lasciato cadere e glielo porse. «Di nuovo, in guardia!»

Eragon fissò con aria stordita il pezzo di legno, poi scosse il capo. «Lascia perdere, ne ho avuto abbastanza.» Si volse per allontanarsi quando sulla sua schiena si abbatté un colpo violento. Si girò di scatto, ringhiando.

«Non voltare mai le spalle al nemico!» disse Brom. Gli lanciò il bastone e ripartì all'attacco. Eragon indietreggiò danzando intorno al fuoco, sotto l'impeto dell'assalto. «Non agitare le braccia. Piega le ginocchia» gridava Brom. Continuò a dargli istruzioni; poi si fermò per mostrare al ragazzo come effettuare una mossa particolare. «Rifalla, ma questa volta più *adagio!*» Ripassarono la figura, esagerando i movimenti, poi ripresero il furioso duello. Eragon imparava in fretta, ma per quanto si sforzasse, non riusciva a parare più di un paio di colpi di Brom per volta.

Quando ebbero finito, Eragon si accasciò sulle coperte con un gemito. Gli faceva male dappertutto: Brom non c'era certo andato leggero, con quel bastone. Saphira emise un lungo grugnito rauco e arricciò le labbra tanto da mostrare la sua formidabile dentatura.

Che cosa ti prende? domandò Eragon irritato.

Niente, rispose lei. *Solo che è buffo vedere un giovane come te battuto da un vecchio.* Ripeté lo stesso suono, ed Eragon avvampò quando si rese conto che quella era una risata. Nel tentativo di difendere l'orgoglio ferito, si voltò su un fianco, e di lì a poco si addormentò.

Brom, Eragon e Saphira riprendono il cammino. Nella città di Therinsford acquistano due cavalli e proseguono sulle tracce dei Ra'zac. Eragon riesce a comunicare con Fiammabianca, uno dei cavalli, attraverso il pensiero, e Brom si meraviglia molto di questa sua dote, perché i cavalieri più esperti e solo dopo esercizi di anni riescono a comunicare con qualcosa che non sia il loro drago. Arrivati a Yazuac, si fermano per fare provviste; il villaggio però sembra deserto, le strade sinistramente silenziose, e davanti a loro si prospetta uno spettacolo terribile: tutti gli abitanti sono stati uccisi e i cadaveri giacciono ammucchiati.

Brom smontò da Fiammabianca e studiò il terreno smosso. «I Ra'zac sono passati di qui» disse piano «ma questa non è opera loro. Questa è opera degli Urgali: la lancia appartiene a loro. È passata di qui una compagnia, forse un centinaio. È strano; conosco solo pochissimi casi in cui si siano riuniti in un tale...» S'inginocchiò a esaminare l'impronta. Lanciò un'imprecazione e tornò di corsa da Fiammabianca, che montò alla svelta.

«Vai!» sibilò a denti stretti, incitando il cavallo. «Gli Urgali sono ancora qui!» Eragon piantò i talloni nei fianchi di Cadoc. Il cavallo si lanciò al galoppo per seguire Fiammabianca. Schizzarono davanti alle case, ed erano quasi ai margini di Yazuac quando Eragon avvertì il formicolio al palmo. Con la coda dell'occhio intravide un movimento alla sua destra, poi un pugno gigantesco lo sbalzò di sella. Volò sopra il dorso di Cadoc e urtò contro un muro, continuando a stringere l'arco per puro istinto. Stordito, senza fiato, si rialzò barcollante, premendosi una mano sul fianco.

Un Urgali torreggiava su di lui, il muso deformato da un ghigno perverso. Il mostro era alto, massiccio, più grosso di una porta, con la pelle grigia e i gialli occhi porcini. Muscoli possenti gli gonfiavano le braccia e il torace, coperto da una corazza troppo piccola. Portava un elmo di ferro, dal quale spuntavano le due corna da ariete che gli crescevano dalle tempie, e con un braccio reggeva uno scudo rotondo. Impugnava una spada corta e ricurva.

Dietro di lui, Eragon vide Brom tirare le redini di Fiammabianca per tornare indietro. Ma il vecchio venne bloccato dalla comparsa di un secondo Urgali, armato di ascia. L'Urgali davanti a Eragon ruggì e roteò la spada con ferocia. Eragon si sottrasse ai colpi con un urlo di terrore e sentì il sibilo della lama che gli sfiorava la guancia. Si voltò e cominciò a correre verso il centro di Yazuac, col cuore che gli batteva fortissimo.

L'Urgali lo inseguì; i suoi pesanti stivali rimbombavano sul selciato. L'Urgali guadagnava terreno, malgrado gli sforzi di Eragon; le grosse fauci si spalancarono in un muto bramito². Con l'Urgali ormai alle costole, Eragon incoccò una freccia, si volse di scatto, prese la mira e scoccò. L'Urgali tese il braccio e ricevette la freccia vibrante sullo scudo. Poi piombò su Eragon prima che avesse il tempo di incoccare ancora, e i due caddero a terra in un groviglio di membra.

Eragon fu lesto a rialzarsi e corse. [...] Mentre si voltava a fronteggiare gli Urgali, gli balenarono in mente le immagini sconvolgenti viste poco prima: i cadaveri ammassati degli abitanti del villaggio, e il piccolo infilzato sulla lancia, che non sarebbe mai diventato adulto. Al pensiero di quell'atroce destino, una forza bruciante, feroce, gli pervase ogni parte del corpo. Era più di un semplice desiderio di giustizia. Era l'intero essere che si ribellava all'idea della morte, al fatto che avrebbe cessato di esistere. La forza crebbe sempre di più, finché non si sentì pronto a farla esplodere.

Svanita ogni traccia di timore, Eragon si erse in tutta la sua statura. Alzò l'arco con un movimento fluido. Gli Urgali risero e levarono gli scudi. Eragon prese la mira lungo l'asta della freccia, come

aveva fatto centinaia di volte, e allineò la punta con il bersaglio. L'energia dentro di lui ribolliva, incontenibile. Doveva liberarla, altrimenti l'avrebbe consumato. All'improvviso sulle labbra gli affiorò spontanea una parola. Scoccò, gridando: «Brisingr!»

La freccia sibilò, sfolgorando di una crepitante luce azzurrina. Colpì il primo Urgali alla testa, e nell'aria risuonò un'esplosione. Un'azzurra onda d'urto si propagò dalla testa fracassata del mostro, uccidendo l'altro Urgali all'istante. Raggiunse Eragon prima che avesse il tempo di reagire, ma passò attraverso di lui senza fargli male, dissolvendosi contro le case.

Eragon rimase immobile, ansimante, poi si guardò il palmo ghiacciato. Il ragazzo chiuse il pugno, poi fu travolto da un'ondata di stanchezza. Si sentiva strano e debole, come se non avesse mangiato per giorni. Le ginocchia gli cedettero, e si accasciò contro un muro.

C. Paolini *Eragon* Fabbri 2004

Note

1. **Urgali**: creature primitive simili al mitico Minotauro. Si sono uniti al re Galbatorix che aveva promesso loro una parte delle terre conquistate.
2. **muto bramito**: non pronunciò parole ma un muggito animalesco.

LEGGIAMO E COMPRENDIAMO...

La trama

1. *

Il brano è composto di due situazioni narrative principali e distinte. Attribuisci loro un titolo

La prima situazione può essere intitolata.....
perché.....

La seconda situazione può essere intitolata.....
perché.....

2. **

Riassumi i due episodi selezionando soltanto i fatti e tralasciando le descrizioni e le riflessioni dei personaggi.

ANALIZZIAMO IL TESTO...

I personaggi

3. **

Molte avventure della narrativa vedono coinvolti un vecchio e un giovane che vivono assieme delle peripezie.

In questo caso, dopo l'inizio dell'episodio, il cantastorie Brom si rivela ad Eragon. Qual è il segreto del vecchio? Ti pare che Eragon comprenda immediatamente la situazione? Cosa lo sorprende nel modo di combattere del vecchio?

4.

Brom sa molto di più di quanto sappia Eragon di draghi, battaglie mortali e cavalieri. Cosa può diventare per il giovane protagonista?

5.

Con quale atteggiamento Eragon si avvicina al duello simulato con spade di legno? Ti sembra prudente o superficiale? Motiva la tua risposta.

6.

Nella seconda situazione narrativa Eragon è cresciuto. Riprendi il passaggio in cui affronta gli Urgali: cosa ha imparato dalla lezione che Brom gli ha impartito?

7.

Con l'aiuto della tabella ricostruisci la mostruosa immagine degli Urgali

PARTI DEL MOSTRO	QUALITÀ RIPRESE DAL TESTO
Statura e dimensioni	
Muscoli	
Armatura -elmo	
Muso	
Pelle	
Occhi	

8.

Nei due episodi la presenza della dragonessa Saphira è marginale, eppure ella mostra il suo straordinario attaccamento ad Eragon. Da cosa lo deduci?

Il linguaggio per la rappresentazione ambientale

9.

Le sequenze descrittive delineano un ambiente lugubre, con tremende immagini di morte. Cerca nel testo gli elementi connotativi che realizzano tale descrizione.

MINILAB

DISCUTIAMO DI MAESTRI

Hai mai avuto un istruttore di giochi o un allenatore sportivo? Quali atteggiamenti ha adottato per addestrarti? Ti ha trattato “con i guanti bianchi” o ti ha sopraffatto come Brom con Eragon? Come deve essere un maestro? Discutine con i compagni.

LA NOSTRA ESPERIENZA

C'è una persona anziana che ha avuto un ruolo importante nella tua crescita? Quali doti hai riconosciuto in lui/lei? Come ti ha sorpreso?

Racconta facendo riferimento ad episodi specifici.

LICIA TROISI

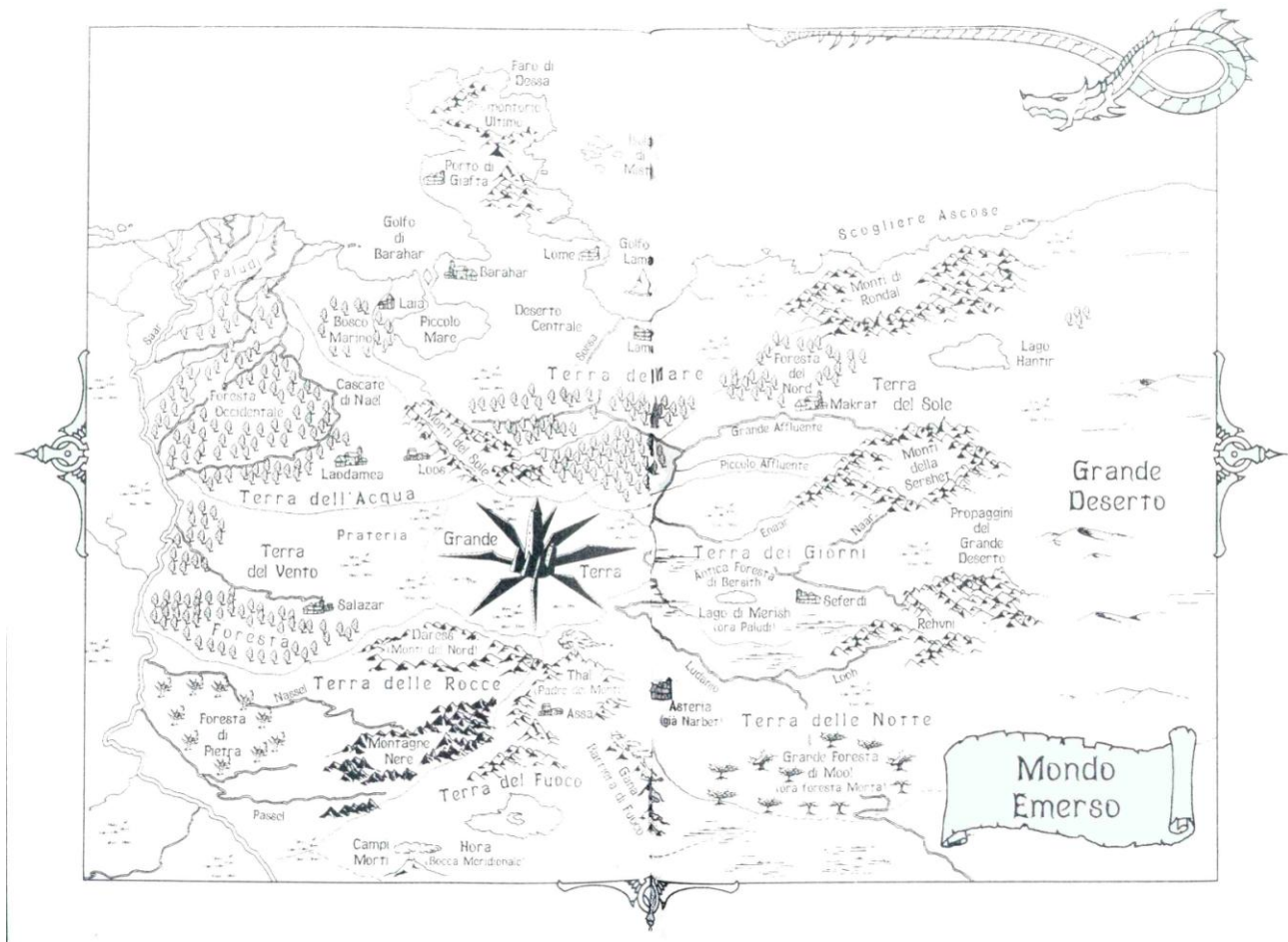
GEOGRAFIA DEL MONDO EMERSO

Il Mondo Emerso è composto di otto Terre.

Al Centro si trova la Grande Terra, alla quale fanno corona la Terra del Mare a nord, la Terra dell'Acqua a ovest, la Terra dei Giorni a est, la Terra delle Rocce a sud. All'esterno, al confine con le Foreste e con il Grande Deserto incontriamo la Terra del Sole, la Terra della Notte e la Terra del Fuoco.

Il mare lambisce il Mondo Emerso a nord, mentre il Grande Deserto si trova ad est e le Foreste più importanti sono ad occidente.

Salazar, la città di Nihal bambina, si trova ad Occidente, nella Terra del Vento, tra la Foresta e la prateria.



Nihal è cresciuta a Salazar, una città-torre nella Terra del Vento, la sua famiglia è Livon, il miglior armaiolo delle otto terre del Mondo Emerso. Livon è in realtà il padre adottivo della protagonista che da lui impara ad usare la spada e ad affrontare la vita.

L'infanzia della ragazza trascorre al suo fianco tra spade, scudi, corazze e con il desiderio di diventare un guerriero.

Nihal è una ragazza particolare nella sua comunità, ha orecchie a punta e capelli blu, ma non sembra essere in difficoltà per le sue diversità. È però ossessionata da incubi ricorrenti: visi contorti dal dolore che sussurrano parole incomprensibili.

Un giorno Salazar è attaccata dall'esercito del Tiranno, la città è presa e incendiata e Livon viene ucciso. Nihal, a sua volta, uccide due fammin, i mostri da combattimento creati dal Tiranno. A sedici anni la sua infanzia termina con la scoperta di essere l'ultima del popolo dei mezzelfi, sterminato sedici anni prima dal Tiranno.

Nihal giura di lottare con tutta se stessa per abbattere il tiranno e decide di diventare un cavaliere di Drago; supera molte prove per entrare all'Accademia, sopporta il distacco con il quale lei, ragazza in un mondo di uomini, è trattata. Nihal sa soffrire perché il solo desiderio che la anima è quello di vendicare il suo padre adottivo e il suo popolo.

Al termine del durissimo addestramento e delle prime battaglie, Nihal ottiene un drago ed è pronta per la vendetta. Accanto a lei, Sennar, l'amico di sempre, Sennar il mago, Sennar il consigliere.....

LA VERITÀ

Era l'alba quando Nihal si svegliò. Una luce fioca filtrava dalla finestra vicino al suo giaciglio. Non riusciva a ricordare quasi nulla. Un lungo viaggio attraverso un percorso buio e stretto, la fuga da qualcosa.

La memoria le tornò lenta e parziale. Ricordò di essere scappata da un esercito e di essere stata catturata, ma la stanza dove si trovava non sembrava una prigione. Cercò di voltare la testa. Vide qualcuno seduto al suo fianco. Si sforzò di guardare meglio per distinguerne il volto, perché aveva la vista annebbiata. Infine lo riconobbe.

“Nihal, sei sveglia!”

Sennar¹ era pallido e affaticato. Avrebbe voluto fargli delle domande, ma dalla gola non le usciva nessun suono.

“Shhh. Sei a casa di Soana², non c'è nulla da temere. Cerca di riposare, parleremo quando starai meglio.”

Allora Nihal chiuse gli occhi e scivolò in un sonno senza sogni che durò tutto il giorno e la notte. Quando la mattina dopo aprì gli occhi il sole era già alto. Nihal ne guardò la luce e le sembrò stranamente pallida. Poi capì. Nell'aria c'era un odore acre e il cielo era completamente offuscato da nubi di fumo denso: dopo il saccheggio l'esercito aveva dato Salazar alle fiamme. Si sentiva ancora molto stanca, ma ricordava tutto.

Livon³ è morto. Fu il suo primo pensiero. Rivide con precisione tutta la scena. Il corpo che cadeva sul pavimento, quel mostro che ritraeva la spada. Chiuse gli occhi mentre il petto le scoppiava: Livon è morto.

Sennar era ancora accanto a lei. “Come va?” “Non lo so” rispose Nihal, e si meravigliò di quanto fosse flebile la sua voce.

“La ferita è molto grave. È un miracolo che tu sia ancora viva”

Nihal si voltò verso l'amico. “Come hai fatto a salvarti?”

“Con la magia, Nihal. Ma è stato molto difficile.”

Sennar raccontò a Nihal di aver lanciato un incantesimo di invisibilità e di essersi inoltrato tra i vicoli della città. Salazar sembrava un termitaio impazzito⁴, i soldati del Tiranno⁵ erano dappertutto: non c'era nulla che potesse fare. Sicuro che Nihal fosse andata da Livon aveva cercato di raggiungerla, ma l'incantesimo gli richiedeva troppe energie. Si era nascosto in una locanda. Lì c'era un soldato. Morto. Lo aveva spogliato, aveva preso la sua armatura e l'aveva indossata.

“Sono arrivato alla fucina troppo tardi. Ho visto Livon, i due fammin... Poi ho visto la breccia nel muro e ho capito tutto. Sono corso sull'argine del fiume. Quando ti ho ripescata non mi sembrava possibile che tu respirassi ancora.” Sennar sorrise all'amica. “È una fortuna che tu sia così piccola, sai?” ti ho avvolta nel mio mantello, ti ho coricato in spalla come un sacco e mi sono diretto verso la casa di Soana. [...] Da quando siamo arrivati ho usato tutti gli incantesimi di guarigione che conosco.”

“Quanto tempo sono rimasta incosciente?”

“Tre giorni, Nihal. Tre giorni senza dare segni di ripresa.” Sennar fece una pausa e guardò serio l'amica. “Ho avuto davvero paura che morissi.”

Soana arrivò nel pomeriggio. Sembrava non avere più nulla della bella maga che Nihal ricordava. Gli occhi gonfi tradivano il pianto, il viso e i capelli erano sporchi di fuliggine, l'abito in disordine. Il suo volto era tirato per lo sforzo di mantenere una barriera magica intorno alla casa. In quel modo

l'esercito del Tiranno non poteva vederla: se anche dei soldati fossero passati nelle vicinanze, avrebbero scorto solo il folto degli alberi e una forza ignota li avrebbe spinti ad allontanarsi.

Soana sedette accanto al letto e provò a sorridere. "Come ti senti?"

"Chi sono i mezzelfi?"⁶ chiese Nihal con freddezza.

"Se ti riposi forse ti riprenderai presto e..."

Nihal alzò la voce. "Perché quei due mostri mi hanno chiamata mezzelfo?"

Soana fece un respiro profondo. Una lacrima le rigò la guancia sporca di cenere. "Va bene. Hai il diritto di sapere" le disse e iniziò a raccontare: "Sedici anni fa non facevo ancora parte del Consiglio, ero solo l'assistente di uno dei membri più saggi: la maga Reis del popolo degli gnomi. Eravamo in missione diplomatica nella Terra del Mare e decidemmo di visitare ciò che rimaneva della comunità dei mezzelfi. Quel che trovammo fu orribile..."

C'era sangue ovunque.

Nell'aria il suo odore metallico e un silenzio pesante, assoluto. Non un filo di vento, non una voce né lo stormire delle foglie degli alberi o il canto lontano di un uccello. Solo l'immobilità della morte. Soana si era portata una mano alla bocca. "È arrivato fin qui...." I piccoli pugni di Reis si stringevano attorno alle pieghe della sua lunga veste. Nei suoi occhi lampeggiava l'odio. "Non finirà mai." Le due maghe avevano iniziato ad aggirarsi tra i cadaveri sparsi a terra, tra le case di quel villaggio spopolato a colpi di spada. Camminavano intontite, come in un sogno, sforzandosi di vedere cose che i loro occhi volevano sfuggire: ovunque guardassero non c'erano che volti contratti dal dolore, occhi spalancati sul buio, corpi abbandonati pesantemente al suolo. Poi un suono, tanto debole da sembrare frutto dell'immaginazione. Soana si era voltata di scatto, quasi fiutando l'aria. Per qualche secondo aveva sentito solo un assordante silenzio. Poi di nuovo quel lieve lamento. Si era messa a frugare tra i cadaveri, voltandoli, cercando.

"Che cosa c'è?" aveva chiesto fredda Reis.

"Una voce! Ci deve essere qualcuno ancora vivo!"

A mano a mano che si avvicinava alla fonte di quel gemito, il suono si faceva sempre più chiaro. Non era un lamento di dolore. Non era il pianto sommesso e disperato dei sopravvissuti. Era forte e pieno di vita. Il vagito di un bambino. Sotto il cadavere di una donna, Soana aveva visto spuntare un panno che si muoveva debolmente. Aveva voltato il corpo senza vita con delicatezza. [...]

Tra le sue braccia c'era una bambina molto piccola, una neonata. Strillava con tono veemente, come fanno i bambini quando hanno fame o vogliono essere cambiati. Soana l'aveva sollevata e aveva scostato il panno sporco di sangue che la copriva. La tunica di cui era vestita era immacolata: la bambina era illesa.

[...]

Reis aveva afferrato il braccio di Soana costringendola a chinarsi alla sua altezza e aveva osservato a lungo la bambina. L'espressione dello gnomo era cambiata all'improvviso.

"Vedi qualcosa?" aveva chiesto Soana titubante.

"Una bambina viva e illesa tra i cadaveri è un segno. Devo consultare le mie carte, solo allora saprò dirti." Soana si era rialzata e aveva iniziato a cullare la piccola, sussurrandole parole dolci per calmarla. Reis si era guardata intorno: "Non abbiamo altro da fare qui. Non è il caso di attardarci: i fammin potrebbero calare da un momento all'altro. Copri la bambina in modo che non si veda. Torniamo al Consiglio."

Soana aveva obbedito e le due maghe avevano lasciato il villaggio.

Soana fece una pausa e guardò Nihal, che aveva ascoltato senza dire una parola. "Quella bambina era l'unica sopravvissuta di un intero popolo: l'ultimo mezz'elfo del Mondo Emerso. Decidemmo di portarla nella Terra del Vento. Là nessuno avrebbe dato importanza ai suoi tratti..."

Il cuore di Nihal accelerò.

"Aveva grandi occhi viola, orecchie appuntite e capelli blu. Quella bambina eri tu, Nihal."

Nella stanza calò un silenzio che sembrò infinito. Soana attese paziente la domanda che prima o poi sarebbe arrivata. La voce della ragazza fu come un soffio. “Ma allora... Livon...”

“Livon era un uomo eccezionale. Quando ti portai da lui ti accolse senza esitazione e mi giurò che ti avrebbe protetta a costo della vita. [...] Ti ha amata come una figlia, Nihal. Lo sai.”

Soana allungò la mano a sfiorare la guancia della fanciulla, ma lei spostò la testa con uno scatto rabbioso. “Perché non mi avete mai detto niente? Perché mi avete tenuta all’oscuro di tutto?”

“Perché volevamo che tu vivessi libera e spensierata il più a lungo possibile. Per sedici anni mi sono illusa che avresti potuto vivere una vita normale. Reis aveva visto qualcosa in te, qualcosa di fondamentale per il futuro di tutto Mondo Emerso che non ha mai voluto rivelarmi. Ho sperato che si fosse sbagliata, che tu non fossi predestinata a nulla. Ma Reis non si sbagliava mai....Non avrei voluto che tu lo scoprissi in questo modo. Mi dispiace, Nihal...”

Ma Nihal non ascoltava più. Pensava a Livon, che senza essere suo padre le aveva dedicato la vita fino a sacrificarsi per lei. Pensava a tutte le volte che aveva fantasticato su sua madre. Pensava alla sua gente, che non esisteva più. Pensava allo sterminio di una stirpe intera.

L. Troisi *Nihal della terra del vento* Arnoldo Mondadori 2004

Note

1. **Sennar**: il migliore amico di Nihal, membro del Consiglio dei Maghi e rappresentante della Terra del Vento.
2. **Soana**: maga, ex membro del Consiglio dei Maghi, prima maestra di magia di Sennar.
3. **Livon**: padre adottivo di Nihal, bravissimo armaiolo. È anche fratello di Soana.
4. **termitaio impazzito**: nido delle termiti, simili alle formiche, che si muovono tutte insieme e in tutte le direzioni se interviene un fattore esterno che le disturba.
5. **Tiranno**: il grande antagonista che intende dominare tutto il Mondo Emerso.
6. **“Chi sono i mezzelfi?”**: Nihal si rende conto che ha vissuto fino a questo momento senza pensare alla sua diversità, ignorando cosa significassero orecchie a punta e capelli. Il popolo dei mezzelfi è stato sterminato dal Tiranno.

ANALIZIAMO IL TESTO...

I personaggi

1. **

La vita di Nihal è segnata da due episodi fondamentali: quali? cos’hanno in comune tra loro?

2. **

“Una bambina viva e illesa tra i cadaveri è un segno”. Con queste parole, Reis predice il destino di Nihal: quale sarà, secondo te?

MINILAB

ACCETTARE LA DIVERSITÀ

Nihal, pur essendo fisicamente molto diversa dagli altri abitanti della Terra del Vento, si rende conto della sua diversità solo quando i due mostri la chiamano “mezzelfo”. Come giudichi le persone che, come quelle della Terra del Vento, non danno peso alle diversità? Perché, secondo te, vi sono persone che non accettano chi è diverso da loro?

RIEPILOGHIAMO

I personaggi della narrativa *fantasy* appartengono ad una di queste tre categorie:

- totalmente umani
- umani, ma dotati di strumenti o poteri magici
- fantastici

■ Compila la tabella indicando, per ogni brano, a quale categoria appartengono il protagonista, l'aiutante e l'antagonista.

	Conan	La voce di Saruman	La scelta del drago	Il terrore viene dal cielo	Gli orchi	Il labirinto	La verità
Protagonista							
Aiutante							
Antagonista							

■ Nella tabella seguente, invece, sono ripresi alcuni elementi che hai osservato nel percorso sulla narrativa d'avventura e che caratterizzano anche la Fantasy. Segna con una X la loro presenza nei brani che hai analizzato.

Attenzione! La risposta può essere valida per più autori.

Elementi del testo	Conan	La voce di Saruman	La scelta del drago	Il terrore viene dal cielo	Gli orchi	Il labirinto	La verità
Narratore in terza persona							
Narratore in prima persona							
Frequenti sequenze descrittive							
Presenza di sequenze riflessive							
Presenza di dialoghi fitti e incalzanti							
Atmosfera di suspense							

