

Un racconto ricco di azione

Spesso le storie fantasy sono caratterizzate da avventure, battaglie, azioni spettacolari, nelle quali intervengono personaggi fantastici e si fa uso della magia.

Un'ombra nella notte di Licia Troisi



leggere



scrivere

TESTO NARRATIVO



livello di difficoltà

Licia Troisi è una delle più note scrittrici italiane di fantasy. Grande successo ha avuto la sua saga del Mondo Emerso, che comprende una prima trilogia (*Cronache del Mondo Emerso*), una seconda trilogia (*Guerre del Mondo Emerso*) e che per ora prosegue con i primi due volumi delle *Leggende del Mondo Emerso*. Questo testo, tratto dal primo volume delle *Guerre del Mondo Emerso*, ha come protagonista una giovane guerriera che avrà il compito di contrastare il malvagio Dohor, il quale vuole impadronirsi di tutte le Terre Emerse. L'inizio del racconto è ambientato nella casa del ricco Amanta, in cui avviene un furto.

→ Licia Troisi

(Roma, 1980)

Scrittrice di romanzi fantasy, ha esordito nel 2004 con *Nihal della terra del vento*, primo libro della trilogia *Cronache del Mondo Emerso*.

Un fruscio.
Lieve.
Sottilissimo.

La ragazza si voltò. La casa era grande, spropositatamente grande, e piena di **sinistri** rumori.

– Chi è là? – chiese con timore.

L'ombra¹ se ne stette appiattita nel buio.

– Uscite fuori! – disse Lu².

Nessuna risposta. L'ombra respirava piano, calma.

Lu corse al piano di sopra, da Sarissa³. Lo faceva spesso, se costretta a restare sola in piedi la sera, perché aveva paura del buio e perché Sarissa le piaceva. Era di poco più grande di lei, con un bel sorriso rassicurante. L'ombra la seguì silenziosa.

Sarissa era lì, mezzo assopito, appoggiato indolente⁴ alla lancia. Faceva la guardia alla stanza della padrona.

– Sarissa...

Il ragazzo si riscosse.

– Lu...

Lei non rispose.

– Oh, diamine, Lu... ancora?

– Stavolta sono sicura – fece lei. – C'era qualcuno...

Sarissa sbuffò esasperato.

– Un attimo e via... – insistette Lu. – Ti prego...

Sarissa si mosse, riluttante⁵.

1 L'ombra: l'ombra è Dubhe, come vedremo in seguito.

2 Lu: è una giovane serva.

3 Sarissa: ragazzo che è di guardia alla stanza della padrona di casa.

4 indolente: pigro.

5 riluttante: controvoglia.

**Sinistri**

Sinistri vuol dire qui “spaventosi”. Perché, quando si vuole indicare qualcosa di negativo, si dice “sinistro”? Per esempio, diciamo “è avvenuto un sinistro” intendendo “è avvenuto un incidente” oppure “quello è un sinistro figuro” nel senso di “quella persona è poco raccomandabile”. Questo modo di dire, alla base del quale c'è l'idea che tutto ciò che è sinistro sia malvagio o sbagliato e tutto ciò che è destro sia positivo, giusto, dipende dal fatto che gli antichi Romani, quando osservavano il volo degli uccelli per ricavare presagi circa il futuro, pensavano che l'arrivo dei volatili da sinistra costituisse un cattivo presagio.

**Spartano**

Sparta è una città greca che nell'antichità era molto potente. Caratteristica del modo di vivere degli Spartani era una totale semplicità: si accontentavano sempre del minimo indispensabile. Ancora oggi, in riferimento a quelle usanze, si dice “spartano” quando si intende qualcosa di poco confortevole, sobrio, essenziale, senza fronzoli.

6 rantoli: respiri ansimanti.

7 cimeli: oggetti antichi e preziosi.

8 involti: pacchi, fagotti.

9 broccato: stoffa preziosa.

10 tascapane: borsa che si porta a tracolla.

11 tentacolare: articolata e per questo affascinante.

12 dimesse: modeste, povere.

13 braccata: inseguita.

– Ma facciamo presto.

L'ombra attese che la schiena del ragazzo avesse superato l'angolo delle scale, poi agì. La stanza non era neppure chiusa a chiave. Sgattaiolò dentro. Al centro della stanza, appena illuminato dalla luna piena, c'era un letto, dal quale proveniva un russare pieno, interrotto di tanto in tanto da una sorta di rantoli⁶ cupi e lamenti. Forse Amanta sognava i propri creditori o forse un'ombra come lei, che venisse a togliergli l'unica cosa che gli restasse: i suoi preziosi cimeli⁷. L'ombra non si stupì. Tutto come previsto. La signora dormiva in una stanza separata dal marito. La porta che le interessava era davanti a lei. Passò nell'altra stanza. Identica a quella precedente. Dal letto, stavolta, neppure un sospiro. Una vera signora, la moglie di Amanta. Si avviò silenziosa là dove sapeva. Aprì il cassetto a colpo sicuro. Piccoli involti⁸ di broccato⁹ e velluto. Non dovette neppure aprirli, sapeva perfettamente cosa contenevano. Li prese, li mise nel tascapane¹⁰ che portava a tracolla. Un ultimo sguardo alla donna nel letto. Si avvolse nel mantello, aprì la finestra e sparì.

Makrat, la capitale della Terra del Sole, era una città tentacolare¹¹, ma più ancora lo appariva di notte, quando il suo profilo era tracciato solo dalle luci di locande e palazzi. Nel centro, i grossi palazzi signorili, quadrati e imponenti. Nella periferia, invece, le piccole locande, le case dimesse¹² e le baracche.

La figura si muoveva confondendosi con le mura delle case. Il cappuccio calato sul volto, percorse silenziosa e anonima le vie deserte della città. Neppure ora, neppure ora che il lavoro era finito i suoi passi rimbombavano sul selciato.

Camminò fino ai bordi della città, fino a una locanda fuori mano. La sua casa per quei giorni. Ci avrebbe dormito quella notte ancora, poi basta. Doveva spostarsi, muoversi, confondere le sue tracce. Così per sempre, braccata¹³.

Salì piano nella sua stanza e ad attenderla non trovò altro che un letto **spartano** e una cassapanca di legno scuro. Dalla finestra, la luna splendeva metallica.

Gettò la borsa sul letto, quindi si tolse il mantello. Una cascata di capelli castani lucidissimi trattenuti in una coda le scese fino a metà schiena. Alla luce fioca di una candela appoggiata sulla cassapanca apparve un volto tirato e stanco, un volto infantile. Una ragazzina.

Non più di diciassette anni, un'espressione seria, gli occhi scuri, il viso pallido e olivastro.

Il suo nome era Dubhe.

La ragazza prese a spogliarsi delle sue armi. Pugnali, coltelli da lancio, la cerbottana, la faretra e le frecce. In teoria a un ladro non servivano, ma lei non se ne separava mai.

Si tolse il corpetto e rimase solo con la casacca e i pantaloni di sempre. Si gettò sul letto, a guardare le macchie d'umido del soffitto, così lugubri alla luce della luna.

Stanca. Non avrebbe saputo dire bene di cosa neppure lei. Del lavoro

della notte, di quell'eterno peregrinare¹⁴, della solitudine. Il sonno si portò via i suoi pensieri.

La notizia non tardò a diffondersi e l'indomani tutta Makrat sapeva. Amanta, il vecchio Primo Cortigiano, antico consigliere di Sulana¹⁵, era stato derubato in casa.

Nulla di nuovo sotto il sole, ai ricchi succedeva spesso, di recente soprattutto nei dintorni della città.

Le indagini non conclusero nulla, come sempre e l'ombra restò solo un'ombra, come numerose volte in quegli ultimi due anni.

L'indomani Dubhe lasciò presto la locanda. Pagò con le monete che le erano rimaste dal precedente lavoro. Era proprio a secco, quell'incurisione a casa di Amanta era stata una benedizione. In genere era raro che avesse a che fare direttamente con i pezzi grossi; si accontentava di lavori di più basso profilo, che le garantissero di non avere addosso gli occhi di tutti. Ora però era davvero presa per la gola.

Si perse nei vicoli di Makrat. La città era sempre in movimento, sempre sveglia. Del resto, era il luogo più caotico di tutto il Mondo Emerso, piena di gente e fitta di palazzi nobiliari che si contendevano le strade e le piazze con le casupole dei poveri. Nei sobborghi c'erano le baracche degli sconfitti dalla guerra, profughi dalle Otto Terre del Mondo Emerso che avevano perso tutto durante gli anni in cui Dohor¹⁶ aveva preso il potere. C'erano esseri di tutte le razze e molti Fammin¹⁷. Erano loro le vere vittime: senza più una terra, braccati da ogni parte, isolati dai propri simili, innocenti e inconsapevoli come bambini. Un tempo era stato diverso: durante il regno di terrore del Tiranno erano stati loro i protagonisti. Esistevano solo per essere macchine da guerra. Il Tiranno li aveva creati con la sua magia e la loro origine era evidente anche dal loro aspetto: sgraziati, coperti da una peluria rossiccia, con braccia spropositatamente lunghe e zanne affilate che uscivano dalla bocca. In quei tempi avevano istillato una paura folle e contro di loro Nihal, l'Eroina di quell'era oscura, aveva condotto battaglie campali¹⁸, o così dicevano i menestrelli¹⁹ agli angoli delle strade. Ora incutevano solo pena.

Quando Dubhe era ancora un'allieva, col Maestro andava spesso nei sobborghi. Lui li amava.

– È l'unico posto davvero pieno di vita che sia rimasto in questa terra che marcisce – diceva e vi faceva lunghe passeggiate con la sua allieva. Dubhe aveva continuato ad andarci anche dopo che il Maestro era morto. Quando le mancava e sentiva di non riuscire ad andare avanti, si perdeva nei bassifondi, a cercare ancora la sua voce tra i vicoli. E si calmava.

Nelle prime ore del mattino la città iniziava a rianimarsi. Un chiosco che si apriva, la fila di donne che prendevano l'acqua alla fonte, i ragazzini che giocavano in strada, la grande statua di Nihal che si ergeva in mezzo alla piazza.

Dubhe trovò il posto che stava cercando. Era una bottega seminasosta che si trovava al margine della zona delle baracche. Vendeva erbe, almeno così recitava l'insegna, ma lei ci andava per altri motivi.

14 peregrinare: vagabondare senza una meta fissa.

15 Sulana: moglie di Dohor, re della Terra del Sole e aspirante a diventare il nuovo Tiranno di tutte le Terre Emerse.

16 Dohor: cavaliere di Drago, sposa Sulana e diventa re della Terra del Sole; aspira a diventare Tiranno di tutte le Terre Emerse.

17 Fammin: esseri mostruosi creati dalla magia del Tiranno.

18 battaglie campali: battaglie combattute in campo aperto.

19 menestrelli: cantastorie.



Tori, il bottegaio, era uno gnomo. Proveniva dalla Terra del Fuoco, come gran parte degli gnomi, che popolavano principalmente quella terra e quella delle Rocce. Bruno di carnagione, capelli neri come la notte, lunghi e pieni di treccine. Si muoveva da un lato all'altro del suo negozio caracollando²⁰ sulle sue gambette, sempre con un sorriso stampato in faccia. Bastava però una semplice parola, una parola che molti nei giri giusti conoscevano, perché Tori cambiasse espressione. Allora portava gli avventori²¹ nel retrobottega. Lì era nel suo tempo.

Vantava una delle più ricche collezioni di veleni che si potesse immaginare. Ne era un grande esperto e sapeva fornire a ciascuno la soluzione ideale, che si trattasse di morti lente e dolorose o piuttosto di decessi rapidi, Tori aveva sempre la boccetta giusta. Ma non finiva qui: non c'era refurtiva guadagnata a Makrat che non passasse per le sue mani. – Salve! Ancora bisogno del mio aiuto? – la salutò lo gnomo quando Dubhe entrò.

– Come sempre... – sorrise lei da sotto il cappuccio.

– Mi complimento per il tuo ultimo lavoro... perché sai stata tu, vero? Tori era uno dei pochi che sapesse qualcosa di lei e del suo passato.

– Già, sono stata io – tagliò corto Dubhe. Poca pubblicità era sempre stato il suo motto.

Tori l'accompagnò nel retrobottega e lei si sentì a casa propria.

Il Maestro l'aveva iniziata²² ai segreti delle erbe ai tempi in cui la sua mira con l'arco lasciava a desiderare. All'epoca si allenava ancora per essere un'assassina e quella era una pratica piuttosto nota tra gli assassini di basso livello: se non si sapeva colpire con precisione in punti vitali, si sopperiva²³ intingendo le frecce o i pugnali nel veleno, in modo che anche una lieve ferita risultasse mortale.

– Il veleno è per i principianti – le ricordava sempre il Maestro, ma per lei era diventata una passione.

Passava ore china sui libri, andava nei boschi, nei prati, cercava le erbe e iniziò presto a inventare miscele originali, con vari gradi di pericolosità, dai blandi²⁴ sonniferi ai veleni più letali²⁵. Era questo che l'attirava, soprattutto. Studiare, cercare, capire. E alla fine Dubhe aveva imparato. Poi le cose erano cambiate, l'omicidio era rimasto il bruciante ricordo di un'epoca finita e Dubhe si era dedicata maggiormente ai sonniferi, che

20 caracollando: muovendosi con un'andatura oscillante.

21 avventori: clienti.

22 l'aveva iniziata: l'aveva avviata alla conoscenza.

23 si sopperiva: si rimediava.

24 blandi: poco potenti.

25 letali: mortali.

potevano tornarle decisamente più utili nell'attività che si era inventata per sopravvivere.

Adesso non perse tempo. Srotolò sul banco il frutto del suo lavoro, attese che Tori desse il suo giudizio, chino sulle perle e sugli zaffiri che analizzava con occhio da esperto.

– Ottima fattura, bel taglio..., solo un po' riconoscibili... ci sarà da lavorare. Dubhe tacque. Erano cose che sapeva già. L'arte dell'omicidio le era rimasta dentro e conduceva il suo lavoro di ladra come il migliore degli assassini: indagava sempre con cura prima di colpire.

– Sono trecento carole²⁶.

Sotto il cappuccio, Dubhe aggrottò la fronte.

– Mi sembra poco...

Tori sorrise bonariamente²⁷.

– Conosco la fatica che t'è costata, ma cerca di capire anche me... si tratta di smontare, fondere... trecentocinquanta. Buoni per altri tre, quattro mesi di peregrinazioni.

Dubhe sospirò debolmente.

– Va bene.

Tori le sorrise.

– A una come te il lavoro non manca mai.

La ragazza prese quanto le veniva dato e andò via senza salutare. Si immerse di nuovo nei vicoli di Makrat.

Verso mezzogiorno lasciò la città. Se ne andò direttamente nella sua casa. Era solo una grotta. La sua vera casa, quella che aveva diviso col Maestro in riva all'oceano, nella Terra del Mare, l'aveva abbandonata quando lui era morto, nei giorni del dolore e non vi era mai più tornata. Tutto quel che aveva trovato per sostituirla era quel buco. Si trovava nella Foresta del Nord, non troppo distante dalla civiltà, ma neppure troppo vicino ai villaggi. Una mezza giornata a piedi era sufficiente per raggiungerla.

Quando vi entrò, ormai al tramonto, il tanfo di muffa la prese alla gola. Era parecchio che mancava e l'ambiente non era molto aerato. Il letto era un giaciglio improvvisato di paglia, il focolare nient'altro che una rientranza nella parete rocciosa della grotta. Al centro di quell'unica stanza, c'era un rozzo tavolo e su una parete una credenza, piena quasi del tutto di libri e boccette di veleno.

Dubhe si preparò una parca²⁸ cena, con le poche cose che aveva trovato in città. Fuori era scesa la notte, le stelle tremolavano nitide²⁹. Appena terminato di mangiare, uscì. Il cielo le era sempre piaciuto, nella sua immensità la rassicurava. Non c'erano rumori, non c'era vento e Dubhe sentì il mormorio del ruscello. Andò alla fonte e si spogliò con calma.

Un gelo assoluto la percorse non appena mise piede in acqua, ma insistette e si immerse fino al collo. Il gelo durò poco, d'un tratto la sensazione di freddo mutò in un assurdo tepore³⁰. Mise la testa sotto l'acqua e i lunghi capelli castani le danzarono tutto attorno alla testa e davanti al volto. Solo allora, immersa completamente nell'acqua, riuscì a sentirsi per un attimo pacificata.

da L. Trois, *Guerre del Mondo Emerso – La setta degli assassini*, Mondadori

26 carole: monete in uso nelle Terre Emerse.

27 bonariamente: in modo gentile.

28 parca: poco abbondante.

29 nitide: ben visibili.

30 assurdo tepore: il tepore viene definito assurdo perché non c'è un motivo ragionevole che lo provoca.

attività

LEGGO E COMPRENDO

- 1 Il testo si compone di quattro sequenze ben precise e già separate nel testo da un piccolo spazio. Che cosa avviene in ciascuna di esse?
 1
 2
 3
 4
- 2 Con quale termine viene definita Dubhe nella prima parte del testo, quando compie il furto?
- 3 In quale città si svolge la vicenda?
- 4 Quali caratteristiche ha questa città?
 È tranquilla e pacifica
 È ricca di antichi monumenti
 È silenziosa e di dimensioni ridotte
 È caotica e tentacolare
- 5 Che cosa ruba Dubhe? Rintraccia nel testo il passo in cui è possibile ricavare l'informazione.
- 6 Rintraccia nel testo il passo in cui l'autrice fornisce alcuni particolari dell'aspetto di Dubhe. Quali sono, in dettaglio?
- 7 Quali vestiti ha e quali armi?
- 8 A chi vende Dubhe la propria refurtiva?
 A Tori Al Maestro
 A Sulana A Nihal
- 9 Chi aveva addestrato Dubhe in passato?
- 10 A quale scopo era stata addestrata Dubhe?
 Perché imparasse ad andare a cavallo
 Perché diventasse una guerriera
 Perché diventasse una ladra
 Perché diventasse un'assassina
- 11 Di che cosa si occupa Tori, oltre che di acquistare oggetti rubati?

COMPRENDO E ANALIZZO

- 12 Da quanto tempo Dubhe vive di furti? Sottolinea nel testo il passo che ti aiuta a capirlo.
- 13 Rintraccia e sottolinea nel testo i punti in cui si fa riferimento a un'ambientazione notturna.

- 14 Da che cosa è caratterizzato l'ambiente dei sobborghi di Makrat?
- 15 Indica quale origine e quali caratteristiche hanno i Fammin.
- 16 Oltre ai Fammin, quali altri esseri fantastici compaiono nel testo?
 Gnomi
 Elfi
 Nani
 Streghe
- 17 Dove vive Dubhe? Sottolinea nel testo la descrizione dell'ambiente e qui di seguito gli aggettivi che meglio lo definiscono.
 cupo – accogliente – rilassante – puzzolente – squallido – desolato – vivace – caloroso
- 18 In alcuni punti Dubhe rievoca il passato, facendo compiere alla narrazione un "salto indietro". Rintracciali nel testo.



ORA SCRIVO IO

- 19 Scrivi una pagina del diario di Dubhe, mentre racconta un dialogo con il suo Maestro o un'impresa rischiosa.



LESSICO LESSICO LESSICO LESSICO LESSICO LESSICO

Un mondo di parole

- 20 Indica da quali parole derivano i seguenti termini (puoi aiutarti con il vocabolario).
 • Sgattaiolò →
 • Corpetto →
 • Caotico →
- 21 Spiega con parole tue il significato delle seguenti espressioni o modi di dire che trovi nel testo.
 • Fuori mano →
 • Nulla di nuovo sotto il sole →
 • Era a secco →
 • Avere addosso gli occhi di tutti →
 • Con un sorriso stampato in faccia →