

OSCAR
ABSOLUTE



**URSULA K.
LE GUIN**

TERRAMARE

**UN MAGO DI
TERRAMARE**



MONDADORI

**OSCAR
ABSOLUTE**



Di Ursula K. Le Guin

nella collezione Oscar Absolute

Terramare. Un mago di Terramare

Terramare. Le tombe di Atuan

Terramare. La spiaggia più lontana

Terramare. Tehanu

Terramare. Le leggende di Terramare

Terramare. I venti di Terramare

nella collezione I Grandi

Gifts. Doni

Voices. Voci

La saga di Terramare

URSULA K. LE GUIN

TERRAMARE

Un mago di Terramare

Traduzione di Ilva Tron



È vietato qualsiasi utilizzo dell'opera non espressamente autorizzato, inclusi l'estrazione di testo e dati (text and data mining) e l'uso per finalità di alimentazione di sistemi di intelligenza artificiale. L'uso non autorizzato costituisce violazione dei diritti dell'autore e dell'editore e comporta responsabilità ai sensi della Legge n. 633/1941 e successive modifiche.

Redazione di Marta Casini

www.ursulakleguin.com

www.ragazzimondadori.it



© 1968 Ursula K. Le Guin

© 1989 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana

© 2015 Mondadori Libri S.p.A., Milano

Pubblicato per accordo con Donzelli Fietta Agency e Ginger Clark Literary, LLC.

Titolo dell'opera originale *A Wizard of Earthsea*

Prima edizione Super Junior settembre 1989

Prima edizione Oscar Bestsellers febbraio 2005

Prima edizione Oscar Absolute aprile 2024

ISBN 978-88-04-78911-6

Questo volume è stato stampato

presso ELCOGRAF S.p.A.

Stabilimento - Cles (TN)

Printed in Italy

Anno 2026 - Ristampa 2 3 4 5

Guerrieri nella nebbia

L'isola di Gont, costituita da un'unica grande montagna che eleva la sua vetta un miglio sopra il tempestoso Mare di Nord-Est, è una terra famosa per i maghi. Dai villaggi sparsi nelle sue alte valli e dai porti affacciati sulle baie anguste e cupe più di un abitante partiva alla volta delle città per offrire i propri servizi di stregone ai Signori dell'Arcipelago, oppure, avido di avventure, preferiva vagabondare di isola in isola, praticando arti magiche, per tutto Terramare.

Di costoro si dice che il più grande, e senz'altro il viaggiatore più instancabile, fosse un uomo chiamato Sparviere, che nei suoi giorni mortali divenne Signore dei Draghi e Arcimago. La sua vita è narrata in *Le gesta di Ged* e in molte canzoni, ma questo libro racconta dei tempi che precedettero la sua fama, prima che venissero composti poemi e ballate.

Era nato in un villaggio solitario chiamato Dieci Ontani, quasi in cima alla montagna all'ingresso del Vallone Nord. Ai piedi del villaggio si stendono i pascoli e i campi del vallone, digradanti in terrazze verso il mare, e altri paesi sorgono sulle anse del fiume Ar. Sopra il villaggio c'è solo la foresta, che di cresta in cresta sale fino alle rocce e alle nevi delle vette.

Il nome che portava da bambino, Duny, gli era stato dato da sua madre, che era riuscita a donargli solo quello, oltre alla vita, perché era morta prima che il figlioletto compisse un anno. Suo padre, il fabbro del villaggio, era un uomo severo e taciturno, e i suoi fratelli, più vecchi di lui di parecchi

anni, uno dopo l'altro lasciarono la casa per fare i contadini, andare per mare o lavorare il bronzo in altri centri del vallone. Perciò non vi fu nessuno ad allevarlo con affetto e tenerezza. Crebbe come un'erba selvatica, robusto e vigoroso. Era un ragazzo alto, vivace, duro, permaloso, pieno d'orgoglio e di temperamento. Insieme ai pochi altri bambini del villaggio, conduceva al pascolo le capre sui ripidi pendii erbosi presso le sorgenti del fiume; e quando fu forte abbastanza per manovrare il mantice, suo padre lo prese a lavorare come garzone, e lo tirò su a forza di scappellotti e di nerbate. Ma era difficile trattenerlo nella bottega del fabbro. Duny scappava di continuo. Era sempre in giro: vagava nel cuore delle foreste, nuotava nei freddi gorgi dell'Ar, che come tutti i fiumi di Gont ha un corso rapido e tumultuoso, oppure si inerpicava su per scarpate e dirupi fino a raggiungere i picchi sopra la foresta, da cui poteva vedere il mare, quel vasto oceano nordico dove, passata Perregal, non ci sono altre isole.

Nel villaggio abitava una zia, sorella della sua defunta madre. Finché era piccolo, aveva fatto per lui lo stretto necessario, ma essendo indaffarata per conto proprio, una volta che Duny fu in grado di badare a se stesso non gli dedicò più la minima attenzione. Poi, un giorno, quando il ragazzino aveva sette anni, sprovvisto di conoscenze e ignaro delle arti e dei poteri che ci sono nel mondo, il bambino udì sua zia imprecare contro una capra che era salita sul tetto di una capanna e non voleva saperne di scendere. A un certo punto la donna urlò una specie di breve filastrocca, e subito la bestia venne giù con un balzo.

Il giorno dopo, mentre sorvegliava le capre sui prati della Cascata Alta, Duny gridò loro le parole che aveva sentito, senza sapere a che cosa servissero o che cosa significassero:

*Noth hierth malk man
Hiolk han merth han!*

Urlò forte i due versi, e le capre corsero da lui rapidissime, tutte insieme, senza emettere un suono, e rimasero a scrutarlo con le nere pupille oblunghe dei loro occhi gialli.

Duny rise e ripeté di nuovo i due versi che gli davano potere sulle capre. Le bestie gli si avvicinarono di più, accalcandosi intorno a lui. All'improvviso ebbe paura delle loro grosse corna rugose, dei loro occhi inquietanti e del loro strano silenzio, e cercò di sgusciar via, di scappare. Le capre gli trottarono dietro, stringendolo in un groviglio di corpi, e così scesero a passo di carica fino al villaggio, addossate l'una all'altra come se fossero legate tutte insieme da un grande cappio di corda, con il bambino in mezzo che strillava e piangeva. Gli abitanti uscirono dalle case imprecaando contro le capre e deridendo il ragazzino. Anche la zia, che però non rideva. Pronunciò una parola, una sola, e le bestie ripresero tranquillamente a belare, brucare e saltellare di qua e di là, sciolte dall'incantesimo.

«Vieni con me» disse poi a Duny.

Lo portò nella sua capanna, dove abitava da sola. In genere non lasciava mai entrare nessun bambino, e i bambini temevano quella casa. Era bassa e tetra, priva di finestre, fragrante di erbe appese in piccoli fasci alla trave del tetto: menta, aglio selvatico e timo, achillea, aconito e calendula, nigritella, tanaceto e lauro. La zia si sedette a gambe incrociate davanti al focolare e, guardando di sottocchi il ragazzino attraverso le ciocche spettinate dei capelli neri, gli domandò cosa avesse detto alle capre, e se conoscesse il significato di quella rima. Quando scoprì che non ne sapeva nulla e ciò nonostante era riuscito a fare l'incantesimo sulle bestie, obbligandole a seguirlo, la donna comprese che il ragazzino aveva in sé la natura del mago.

Non s'era mai interessata a lui come nipote, ma in quel momento cominciò a guardarlo con occhi nuovi. Lo coprì di elogi e disse che gli avrebbe insegnato altre rime, che gli sarebbero piaciute moltissimo: la formula che fa uscire la testa delle chioccioline dal guscio, o il nome che richiama il falco selvatico.

«Oh, sì, insegnami quel nome!» esclamò Duny, che ormai aveva vinto la paura delle capre ed era esaltato dalle parole di apprezzamento che la zia gli aveva rivolto.

La strega gli disse: «Se t'insegno quel nome, non dovrai mai riferirlo agli altri bambini, per nessuna ragione».

«Prometto!»

La donna sorrise alla sua pronta ingenuità: «Benissimo, bravo. Ma per prudenza io vincolerò la tua promessa. La tua lingua sarà costretta al silenzio finché non deciderò io di scioglierla, e anche allora, pur potendo parlare, non riuscirai mai a pronunciare la parola che ti insegnerò in presenza di altre persone che possano sentirla. Dobbiamo custodire i segreti della nostra arte».

«Va bene» disse il bambino, che non aveva la minima intenzione di svelare quel segreto ai compagni, perché preferiva di gran lunga sapere e fare ciò che loro non sapevano né potevano fare.

Rimase seduto, immobile, a guardare la zia che si legava in una crocchia i capelli spettinati e si annodava la cintola del vestito, per poi tornare ad accovacciarsi presso il focolare e gettarvi manciate di foglie, finché ne scaturì un fumo denso che si sparse nella penombra della capanna. A un certo punto cominciò a cantare. La sua voce cambiava, e assumeva un timbro ora acuto ora profondo, come se un'altra voce cantasse attraverso di lei. Lo strano salmodiare durò a lungo, tanto che il bambino non capiva più se fosse sveglio o stesse dormendo. Per tutto il tempo il vecchio cane nero della strega, che non abbaiava mai, restò accucciato ai piedi del ragazzino, con gli occhi rossi per il fumo. Poi la donna si rivolse a Duny in una lingua che lui non conosceva, e gli fece ripetere determinati versi e determinate parole, finché l'incantesimo lo avvolse e lo immobilizzò.

«Parla!» gli ordinò poi la strega per verificare l'effetto della magia.

Il bambino non riuscì a parlare, ma rise.

La zia fu intimorita dalla forza di Duny, perché quell'incantesimo era il più potente che sapesse ordire: si era sforzata non solo di ottenere il controllo della sua voce e del suo silenzio, ma anche di vincolarlo al proprio servizio nella pratica della stregoneria. Eppure, sebbene bloccato in quell'intreccio di formule magiche, il ragazzino aveva riso. La donna non disse nulla. Gettò acqua chiara sul fuoco finché il fumo cominciò a diradarsi e diede al bambino dell'ac-

qua da bere. Quando l'aria fu sgombra e Duny poté riprendere a parlare, gli insegnò il nome vero del falco. Bastava pronunciare quel nome e l'uccello sarebbe andato da lui.

Quello fu il primo passo della lunga strada che Duny doveva percorrere nel corso dell'intera sua vita, la strada della magia che doveva condurlo all'inseguimento di un'ombra, per terre e per mari, fino alle tenebrose rive del regno della morte. In quei suoi primi passi, tuttavia, a lui parve ampia e luminosa.

Quando scoprì che, chiamandoli con il loro nome vero, i falchi selvatici scendevano in picchiata nel vento per andare a posarsi sul suo polso in un turbinio d'ali, proprio come fanno i falconi cacciatori di un principe, il ragazzino divenne avido di conoscere altri nomi, e tornò dalla zia, pregandola di insegnargli il nome dello sparviere, del gheppio e dell'aquila. Per guadagnarsi le parole del potere, Duny fece ciò che la strega gli ordinava e apprese ciò che gli insegnava, anche se non tutto era piacevole da eseguire o conoscere. C'è un'espressione tipica di Gont che dice: "Debole come la magia di una donna", alla quale se ne affianca un'altra: "Perfido come la magia di una donna". La strega di Dieci Ontani non praticava la magia nera e non si era mai immischiata in traffici con gli Antichi Poteri, ma, essendo una donna ignorante tra gente ignorante, spesso usava le sue arti per scopi futili o di dubbia moralità. Non sapeva nulla dell'Equilibrio né del Modello Supremo che i veri maghi conoscono e al cui servizio operano, e che li trattiene dal praticare i loro incantesimi quando non ce ne sia una reale necessità. Lei aveva a disposizione una formula per ogni circostanza, ed era perennemente indaffarata a tessere e gettare incantesimi. Gran parte del suo bagaglio di nozioni magiche era roba di infima qualità o semplice ciarlataneria, e non era neppure in grado di distinguere le vere formule magiche da quelle false. Conosceva molte maledizioni e forse era più abile nel provocare malattie che non nel curarle. Come ogni fattucchiera di villaggio sapeva preparare filtri d'amore, ma faceva anche altre pozioni, più maligne, al servizio della gelosia e dell'o-