

Il sogno incantato

Ogni riferimento a fatti realmente accaduti o luoghi e/o a persone realmente esistenti è da ritenersi puramente casuale.

**Marcello Signorini**

# **IL SOGNO INCANTATO**

*Romanzo fantasy*

**BOOK**  
**SPRINT**  
EDIZIONI

**[www.booksprintedizioni.it](http://www.booksprintedizioni.it)**

Copyright © 2015  
**Marcello Signorini**  
Tutti i diritti riservati

*Dedico questa mia opera alla mia famiglia.*

*A Gianna, mia moglie,  
per oltre cinquant'anni compagna della mia vita.*

*A Raffaella e Davide,  
i miei figli, che hanno allietato con la loro presenza  
ogni momento della nostra esistenza.*

*E al mio nipotino, Riccardo,  
protagonista di questo racconto e a cui mi sono ispirato  
per completare questa mia fatica.*



## Inghilterra del XIII secolo

### Contea di Nottingham

Nell'ampia spianata alle porte della città di Nottingham si sta svolgendo l'annuale festa popolare all'aperto.

Nei vari piazzali della sagra è tutto un susseguirsi di manifestazioni, sfide, curiosità, tornei cavallereschi.

In un primo piazzale alcuni saltimbanchi si esibiscono nei loro esercizi acrobatici. Due giovani, a turno, sospingono in volo verso il cielo una ragazza che, dopo una piroetta, ricade nelle braccia del compare.

Poco più in là dieci giovani sono impilati uno sulle spalle dell'altro e sorreggono un ragazzino che con agilità sta scalando la piramide umana per portarsi all'ultimo gradino della schiera.

La folla incita il funambolo.

In un altro piazzale un addestratore sprona con la frusta i propri cavalli di razza araba per far loro percorrere in cerchio i bordi di una pista improvvisata. I cavalli sono sormontati da scimmiette che, per nulla impaurite, sgranocchiano noccioline e semi offerti dal domatore.

La folla, impressionata dalla bellezza dei cavalli e divertita dall'atteggiamento disinibito delle scimmie, segue compiaciuta il carosello.

In un terzo piazzale, poco lontano, due saltimbanchi si esibiscono nel loro repertorio di scherzi e lazzi.

Il primo giullare, con una buffa parrucca in testa, rincorre un cane ammaestrato. L'altro buffone allunga la propria gamba sulla traiettoria del compare, che inciampa e finisce a gambe all'aria.

La folla ride divertita.

Il primo saltimbanco allora si alza e rincorre l'altro, finché, alla fine, riesce a dargli una sonora pedata.

La folla applaude compiaciuta.

In un quarto piazzale due lottatori si affrontano a torso nudo, in una contesa senza esclusione di colpi.

Dopo una prima fase di studio, il primo lottatore riesce a cinturare l'altro alla vita e a stringerlo, quasi soffocandolo, fra le sue possenti braccia.

La folla è in trepidazione.

Finché il secondo lottatore, raccogliendo tutte le sue forze, riesce a liberarsi dalla presa e ad afferrare a sua volta l'avversario per il collo. Un formidabile colpo d'anca e il primo lottatore cade al suolo. L'altro gli è subito sopra e lo mette spalle a terra.

L'arbitro dell'incontro ferma la lotta ed alza il braccio del secondo lottatore in segno di vittoria.

La folla in delirio acclama il vincitore.

Più oltre, in un'ampia radura, si svolgono le fasi di un torneo cavalleresco. Qui la folla è più numerosa e circonda tutto attorno l'arena, dove due cavalieri stanno per affrontarsi in singolar tenzone. Entrambi vestono una luccicante armatura che protegge il loro busto e la loro testa.

Dall'armatura spunta una cotta di maglia di ferro, che copre gli arti superiori e inferiori.

L'uno indossa una vistosa maschera di ferro, sormontata da un imponente pennacchio di piume, che ondeggia seguendo i movimenti della sua testa. L'altro ha un elmo più massiccio, con la visiera sollevata che lascia intravedere il volto del cavaliere.

Entrambi montano due robusti cavalli coperti da drappi di stoffa sgargiante e da un'armatura che riveste il loro corpo su su lungo il collo, fin sopra la testa degli animali.

Al fianco i cavalieri portano una possente spada, custodita in un fodero intarsiato.

In una mano reggono una lunga lancia affusolata, mentre con l'altra mano sostengono uno scudo, su cui sono impressi i loro stemmi nobiliari.

I due cavalieri, a cavalcioni sui loro destrieri, sostano ciascuno all'estremità di una lunga staccionata, impazienti di percorrerla per affrontarsi.

Sono di fronte, l'uno da una parte dello steccato e l'altro dal lato opposto, e fanno fatica a tenere in linea i loro cavalli che recalcitrano nervosi, pronti a lanciarsi al galoppo.

Al centro della lunga staccionata, distante una decina di metri, si erge il palco delle Autorità, dove i nobili e i notabili della città siedono avvolti nelle loro preziose vesti ricamate.

Una bella dama, seduta in prima fila, fa bella mostra di sé come madrina della manifestazione.

Ai piedi del palco due araldi emettono squilli di tromba.

La madrina sventola un fazzoletto che tiene fra le dita: la contesa ha inizio.

La folla rumoreggia.

Entrambi controllano che l'armatura sia a posto.

Il secondo cavaliere abbassa la visiera del proprio elmo.

I cavalli nitriscono, eccitati dal clamore della folla e, sospinti dal morso delle redini, si accostano alla staccionata.

Un colpo di sperone sul garretto e i cavalli partono di slancio lungo lo steccato.

I cavalieri si protendono in avanti per prendere maggiore slancio ed offrire meno spazio all'arma dell'avversario. Alzano le loro lance in resta, posizionano i loro scudi per difendersi dall'inevitabile impatto con l'asta del rivale, infine spronano gli animali al galoppo.

La folla trattiene il fiato in attesa dello scontro inevitabile.

In piena corsa i due cavalieri si avvicinano sempre più. Sporgono la propria lancia al di là della staccionata, pronti a colpire il rivale.

I contendenti sono ormai a poche decine di metri l'uno dall'altro e stanno per colpirsi.

Lo schianto è cruento.

Entrambi colpiscono l'avversario sullo scudo che attutisce il colpo, ma che poi lascia scoperto il busto. La punta della lancia prosegue così la sua corsa e colpisce pesantemente la corazza.

Entrambi i cavalieri vengono sbalzati da cavallo e finiscono fragorosamente a terra in una nuvola di polvere.

La folla emette un urlo di sgomento e di ammirazione al tempo stesso, poi si riprende, eccitata dallo scontro violento, ed incomincia ad incitare il proprio beniamino.

I cavalieri, frastornati, si rialzano lentamente, si scuotono, si guardano in cagnesco, abbassano di nuovo la visiera che avevano sollevato per respirare meglio dopo la caduta. Raccolgono lo scudo volato via nell'impatto, estraggono la spada e si lanciano l'un contro l'altro con foga rinnovata, per vendicarsi della caduta subita.

Incrociando le spade menano fendenti per sopraffare l'avversario, nella speranza di risultare vincitore della contesa e conquistare così i favori della dama e della folla in delirio.

Non lontano dall'arena, intanto, un oste ed alcuni garzoni fanno la spola fra i tavoli all'aperto e la porta di ingresso della Taverna del Drago.

La Taverna del Drago è una costruzione in muratura che sorge in un'ampia spianata. Sulla porta principale di ingresso alla locanda spicca, in bella mostra, l'insegna del locale, con la figura di un enorme drago che sputa fiamme dalle sue narici.

Sorretto da numerosi pali e da alcune arcate in legno, un grosso tendone davanti alla porta di ingresso fa da tunnel, dove si infilano, indaffarati come formichine, i garzoni della taverna. Qua e là, fra i pali di sostegno, piante ed arbusti riempiono i lati del corridoio.

Nello spazio antistante la costruzione, sovrastati da imponenti querce secolari che assicurano ombra a protezione dai raggi del sole, sono disposti tavoli e sedie per chi vuol concedersi un momento di relax e di refrigerio.

Attorno ad uno di questi tavoli alcuni giovani sono intenti a bere vino, mentre giocano chi a carte e chi a dadi.

Tra di essi siede Riccardo, un bel giovane, alto e snello, che spicca tra gli altri ragazzi per la sua signorilità. È un giovane della buona borghesia della città, vestito con abiti raffinati.

Sta giocando a dadi e i compagni attorno a lui lo rimproverano, con garbo, ma irritati, per la sfacciata fortuna al gioco.

Un primo compagno, mentre Riccardo esulta per un nuovo tiro fortunato, sbotta: «Riccardo, fai schifo! Che cosa hai mangiato oggi per avere una fortuna così spudorata!»

Riccardo, con aria di scherno: «Non ci posso fare niente, sono il più forte! Non è fortuna... è abilità nel gettare i dadi!»

Un secondo compare, spingendo via Riccardo con aria seccata, replica: «Togliti di mezzo! Tocca a me adesso. Ti faccio vedere io...»

L'amico tira i dadi, che rotolano veloci verso l'estremità del tavolo. Si fermano.

Espressione di delusione degli astanti e risatina di Riccardo.

Riccardo, gongolando: «Te lo avevo detto che oggi sono imbattibile!»

Intanto, in un tavolo attiguo, un gruppo di leggiadre fanciulle conversano spensieratamente fra di loro, mentre consumano delle fresche bibite e ridono divertite agli scherzi dei loro coetanei maschi del tavolo accanto.

In particolare Susanna, una bella ragazza alta e mora, con due profondi occhi verdi, piuttosto disinvolta, seduta tra le compagne, con un vestito attillato che le fascia il corpo, sembra molto interessata a Riccardo.

Gli lancia invitanti occhiate di ammirazione.