

LAURA TEGAZZIN - SIMPLICIO STELLA



# LE TIGRI DI MOMPRACEM

The Original Novel by Emilio Salgari  
Rewritten and Adapted  
for Intermediate Italian Learners (B1-B2)





L. Tegazzin, S. Stella

# Le tigri di Mompracem

*The Original Novel by Emilio Salgari,  
Rewritten and Adapted  
for Intermediate Italian Learners (B1—B2)*



@ L. Tegazzin, S. Stella. Tutti i diritti riservati  
Testo originale: Emilio Salgari  
Semplificazione e annotazione del testo: L. Tegazzin, S. Stella  
Grafica di copertina e impaginazione: S. Stella

# INTRODUCTION

Reading, despite being one of the fundamental skills in language learning, is often neglected by students. Textbooks generally limit themselves to offering intensive reading, which consists of short texts, written with the intention of introducing terms and grammar rules. These texts must be understood in detail. This type of reading is certainly very useful, but is not enough by itself to expand students' vocabulary and to reach higher levels of competence. In the learning process, it is always useful to include extensive reading alongside the exercises proposed by textbooks.

Extensive reading is what you do, for example, when you read a book just for pleasure. Understanding of every detail is not required. Grasping the general sense of a text, even when you don't understand all the terms and rules of the language, is an exercise of great importance. In fact, most of the terms and rules are passively assimilated over time through contextualization.

When faced with an extensive text, it's best to avoid the frequent use of the dictionary or looking up rules that still appear incomprehensible. The point is to avoid an excessive mental effort which could lead to boredom and to giving up reading.

The main goal should be the pleasure of reading. Reading very often and doing it with pleasure will gradually lead you to superior results. The important thing is that the text is pleasant and appropriate to the student's level. A text is appropriate when the student can understand most of the terms, understand the general sense, and follow the story.

## **Tips for Extensive Reading**

Trying to read the entire text at least twice is a good idea. The first time, try to do this without reaching for the dictionary. This may seem difficult, but it's the best way to immerse yourself in the language. The dictionary may seem

to offer an immediate solution, but it's of little use in the long term. Consider it the last resort.

When you find a term you don't understand, try the following steps:

1. Look at the word and think if it sounds familiar to you in any way. Look for similarities with your own language. In some cases, they may be false friends. If the phrase makes sense, however, you're almost certainly on the right track.
2. Reread the sentence containing the unknown word several times. Use the context of that sentence and the rest of the story to try to guess the meaning of the word.
3. Ask yourself whether the term is an unknown version of a word you already know. For example, you may come across a verb you know, but in a tense you're not yet familiar with. If you understand the meaning, continue without dwelling on the grammar. Assimilation will occur naturally over time. In some cases, the word might be a modified noun. Try to see if the root reminds you of something familiar. Italian is full of such variations, like *casa* → *casetta*, *cane* → *cagnolino*, *scarpa* → *scarpaccia*.
4. Even if you can't guess the word, avoid the dictionary anyway. Instead, write the word down or just underline it. Perhaps you'll find the same word later, and perhaps you'll be able to understand it in another context.

Words often make more sense when encountered again in a different situation. Repetition helps consolidate meaning.

When you've read the whole book, read it one more time. If you still can't understand the words you've written down, then use a dictionary.

It's very important to learn to feel comfortable with uncertainty. This should never be a cause for frustration. If you don't understand some words, it means you're learning. If you understand everything, you have nothing more to learn.

## The Notes

The notes are not a glossary or dictionary. They're included solely to assist with the most challenging passages: idioms, cultural references, especially complex or ambiguous terms, and sometimes technical vocabulary that may be difficult even for native speakers. Students are encouraged to consult them freely, understanding that they serve only as aids to comprehension when a literal translation wouldn't suffice.

### ***Tu* and *voi***

At the end of the nineteenth century, when this novel is set, the use of *tu* and *voi* followed clear social conventions. These forms of address reflected relationships, levels of familiarity, and degrees of respect.

*Tu* was used among friends, family members, or people of equal status in informal contexts. It could also indicate superiority or authority, when spoken by someone of higher rank who wished to emphasize distance.

*Voi* was the most common form of courtesy, widely used in formal and respectful interactions with people who were not close or when a certain distance had to be maintained.

In modern Italian, the main formal address is *lei*. However, in the novel only *voi* appears, a form that still survives in spoken language today, especially in some areas of southern Italy.



## SOMMARIO

1.	I PIRATI DI MOMPRACEM .....	1
2.	LA PARTENZA .....	7
3.	LA GIUNCA DEL RAJAH BROOKE .....	11
4.	L'ISOLA DI LABUAN .....	15
5.	L'INCROCIATORE .....	21
6.	FUOCO E SANGUE .....	25
7.	FUGA NELLA NOTTE .....	30
8.	LA PERLA DI LABUAN .....	33
9.	GUARIGIONE E AMORE .....	38
10.	CACCIA ALLA TIGRE .....	43
11.	I SOSPETTI DELL'UFFICIALE .....	49
12.	LA TRAPPOLA DI LORD JAMES .....	53
13.	LA CACCIA AL PIRATA .....	56
14.	IL SERGENTE WILLIS .....	61
15.	LA CAPANNA NASCOSTA .....	65
16.	LA CANOA DI GIRO-BATOL .....	69
17.	IN ROTTA PER MOMPRACEM .....	74
18.	AMORE ED EBBREZZA .....	79
19.	IL CAPORALE INGLESE .....	83
20.	VIAGGIO NELLA TEMPESTA .....	89
21.	LA VILLA DI LORD JAMES .....	94
22.	L'APPUNTAMENTO DI NOTTE .....	99
23.	DUE PIRATI IN UNA STUFA .....	106
24.	L'ASSALTO IMPROVVISO .....	112
25.	ATTRaverso LE FORESTE .....	118
26.	L'ASSALTO DELLA PANTERA .....	123
27.	IL PIANO DI YANEZ .....	128
28.	IL PRIGIONIERO .....	132
29.	LA MISSIONE DI YANEZ .....	139
30.	LA PARTENZA DALLA VILLA .....	144
31.	LA FUGA NELLA FORESTA .....	149
32.	L'ATTACCO DELL'INCROCIATORE .....	155
33.	IN ROTTA PER MOMPRACEM .....	161
34.	LA REGINA DI MOMPRACEM .....	165

35. L'ATTACCO ALL'ISOLA .....	171
36. SUL MARE .....	177
37. I PRIGIONIERI .....	183
38. LA FUGA .....	189
39. YANEZ .....	194
40. L'ULTIMA BATTAGLIA .....	199

# 1. I PIRATI DI MOMPRACEM

La notte del 20 dicembre 1849, un uragano violento si abbatte sull'isola di Mompracem<sup>1</sup>. È un luogo selvaggio nel mare della Malesia, vicino alle coste del Borneo, abitato da feroci pirati. Il vento trascina grandi nuvole nere nel cielo. La pioggia cade con forza sulle foreste scure dell'isola. Il mare è in tempesta: onde enormi si scontrano con violenza e il loro rumore si unisce a quello dei tuoni, a volte brevi e secchi, a volte lunghi e profondi. Tutto è buio: le capanne vicino alla baia, le fortificazioni e anche le navi ancorate<sup>2</sup> sotto le scogliere.

Ma sulla cima di una rupe<sup>3</sup> ci sono due piccole luci lontane. Sono due finestre illuminate. Lassù, in mezzo a trincee<sup>4</sup> rotte e palizzate<sup>5</sup> cadute, c'è una grande capanna. È robusta e, sopra il tetto, sventola una bandiera rossa con la testa di una tigre.

Dentro la capanna c'è una stanza illuminata. Le pareti sono coperte da stoffe rosse e tappeti consumati. Al centro c'è un tavolo con bicchieri e bottiglie. Negli angoli ci sono scaffali rotti pieni di oggetti preziosi. Ci sono armi, gioielli,

<sup>1</sup> **Mompracem**: isola immaginaria creata da Emilio Salgari nei romanzi su Sandokan. È descritta come rifugio dei pirati della Malesia, situata di fronte alle coste del Borneo, ma non corrisponde a un luogo reale.

<sup>2</sup> **ancorate**: fermate in mare con l'ancora calata.

<sup>3</sup> **rupe**: roccia alta e ripida sul mare o in montagna.

<sup>4</sup> **trincee**: lunghi scavi nel terreno usati come protezione in guerra.

<sup>5</sup> **palizzate**: recinzioni fatte con tronchi di legno piantati nel terreno, usate come difesa.

vestiti eleganti, tappeti arrotolati<sup>6</sup> e mobili rovinati. Un divano ha le frange<sup>7</sup> strappate, un vecchio armonium<sup>8</sup> è abbandonato in un angolo. Tutto è in disordine, ma la stanza ha ancora un aspetto ricco e misterioso.

Su una poltrona traballante<sup>9</sup> è seduto un uomo. È alto, con spalle larghe e braccia forti. Ha un viso olivastro<sup>10</sup>, una barba nera e dei capelli lunghi. Da qualche minuto è fermo, guarda fisso<sup>11</sup> la lampada.

Un tuono molto forte scuote la capanna. L'uomo si muove, passa la mano tra i capelli, sistema il suo turbante e si alza in piedi.

— È mezzanotte — dice a bassa voce — e non è ancora tornato.

Beve lentamente un bicchiere di liquore color ambra. Poi apre la porta, esce tra le trincee davanti alla capanna e va nella direzione della rupe. Davanti a lui il mare è in tempesta. Le onde si alzano, si rompono e riempiono l'aria di rumori profondi. Il vento soffia forte e porta l'odore del sale e delle foreste bagnate. Ogni tanto un lampo illumina il mare fino all'orizzonte. Scruta<sup>12</sup> attentamente ma non vede niente.

Rientra nella capanna e va verso l'armonium. Inizia a suonare una triste melodia. Ma all'improvviso gira la testa

<sup>6</sup> **arrotolati**: piegati su sé stessi in forma di rotoli.

<sup>7</sup> **frange**: fili corti che pendono dal bordo di un tessuto.

<sup>8</sup> **armonium**: strumento musicale a tastiera, simile a un piccolo organo.

<sup>9</sup> **traballante**: che non è stabile e si muove un po'.

<sup>10</sup> **olivastro**: colore della pelle un po' scuro, tendente al verde o al marrone.

<sup>11</sup> **guarda fisso**: guarda una cosa senza muovere gli occhi.

<sup>12</sup> **scruta**: guarda con molta attenzione per capire o trovare qualcosa.

verso la porta. Forse ha sentito un rumore. Esce dalla capanna e torna sulla rupe.

Quando un lampo illumina il mare, vede una piccola nave entrare nella baia. Le vele sono quasi abbassate. L'uomo prende un fischietto d'oro e lancia tre fischi forti. Poco dopo, qualcuno risponde con tre fischi.

— È lui — dice piano, con un misto di sollievo<sup>13</sup> e tensione — Finalmente è arrivato.

Dopo cinque minuti, un uomo con un mantello bagnato arriva davanti alla capanna.

— Yanez! — esclama l'uomo col turbante, mentre lo abbraccia.

— Sandokan! — risponde l'altro con un accento straniero

— Che notte terribile, fratello mio.

— Vieni dentro, presto.

Passano le trincee e rientrano nella stanza illuminata. Chiudono la porta. Sandokan prende due bicchieri e versa da bere. Offre un bicchiere allo straniero, che ha tolto il mantello e la carabina.

— Bevi, caro Yanez. Ne hai bisogno.

— Alla tua salute, Sandokan.

— Alla tua.

Bevono e si siedono al tavolo. Yanez ha circa trentatré o trentaquattro anni, un po' più di Sandokan. È di statura media, robusto, con pelle chiara, occhi grigi e un volto regolare. Ha labbra sottili e un'espressione decisa. Viene dal Portogallo e ha tutto l'aspetto di un europeo.

— Allora, Yanez? — chiede Sandokan, agitato — Hai visto la ragazza?

<sup>13</sup> **sollievo**: sentimento di calma dopo una paura o una preoccupazione.

— No, purtroppo non l'ho vista. Ma sono riuscito ad avere qualche informazione.

— Cosa hai saputo su di lei?

— Tutti dicono che è molto bella. Una di quelle difficili da dimenticare. Ha i capelli biondi, gli occhi azzurri, la pelle molto chiara. Una sera, mentre camminava nei boschi, Alamba — sì, proprio lui — è rimasto lì, a contemplare<sup>14</sup> la bellezza della ragazza, con il rischio di farsi prendere dagli inglesi.

Sandokan non risponde, ma il suo sguardo diventa più profondo.

— Sai a quale famiglia appartiene?

— Alcuni dicono che è figlia di un colono. Altri parlano di un lord. Qualcuno giura che è parente del governatore di Labuan.

— Non è una ragazza qualunque — dice Sandokan, con lo sguardo perso<sup>15</sup>.

Si alza, cammina lentamente verso l'armonium, tocca i tasti senza suonare, poi torna al tavolo e appoggia le mani sul legno.

— Cos'altro hai visto a Labuan? Ci sono novità.

— Gli inglesi fanno dei preparativi. Costruiscono nuove difese, rafforzano la guarnigione<sup>16</sup>.

— Pensi che sia a causa mia?

— Certo. Dicono che devono fermarti a ogni costo. Sono disposti a sacrificare navi e uomini, pur di vederti impiccato<sup>17</sup>.

<sup>14</sup> **contemplare**: guardare a lungo con grande attenzione o ammirazione.

<sup>15</sup> **con lo sguardo perso**: guardare nel vuoto perché immerso nei pensieri.

<sup>16</sup> **guarnigione**: gruppo di soldati che difende una città o una fortezza.

<sup>17</sup> **impiccato**: persona uccisa con una corda al collo.

Sandokan lo fissa. Il volto è diventato duro, gli occhi sono freddi.

— Sai che non sono stato io a cominciare questa guerra. Vivevo in pace, ero un principe. Loro sono arrivati all'improvviso. Mi hanno cacciato, umiliato, hanno distrutto il mio regno. Hanno massacrato tutta la mia famiglia. Mia madre, i miei fratelli. Io non li avevo mai attaccati. Ma loro invece sì. Da allora da me possono avere solo la morte.

Sandokan resta in silenzio per qualche secondo, poi aggiunge:

— Spero che qualcuno ricordi che non sono stato solo un uomo crudele.

— Non qualcuno — dice Yanez — In tanti sanno che hai salvato donne, hai difeso tribù dai soldati violenti, hai aiutato marinai nei naufragi. Le persone che vivono nelle isole sanno chi sei, e per loro sei un eroe e un benefattore.

Poi sorride leggermente e abbassa la voce:

— Ma adesso, fratello mio, che intenzioni hai?

Sandokan non risponde. Cammina lentamente nella stanza, con le braccia incrociate e lo sguardo a terra. Yanez lo guarda in silenzio, senza capire cosa pensa.

— Sandokan — dice dopo un po' — a cosa stai pensando?

Il pirata si ferma, lo guarda, ma non parla. Yanez si alza, accende una sigaretta e va verso una porta nascosta dietro le tende.

— Va bene. Buonanotte, fratello mio. Vado a dormire.

A quelle parole, Sandokan si scuote<sup>18</sup>. Alza una mano, come per fermarlo.

— Aspetta. Devo dirti una cosa, Yanez.

— Dimmi.

— Voglio andare a Labuan.

<sup>18</sup> **si scuote**: gesto che indica che reagisce di colpo a un pensiero o a un'emozione.

— Tu? Dimmi che stai scherzando. Vuoi davvero andare lì?

— Perché? Questo ti sorprende?

— Sandokan, tu sei troppo impulsivo. In questo momento bisogna essere prudenti. Gli inglesi stanno pattugliando le acque. Ho visto una nave da guerra avvicinarsi: era piena di uomini e armi. Basta un piccolo errore, e ci attaccano.

— So come affrontarli — dice Sandokan, mentre stringe i pugni.

— Sì, certo. Tu sei un guerriero. Forse vincrai. Ma se non ti uccidono, ne arriveranno altri. Tu sei forte, Sandokan, ma anche tu rischi di morire.

Sandokan si muove di scatto, come per alzarsi, poi si ferma. Siede al tavolo, prende una tazza ancora piena e la beve tutta in un sorso. Quando parla di nuovo, la voce è più calma:

— Hai ragione, Yanez. Ma domani andrò lo stesso a La-buan. Sento una forza che mi chiama. Devo assolutamente vedere quella ragazza.

— Ma Sandokan...

— Basta così, fratello. È tardi. Andiamo a dormire.

## 2. LA PARTENZA

Appena il sole sorge, Sandokan esce dalla capanna. È pronto a partire. Indossa stivali di pelle, pantaloni larghi e una giacca con frange. Ha una carabina a tracolla<sup>19</sup>, una scimitarra<sup>20</sup> alla cintura e, sulla schiena, un kriss<sup>21</sup> dalla lama ondulata.

Si ferma sulla rupe e guarda il mare calmo. Davanti a lui c'è l'est.

Pensa a quella donna dagli occhi azzurri. La sogna ogni notte.

Scuote la testa e scende la scaletta che porta alla spiaggia. Yanez lo aspetta.

— Tutto è pronto — dice Yanez — Ho fatto preparare le due navi migliori. Hanno anche due grosse spingarde<sup>22</sup>.

— E gli uomini?

— Sono tutti sulla spiaggia, divisi in gruppi. I capi sono con loro. Devi solo scegliere chi portare.

— Va bene.

— Sandokan... è una missione rischiosa.

— Lo so. Ma non posso tirarmi indietro.

— Promettimi una cosa. Non appena avrai visto quella ragazza, torna subito indietro.

— Te lo prometto.

Yanez abbassa lo sguardo.

— Forse era meglio non dirti niente.

— Non ci pensare. Andiamo.

<sup>19</sup> **tracolla**: cinghia per portare una borsa o un'arma sulla spalla.

<sup>20</sup> **scimitarra**: spada curva usata in Asia e Medio Oriente.

<sup>21</sup> **kriss**: pugnale con lama ondulata tipico del Sud-Est asiatico.

<sup>22</sup> **spingarde**: piccoli cannoni usati in mare.

Attraversano un terreno piano protetto da trincee e mura, poi scendono verso la baia.

Dodici praho<sup>23</sup> ondeggiano sull'acqua. Vicino alle capanne ci sono centinaia di uomini che aspettano in silenzio. Vengono da luoghi diversi, ma combattono insieme da anni.

Quando Sandokan si avvicina, il gruppo si muove. Alcuni alzano lo sguardo, altri stringono le armi. Lui li guarda in silenzio, serio. Poi annuisce<sup>24</sup>, soddisfatto.

— Patan, vieni avanti.

Un malese alto e forte si avvicina con passo calmo. Ha un gonnellino rosso e piume sulla testa.

— Quanti siete nella tua squadra?

— Cinquanta, Tigre della Malesia.

— Tutti pronti?

— Tutti presenti e armati.

— Falli salire su quei due praho. Metà va con Giro-Batol.

Patan annuisce e si allontana. La sua squadra lo segue in silenzio. Sono uomini esperti e abituati a eseguire gli ordini con disciplina.

— Vieni, Yanez — dice Sandokan.

Stanno per raggiungere la spiaggia, quando un uomo arriva di corsa. È basso, robusto, ansima.

— Che succede, Kili-Dalù? — chiede Yanez.

— Siamo appena arrivati dalla costa sud. Abbiamo visto una giunca<sup>25</sup> grande, diretta verso le isole Romades. È piena di merci.

Sandokan annuisce.

— Bene. Possiamo raggiungerla in tre ore.

— Poi vai a Labuan? — chiede Yanez.

— Sì. Vado direttamente lì.

<sup>23</sup> **praho**: imbarcazione malese leggera e veloce.

<sup>24</sup> **annuisce**: fa un gesto con la testa per dire *sì*.

<sup>25</sup> **giunca**: grande nave cinese a vela.

Si fermano accanto a una barca a remi. Quattro uomini sono già a bordo.

— A presto, fratello — dice Sandokan.

— Sta' attento — risponde Yanez.

— Lo sono sempre.

— Buona fortuna.

Sandokan sale. Con pochi colpi di remi l'imbarcazione raggiunge i due praho. Dalla spiaggia si alza un grido:

— Evviva la Tigre della Malesia!

— Si parte — ordina Sandokan.

Alzano le vele e le due navi cominciano a scivolare sull'acqua molto velocemente. Non sono navi comuni. Sandokan e Yanez le hanno fatte modificare per essere veloci e per delle manovre rapide.

Hanno rinforzato la parte davanti e hanno allungato il fondo per renderle più stabili. Gli alberi sono flessibili, le vele resistenti. Tutto è pensato per manovrare<sup>26</sup> in fretta.

Hanno tolto alcune parti ingombranti e hanno aperto passaggi per usare i remi anche in combattimento. Ogni nave ha un ponte<sup>27</sup> largo, senza ostacoli, dove gli uomini possono muoversi facilmente.

Le Romades sono ancora lontane. Ma appena arriva la voce che una giunca è stata vista da Kili-Dalù, l'equipaggio<sup>28</sup> si muove. I due cannoni e le spingarde vengono caricati con attenzione. Sul ponte compaiono proiettili, granate, fucili, sciabole, asce. Ai lati fissano i rampini<sup>29</sup>, per agganciarsi alla nave nemica.

<sup>26</sup> **manovrare**: guidare o controllare con attenzione.

<sup>27</sup> **ponte**: grande superficie piana della nave, come un pavimento.

<sup>28</sup> **equipaggio**: insieme di marinai e ufficiali che lavorano su una nave.

<sup>29</sup> **rampini**: ganci di ferro legati a una corda, usati per agganciare la nave nemica e poi arrampicarsi.

Gli uomini si spargono sui ponti. Alcuni salgono sulle corde dell'albero<sup>30</sup>, altri restano sui bordi o in alto, in equilibrio. Tutti sono attenti. Vogliono vedere per primi la giunca. Sperano sia carica di merce, come spesso succede con le navi provenienti dalla Cina. Anche Sandokan è teso. Cammina avanti e indietro, stringe la scimitarra e guarda fisso il mare.

Alle dieci del mattino, Mompracem scompare dietro l'orizzonte. Davanti a loro c'è solo acqua. Nessuna isola, nessuna nave. Gli uomini si agitano, controllano le armi, lucidano i kriss e le lame. L'attesa è lunga.

<sup>30</sup> **albero**: palo grande di legno o metallo che sostiene le vele.

### 3. LA GIUNCA DEL RAJAH BROOKE

Poi, poco dopo mezzogiorno, una voce arriva dall'alto.

— Ehi! Guarda a sinistra! Sottovento<sup>31</sup>!

Sandokan si blocca. Controlla prima il ponte della sua nave, poi quello di Giro-Batol.

— Tigrotti! Ai vostri posti di combattimento!

I pirati reagiscono subito. Si mettono in posizione senza esitare.

— Ragno di Mare! Che vedi?

— Una vela, Tigre.

— È una giunca?

— Sì. Ne sono sicuro.

Sandokan aggrotta la fronte<sup>32</sup>.

— Preferisco assalire le navi europee. I cinesi non sono miei nemici.

Riprende a camminare in silenzio. Trenta minuti dopo, i due praho si sono avvicinati.

— Capitano! — grida Ragno di Mare — Ci hanno visti.

La giunca sta cambiando rotta!

— Giro-Batol! Manovra! Dobbiamo tagliare la strada a quell'imbarcazione!

Le due navi si separano, poi girano in semicerchio e puntano verso il bersaglio. È una giunca che trasporta merci. Grossa, lenta, con prua<sup>33</sup> larga e fianchi alti. Non è abbastanza veloce per fuggire.

<sup>31</sup> **sottovento**: lato della nave opposto al vento.

<sup>32</sup> **aggrotta la fronte**: stringe la fronte facendo piccole rughe, di solito per pensare o per preoccupazione.

<sup>33</sup> **prua**: parte anteriore della nave.

Appena vede le due navi pirate, la giunca si ferma e alza una bandiera grande. Sandokan guarda la vela e fa un passo avanti.

— La bandiera del rajah<sup>34</sup> Brooke — dice, con voce dura

— Lo “Sterminatore di pirati”.

— Tigrotti! All’arrembaggio!

Un urlo si alza dai due equipaggi. Tutti conoscono il nome di James Brooke, l’inglese che è diventato rajah di Sarawak. È un nemico spietato. Ha fatto uccidere molti pirati.

Patan corre al cannone. Gli altri puntano le spingarde e caricano i fucili.

— Comincio? — chiede Patan.

— Sì, ma cerca di non sprecare i colpi.

— Ricevuto.

All’improvviso, dalla giunca parte un colpo. La palla di cannone fischia tra le vele delle *Romades*, ma non colpisce nulla. Patan si abbassa, prende la mira<sup>35</sup> con calma e risponde al fuoco. Il suo colpo spezza l’albero maestro<sup>36</sup> della giunca, che crolla sul ponte con le vele e le corde.

— Bene — dice Sandokan, senza alzare la voce — Voglio quella nave fuori uso. Che Brooke provi a ripararla, se ci riesce.

Le due navi pirate riprendono l’attacco. Sparano palle di cannone e raffiche<sup>37</sup> di piccoli proiettili dalle spingarde. I colpi spezzano l’albero di prua<sup>38</sup>, sfondano i fianchi della giunca, strappano vele e rompono le corde. I marinai cinesi

<sup>34</sup> **rajab**: titolo usato per re o principi in India e nel sud-est asiatico.

<sup>35</sup> **prende la mira**: punta l’arma con attenzione verso il bersaglio.

<sup>36</sup> **albero maestro**: albero centrale e più alto di un veliero.

<sup>37</sup> **raffiche**: serie di colpi che partono tutti insieme nello stesso momento.

<sup>38</sup> **albero di prua**: albero posto nella parte anteriore della nave.

cercano di rispondere, ma sono pochi e in evidente svantaggio.

Sandokan osserva il ponte della nave nemica, dove alcuni uomini sono ancora in piedi. Nonostante il fuoco incrociato, resistono. Fa un breve cenno con la mano.

— Sparate ancora — ordina — Finché non si arrendono.

Le due navi si avvicinano tra fumo, scintille e spruzzi d'acqua. In pochi secondi sono sotto i fianchi della giunca, pronte all'abbordaggio<sup>39</sup>. Sandokan si sporge verso il timoniere<sup>40</sup>.

— Barra a sinistra! — grida. Stringe l'impugnatura della scimitarra e fissa il nemico con lo sguardo duro.

La nave di Sandokan affianca la giunca sul lato sinistro. I rampini vengono lanciati e si agganciano al legno nemico. Le due imbarcazioni restano unite, mentre oscillano tra fumo e spruzzi.

— All'arrembaggio, tigrotti! — grida Sandokan.

Si piega sulle gambe, pronto a saltare. Ma Ragno di Mare, accanto a lui, scatta di colpo.

— Si stanno preparando a sparare! — urla, mentre indica un uomo sulla giunca con il fucile puntato.

Afferra Sandokan per un braccio e si lancia davanti a lui. Un istante dopo, parte un colpo. Il proiettile lo colpisce in pieno. Il giovane crolla sul ponte, senza un suono.

Sandokan si inginocchia accanto a lui, stringe i denti.

— Maledizione... doveva toccare a me. Questo ragazzo mi ha salvato la vita — mormora. Poi si rialza di scatto, il volto duro, e senza aggiungere una parola salta sulla giunca. Si aggrappa a un cannone, si tira su e si lancia nella mischia, mentre i marinai cinesi gli corrono incontro per fermarlo.

— A me, tigrotti! — grida Sandokan, mentre colpisce due uomini con un solo colpo della scimitarra.

<sup>39</sup> **abbordaggio**: quando una nave si avvicina a un'altra per salirci sopra e attaccarla.

<sup>40</sup> **timoniere**: il marinaio che guida la nave usando il timone, cioè la leva o la ruota che serve a cambiare direzione.

Una decina di pirati lo raggiunge. Alcuni salgono dalle corde, altri scavalcano i bordi della giunca. Nel frattempo arriva anche l'altra nave.

— Arrendetevi! — urla Sandokan.

I pochi nemici rimasti in piedi, sette o otto, guardano il ponte pieno di pirati. Alla fine gettano le armi e alzano le mani.

— Chi è il capitano? — chiede Sandokan.

Un cinese avanza con le mani alzate, il viso teso.

— Io.

— Hai combattuto con coraggio — dice Sandokan — Anche i tuoi uomini. Dove eravate diretti?

— A Sarawak.

Sandokan stringe la mascella. Resta in silenzio.

— Sarawak — ripete — E Brooke? Sai dov'è?

— No. Non torno lì da molti mesi.

— Va bene. Quando lo rivedrai, digli questo: un giorno getterò l'ancora nella sua baia. E vedremo se saprà affrontarmi.

Poi si toglie dal collo una collana di diamanti e la offre al capitano.

— Tieni. Mi dispiace per la tua nave. Ma con questo potrai comprarne un'altra.

Il capitano prende la collana, ancora scosso<sup>41</sup>.

— Ma chi siete?

Sandokan si avvicina e lo guarda negli occhi.

— Guardami bene. Io sono la Tigre della Malesia.

Il capitano non risponde. Resta immobile, confuso. Sandokan fa un cenno ai suoi uomini, poi scende per primo. I tigrotti lo seguono. In pochi istanti sono di nuovo a bordo dei praho.

— Dove andiamo? — chiede Patan.

Sandokan indica verso est.

— Rotta verso Labuan. Si parte.

<sup>41</sup> **scosso**: turbato, agitato, ancora sotto l'effetto di una forte emozione.

Anteprima  
da pagina 15  
a pagina 206  
non disponibile

PUOI ACQUISTARE QUESTO LIBRO SU



*Le tigri di Mompracem* is the novel that established Emilio Salgari as one of the great masters of adventure. First published in 1900, it marks the beginning of the Sandokan saga, the legendary “Tiger of Malaysia.” Sandokan is the dispossessed Malay prince of Kiltar who, driven from his kingdom, becomes a pirate to fight against colonial oppression. With this character, Salgari created a literary myth that has captivated generations of readers and laid the foundation for his most famous cycle of novels.

*Sandokan* is a fierce and impetuous hero, feared in battle yet capable of deep love for Lady Marianna, the “Pearl of Labuan.” At his side stands Yanez de Gomera, the Portuguese adventurer whose ironic wit and clear mind counterbalance his friend’s passion. Together they lead the fearless “Tigers of Mompracem,” loyal pirates who defend their island off the coast of Borneo and challenge foreign powers across the seas of Malaysia.

The success of this novel opened the way to an extraordinary literary career: Salgari went on to write dozens of adventure books set in distant lands and stormy seas. From these works emerged other unforgettable figures, such as Tremal-Naik, hero of the Indian jungle, and the Black Corsair, a legendary avenger in the Caribbean. Yet it was the Sandokan saga that became the most beloved and popular, securing Salgari’s place at the heart of Italian popular culture.

The myth of Sandokan inspired films, comics, and above all the celebrated 1970s television series, which transformed the Malay pirate into an international icon.

This edition has been adapted for intermediate-level students of Italian, with simplified language that preserves the spirit of the original.

“Learn Italian” is a book series of the website [learn-italian-online.net](http://learn-italian-online.net). The site offers personalized lessons and educational material for students of the Italian language.

Laura Tegazzin has a degree in Italian Literature and a CEDILS university certification for teaching Italian as a foreign language. She has been teaching Italian online for many years.

Simplicio Stella works in the field of editorial graphics, editing of books and production of educational material.

