



Mila Fois

I Miti Celtici



UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA
DELLE ANTICHE LEGGENDE

Per tutte le novità su

<https://www.facebook.com/leggi>

©Mila Fois

I
Miti
Celtici

Mila Fois

In questo libro vorrei raccontare le vicende di eroi straordinari, molto diversi da quelli a cui siamo abituati poiché frutto della delicata e a tratti oscura mitologia celtica. L'Isola di Smeraldo ha dato origine a leggende molto particolari, pervase da

*un'eterea e intramontabile
bellezza.*

*Le fonti che ci sono rimaste
sono poche e tardive, dal
momento che la poesia dei
bardi, così come le misteriose
conoscenze dei druidi,
andavano tramandate solo per
via orale. Sono giunte fino a
noi per lo più leggende
trascritte da monaci irlandesi,
dove spesso i grandi eroi del*

passato hanno un colloquio con San Patrizio, che si fa narrare la gloria dei tempi trascorsi. Altrimenti possiamo avvalerci di testimonianze più antiche, risalenti a viaggiatori greci e romani che si avventurarono nelle terre dei celti, riportandone le tradizioni e le curiosità.

Il Lebor Gabála Érenn, ovvero il Libro delle Invasioni, fu scritto nel X secolo, nel

tentativo di fornire anche al popolo irlandese un testo che ne raccontasse le origini, come la Bibbia faceva per gli ebrei. Esso ci racconta dei primi colonizzatori d'Irlanda e delle battaglie dei leggendari Tuatha Dé Danann. Il ciclo dell'Ulster è invece un insieme di leggende che risale al XIII secolo e si sviluppa intorno alla corte di re Conchobar mac Nessa.

L'episodio principale narra del tentativo della regina Medb di sottrarre il toro bruno ai suoi nemici, trovando la fiera resistenza dell'eroe Cu Chulainn. Il terzo ciclo mitologico irlandese racconta invece le gesta dei Fianna, clan guerrieri votati alla protezione dell'Isola di Smeraldo. Questo terzo ciclo ci porta a conoscere grandi

*eroi, stavolta di stirpe umana,
e l'opera più importante è
l'Acallam na Senórach, in cui
San Patrizio si fa narrare le
grandi gesta dei Fianna.*

*Grandi tesori sono custoditi
anche tra le pagine della
mitologia gallese, raccolta
nei cosiddetti quattro rami del
Mabinogion, dov'è possibile
rintracciare le radici di
quelle che saranno, in*

seguito, le leggende del Graal e di Re Artù.

Questi saranno i cicli di miti che andremo a conoscere insieme. Nonostante le loro differenze, essi ci presentano un mondo a tratti fatato e a tratti oscuro dove, in mezzo a banchi di nebbia, rilucono misteriosi tesori o compaiono radure incantate. La delicatezza e la profondità di

*queste leggende sono state
racchiuse per lungo tempo nei
sussurri dei druidi e nei canti
dei bardi, ed è per me un
onore poter continuare a
raccontarle, rendendole
immortali.*

*Grazie a tutti coloro che
leggeranno questi miti!*

Indice

[I protagonisti](#)

[I primi invasori d'Irlanda](#)

[I signori dei tumuli fatati](#)

[La vendetta dei Tuatha Dé](#)

[Danann](#)

[Il segreto del re](#)

[Cu Chulainn](#)

[La battaglia del Toro bruno](#)

[Il destino dei Fianna](#)

[I quattro rami del Mabinogi](#)

[Il leone dalla mano ferma](#)

[I primi cavalieri di Artù](#)

[Il libro di Taliesin](#)

I protagonisti

Aengus: giovane e avvenente dio dell'amore che spesso e volentieri aiutava gli amanti in difficoltà.

Amergin: abile poeta, figlio di Miled. Giunse assieme ai Milesi per conquistare l'Irlanda, scacciando i Tuatha Dé Danann.

Arawn: signore di Annwn,

l'oltretomba. Strinse un patto con Pwyll e divenne suo caro amico.

Arianrhod: madre di Lleu Llaw Gyffes, che cercò in ogni modo di ostacolare il figlio avuto in modo inaspettato e disonorevole.

B a l o r : chiamato anche Occhio Malvagio. Capo dei Fomori, terribili giganti che abitavano l'Irlanda ai tempi dei Tuatha Dé Danann.

Bran e Branwen mac Llyr: fratello e sorella gallesi, figli di Llyr. Lui era grande come una montagna e andò a salvare la sorella, sposa infelice del re d'Irlanda.

Bres: regnò dopo Nuada ma non si dimostrò degno. Chiese l'aiuto dei Fomori per combattere i Tuatha Dé Danann.

Cessair: la prima donna, nipote di Noè, a mettere piede

in Irlanda.

Cerridwen: potente regina che diede la caccia a Gwion, divorandolo in forma di chicco di grano e facendolo rinascere come Taliesin.

Conaire: re irlandese che infranse i suoi *geasa* e subì la vendetta del popolo fatato.

Conchobar mac Nessa: re dell'Ulster, la sua crudeltà verso la bella Deirdre e il coraggioso Naoise fece

disertare molti dei suoi migliori uomini.

Cu Chulainn: nato come Setanta, prese il soprannome di Cane di Culann. Figlio del dio Lugh, fu uno dei più grandi eroi irlandesi. Possedeva la *Gae Bulg*, una lancia letale, unica nel suo genere. Da solo tenne testa all'esercito del Connacht durante la Battaglia del Toro Bruno.

C u l h w c h : eroe gallese

destinato a sposare la bella Olwen. Le sue imprese lo portarono a conoscere i cavalieri di re Artù.

Dagda: dio padre dei Tuatha Dé Danann. Famoso per la sua forza e per la fame insaziabile. Il suo calderone magico non era mai vuoto.

Danu: figlia del Dagda, bianca dea della luce.

Deirdre: fanciulla che visse un'infelice storia d'amore con

Naoise, avversata da re Conchobar.

Diarmaid: guerriero dei Fianna che portava sulla fronte il marchio d'amore, a cui nessuna fanciulla poteva resistere. Fuggì contro voglia con Grainne, promessa sposa del suo capitano Fionn.

Dian Cecht: dio della medicina e della metallurgia, fu lui a forgiare la mano d'argento a Nuada.

Ériu, Banba e Fodhla: tre dee della terra e della fertilità che diedero il nome all'Irlanda.

Fergus e Ferdia: il primo fu un grande guerriero che lasciò il servizio di re Conchobar a causa della sua crudeltà. Ferdia era suo figlio, caro amico e compagno di addestramento di Cu Chulainn.

Fionn mac Cumhail: il Biondo, valoroso capo dei

Fianna. Mangiò le carni del salmone della saggezza e per questo ottenne doti di preveggenza.

Gwydion: potente incantatore e nipote del re gallese Math. Fu grande amico e protettore del giovane eroe Lleu Llaw Gyffes.

Ith: re di Spagna e padre di Miled, desiderava conquistare l'Irlanda ma venne ucciso.

Cian, Sawan e Goibniu: tre

divini fratelli, il primo era il padre di Lugh mentre l'ultimo era l'abile fabbro dei Tuatha Dé Danann.

Labraid: Moen, quando riacquistò la parola e rivendicò il trono, divenne re Labraid.

Lleu Llaw Gyffes: il Leone dalla Mano Ferma, figlio di Arianrhod ma da lei sempre avversato. Trovò in Gwydion un grande amico e alleato, divenendo uno dei più grandi

eroi gallesi.

Llyr o Lir: dio dei mari. I suoi figli vennero trasformati in cigni dalla matrigna gelosa.

Lugh: dio della luce, padre di Cu Chulainn. Uccise Balor e regnò sui Tuatha Dé Danann dopo Nuada.

Mabon: grande cacciatore, figlio della dea gallese Modron, che aiutò Artù e i suoi cavalieri a conquistare la mano della bella Olwen.

Macha: uno degli aspetti della Morrigan. Vinse una corsa contro i cavalli del re ma scagliò una maledizione sui guerrieri dell'Ulster, facendoli diventare deboli in tempo di guerra.

Manannan o Manawydan: figlio di Lir, dio dei mari e dell'Isola di Mann. Nella versione gallese, fratello di Bran e Branwen.

Math: sovrano gallese, doveva

poggiare il piede sul grembo di una vergine in tempo di pace.

Medb o Maeve: astuta regina del Connacht, moglie di Ailill. Scatenò una guerra per il possesso del toro bruno dell'Ulster.

Midir: per molti anni cercò la sua amata Étain e, a causa di ciò, gli uomini distrussero i tumuli fatati e fecero guerra ai Tuatha Dé Danann.

Miled: re dei Milesi, invasori

d'Irlanda provenienti dalla Spagna che scacciarono i Tuatha Dé Danann e si stabilirono a Tara.

Morrigan: triplice dea della guerra e della morte. Appariva sottoforma di corvo a coloro la cui fine era vicina.

Nemed: uno dei primi invasori d'Irlanda.

Nuada Mano d'Argento: Re dei Tuatha Dé Danann, perse una mano in battaglia e

cedette il trono all'indegno Bres. Dian Cecht gli forgiò una mano d'argento, dandogli modo di tornare a regnare.

O g m a : grande guerriero e poeta dei Tuatha Dé Danann. Creatore della scrittura ogamica.

Oisin: figlio di Fionn, nobile guerriero e bardo. Restò per trecento anni nel reame fatato e fece ritorno in un'Irlanda che non riconosceva più.

Owain: cavaliere al servizio di Artù che sconfisse il Cavaliere Nero, dovendo prenderne il posto. Al suo fianco aveva un fedele leone bianco.

Partholan: primo invasore d'Irlanda, discendente del biblico Noè.

Peredur: il Parsifal delle origini, ingenuo cavaliere di Artù che visse numerose avventure per dimostrare il proprio valore.

Pwyll: strinse un patto con Arawn e divenne suo alleato. Suo figlio era Pryderi, che scomparve poco dopo la nascita, causando molto dolore alla madre Rihannon.

Taliesin: dalla fronte lucente. Un tempo era Gwion ma, in seguito a varie peripezie, divenne Taliesin, il miglior bardo del regno.

Tuan mac Carell: nipote di Partholan, uno dei primi

invasori d'Irlanda. Aveva il potere di rinascere nella forma di molti animali e per questo assistette alle varie invasioni per raccontarne le vicende.

I PRÍMÍ INVASORÍ D'IRLANDA



I primi invasori d'Irlanda

Il *Lebor Gabála Éirenn*, o Libro delle Invasioni d'Irlanda, ci racconta che la prima persona a mettere piede sull'Isola di Smeraldo fu una donna chiamata Cessair. Era figlia di Bith e nipote del biblico Noè e viveva sull'isola fluviale di Meroe, in Egitto. Quando la minaccia del Diluvio fu alle porte, Cessair navigò con tre navi verso l'Isola Priva di

Serpenti, unico luogo che si diceva sarebbe scampato alla furia delle acque. Durante il suo lungo viaggio, due navi affondarono, e l'unica rimasta portava a bordo cinquanta donne e tre soli uomini: Fintan, Bith e Ladra. Questo accadde 1654 anni dopo l'inizio del mondo, o così afferma il manoscritto. Cessair morì poco prima del Diluvio e lo stesso avvenne al resto dei suoi compagni. Rimase solamente Fintan, che si nascose in una caverna durante le torrenziali piogge che seguirono.

Trascorsero 312 anni e, al tempo in cui il patriarca Abramo ne aveva sessanta, giunse dalla Scizia Partholan, un uomo appartenente alla stirpe di Magog, figlio

di Jafet. Egli era fuggito dalla sua patria dopo aver ucciso i genitori per far regnare il fratello, e per punizione gli era stato cavato un occhio. Quando approdò in Irlanda con la sua gente, trovò però una stirpe di bellicosi giganti che da ormai duecento anni viveva di caccia e pesca sulle coste. Erano i Fomori, arrivati fin lì condotti dal loro capo Cícul Ngrichencos, e naturalmente non furono lieti di vedere all'orizzonte nuove navi pronte a invadere la loro isola. Tra le due stirpi ci fu dunque una battaglia che imperversò per sette giorni, pur senza mietere alcuna vittima, in quanto si trattava di uno scontro druidico, portato avanti a suon di incantesimi. Nonostante ciò, il capo dei

Fomori venne avvelenato e perì molti anni dopo, consegnando la vittoria alla fazione di Partholan. Fu quest'ultimo il primo a costruire edifici in Irlanda, in quanto i Fomori abitavano all'interno di grotte naturali. Partholan aveva anche quattro buoi con i quali arò la terra, coltivando per la prima volta il suolo irlandese. Per cinquecento anni le sue genti abitarono l'Isola di Smeraldo, finché non giunse una terribile pestilenza che li decimò tutti. Rimase in vita solamente un uomo di nome Tuan mac Carell, che alcuni identificano con Fintan, colui che si era nascosto nelle caverne durante il Diluvio, rimanendo già una volta l'unico abitante

dell'Irlanda.

Fu proprio il superstite Tuan a raccontare queste storie all'abate Finnen, moltissimo tempo dopo. Eppure queste vicende si erano svolte decine di secoli prima, come poteva essere ancora vivo? Tuan possedeva un dono segreto: quando la sua vita giungeva al termine, poteva rinascere nella forma di un nuovo animale. Dopo la grave epidemia, infatti, Tuan divenne un cervo, poi un cinghiale e dopo ancora un'aquila solitaria. Attraverso gli occhi di queste creature, Tuan vide svolgersi la storia d'Irlanda: assistette anche all'arrivo di Nemed e dei suoi uomini che, proprio come quelli di Partholan, conquistarono

l'Irlanda solo per morire quasi tutti a causa di una grave epidemia. Nemed si era messo in viaggio a sua volta dalla Scizia assieme alla moglie Macha e a una intera flotta navale. Le vedette avvistarono un'alta torre dorata e vollero far vela verso di essa, ma una tempesta le spazzò via tutte tranne una, quella dove viaggiavano Nemed e i suoi più fedeli uomini. Furono loro i primi a disboscare l'Irlanda per fare ampi campi e a costruire una fortezza, ma le spesse mura non servirono a proteggerli dall'epidemia. I pochi superstiti vennero facilmente sottomessi dai Fomori, che a ogni nuovo anno, alla vigilia di *Samhain*, pretendevano due terzi dei bambini avuti dai Nemediani, assieme

alla stessa proporzione di grano e del latte prodotto durante l'annata. I nuovi arrivati cercarono di ribellarsi a questi soprusi ma erano pochi e indeboliti, quindi gli ultimi trenta Nemediani superstiti fuggirono a bordo dell'unica nave rimasta loro e si rifugiarono in Britannia. Si dice che da lì, alcuni figli di Nemed si spinsero fino in Grecia, dove divennero schiavi, mentre altri veleggiarono verso il freddo nord.

Arrivarono poi i Fir Bolg, gli Uomini Sacco, chiamati così perché provenivano dalla Grecia, dov'erano schiavi e dovevano trasportare pesanti sacchi di argilla. Pare che questi fossero proprio i discendenti di Nemed che

facevano ritorno in Irlanda dopo secoli di prigionia, mentre altre interpretazioni ritengono che il loro nome derivi da Builg e che fossero una popolazione celtica stanziata in Belgio. Arrivarono a mezza estate e rimasero in Irlanda per trentasette anni, durante i quali si avvicendarono nove re. L'ultimo di questi fu Eochaid Garbh, la cui moglie, Tailtiu, lavorò più di ogni altro per rendere fertile il suolo irlandese. Fu durante il suo regno che i Tuatha Dé Danann arrivarono, accompagnati da una fitta nebbia e da grosse nuvole nere che oscurarono il cielo per tre giorni e tre notti. Quando sbarcarono, si innamorarono a tal punto dell'Irlanda da bruciare le loro navi, in modo da non

andarsene mai più. Provenivano da nord, e pare che fossero anch'essi discendenti di Nemed. Le città che si lasciavano alle spalle erano ricche di tesori e si chiamavano Falias, Gorias, Murias e Finias, e da ciascuna di esse avevano portato con sé un artefatto dai poteri straordinari. Il primo era la *Lia Fáil*, la Pietra del Destino, che avrebbe rombato come un tuono quando toccata dal legittimo sovrano d'Irlanda; il secondo era *Claíomh Solais*, l'invincibile Spada di Luce; il terzo la lancia di Nuada, capace di oltrepassare qualsiasi armatura, che venne poi consegnata al dio solare Lugh; e infine il calderone del Dagda, che non si

svuotava mai e poteva sfamare intere moltitudini. Grazie a questi artefatti, sotto la guida del valoroso re Nuada, i Tuatha Dé Danann sconfissero i Fir Bolg, insediandosi in Irlanda e scegliendo la collina di Tara come propria sede. Fu durante questo scontro, conosciuto come la Prima Battaglia di Mag Tuired, che Nuada perse la mano, combattendo contro un campione dei Fir Bolg di nome Sreng. Il combattente, sentendosi fortunato, sfidò re Nuada a singolar tenzone, per decidere il futuro dell'Irlanda. Il sovrano accettò la sfida, ma a patto che si svolgesse in perfetta parità: lui aveva solo una mano, perciò chiese che Sreng si battesse con un braccio legato dietro la schiena. Il Fir

Bolg allora si tirò indietro e preferì uno scontro tra armate, che terminò con la vittoria dei Tuatha Dé Danann.

Nonostante il suo coraggio e la nobiltà d'animo, Nuada aveva perso una mano e, secondo l'antico costume, un regnante doveva essere integro e perfetto in ogni aspetto per guidare il popolo con saggezza, perciò il buon sovrano fu costretto ad abdicare, lasciando il trono a Bres, che si dimostrò ben presto indegno di un tale onore. Bres era il figlio della dea Ériu, principessa dei Tuatha Dé Danann connessa alla terra e alla fertilità. Era di splendido aspetto, ma questo non gli impediva di essere avido e spietato.

A quel tempo esistevano già i bardi di corte, che però non erano considerati come semplici giullari con il compito d'intrattenere la nobiltà, ma detenevano sconfinata conoscenza, unite al grande potere di saper usare le parole nel modo giusto, cosa che per gli antichi è sempre stata il presupposto principale per praticare la magia. Il potere delle parole poteva cambiare il destino di un uomo, persino quello del re, ed è proprio ciò che accadde a Bres. Il bardo Cairbre, infatti, stanco di assistere alla cupidigia del nuovo sovrano, scrisse un poema satirico che augurava all'avidio re di "rimanere senza cibo nel piatto, senza il buon latte di mucca che fa crescere forti

i vitelli, senza un tetto sopra la testa nelle notti tenebrose e senza poeti a intrattenere le sue serate”. Ben presto questa satira si diffuse in tutto il regno, gettando grande disonore su Bres, il quale fu costretto a rinunciare alla corona.

Non si trattò certo di un gesto umile e sentito, anzi, Bres tornò dalla propria madre, carico di risentimento e odio, e fu allora che gli venne rivelata la vera identità di suo padre. Bres era il figlio di Elatha, un sovrano tra i Fomori, i terribili giganti che abitavano l'isola molto prima dell'arrivo dei Tuatha Dé Danann. Elatha aveva avuto una breve relazione con la dea Ériu e, quando era

rimasta incinta, le aveva consegnato un anello, dicendole di trasmetterlo al figlio che sarebbe nato, di modo che potesse riconoscerlo una volta divenuto adulto. Bres indossò dunque l'anello, deciso a trovare suo padre e chiedergli aiuto per vendicare le offese subite.

Intanto, alla corte di Tara, il trono era vuoto e regnava solamente il caos. Non c'era uomo che potesse competere con il giusto e coraggioso Nuada, perciò non si sapeva proprio a chi affidare la guida del popolo. In mezzo al tumulto generale, tra le pretese di molti indegni e un gran battibeccare, una voce si levò. Era Nuada e chiedeva di poter tornare a regnare. Qualcuno stava già per

ricordargli che, menomato com'era, non poteva essere re, ma si zittì all'istante, notando la scintillante mano d'argento che usciva dalla manica del nobile guerriero. Era stato Dian Cecht, il dio della medicina, delle erbe e dei metalli, a forgiarla per lui. Tutti acclamarono il ritorno del legittimo sovrano; la *Lia Fáil* fece sentire anche il suo parere, tuonando forte, e così Nuada Argátlam, Mano d'Argento, riprese il posto che gli spettava.

La ricerca di Bres, però, era andata a buon fine, e si era ricongiunto con il proprio padre, il quale però non volle aiutarlo a riconquistare qualcosa che aveva perso a causa del proprio

comportamento scorretto. Bres non si scoraggiò e cercò alleanze utili tra i Fomori, ottenendo il pieno appoggio del più spaventoso tra i giganti delle isole Aran. Il suo nome era Balor, Occhio Malefico, e si chiamava così perché aveva un unico enorme occhio, capace di uccidere con un solo sguardo. Quando Bres gli chiese di aiutarlo, Balor soppesò attentamente la situazione. Molti anni prima, una profezia lo aveva messo in guardia: il suo stesso nipote sarebbe stato la causa della sua morte. Per scongiurare l'oracolo, Balor aveva rinchiuso in una torre la sua unica figlia, facendola allevare da sole nutrici e ancelle. La fanciulla non conosceva nemmeno l'esistenza degli uomini,

perciò Balor poteva sentirsi al sicuro e accettare di scendere in campo al fianco di Bres.

I Fomori iniziarono dunque i preparativi per la battaglia, ma Balor, sentendosi già il padrone indiscusso, adocchiò una grossa mucca, famosa per il suo latte inesauribile, di proprietà di tre fratelli della stirpe dei Tuatha Dé Danann, ovvero Cian, Sawan e Goibniu, chiamato talvolta anche Govannon il Fabbro. Saputo che i Fomori si preparavano a scendere in campo, i tre pensarono di armarsi; Cian chiese a Goibniu di accompagnarlo nella fucina e di forgiare per lui una spada che avrebbe abbattuto centinaia di nemici,

nel frattempo Sawan sarebbe rimasto di guardia alla portentosa mucca.

Quando Balor si avvicinò al recinto, trovò solo quest'ultimo e lo compati: "I tuoi fratelli non ti ritengono adatto alla guerra, infatti ti hanno lasciato qui a badare alle bestie. Non senti i colpi del martello sull'incudine? Goibniu sta usando il suo acciaio migliore, chissà se, quando avrà finito, ne resterà anche per te, o se dovrai invece accontentarti di un vecchio ferro arrugginito..."

Sawan avvampò, temendo che i suoi fratelli si prendessero tutte le armi migliori e, senza pensarci due volte, corse alla fucina, lasciando la mucca incustodita, cosicché Balor poté portarla

via senza alcuna fatica.

Quando i tre fratelli, chiarito l'equivoco, tornarono al recinto, si accorsero del tranello che Balor aveva teso loro, e pensarono di rendergli pan per focaccia. Cian decise di introdursi nelle terre dei Fomori per recuperare la vacca magica, ma durante il viaggio scoprì della profezia che gravava sulla testa del gigante e della sua unica figlia nascosta all'interno di una torre. Con l'aiuto di Biróg, un'abile druida, Cian riuscì ad apparire come una delicata fanciulla, e in quelle sembianze bussò alla porta del torrione, dicendo di essersi smarrita e di aver bisogno di ospitalità solo per una notte. Le buone

dame allora si impietosirono, lasciando entrare la misteriosa straniera.

Quella notte, Cian s'intrufolò nelle stanze della figlia di Balor, la quale, nove mesi dopo, partorì ben tre gemelli. Non appena suo padre lo venne a sapere, si adirò a dismisura, oltre a preoccuparsi per il proprio destino. Subito si recò alla torre e prese i neonati, che erano stati avvolti assieme in una coperta, quindi raggiunse le paludi e lì si liberò del fagotto, scagliandolo in mezzo alle putride acque letali. Compiendo quel terribile gesto, pensava di essere sfuggito alla profezia, ma si sbagliava di grosso. Mentre si allontanava trafelato, uno spillone si era

staccato dal fagotto e uno dei bambini era scivolato fuori, finendo in quella che verrà chiamata in seguito la Baia dello Spillo.

Fu proprio lì che la druida Biróg trovò il neonato e, conoscendo bene le trame che muovevano il destino, lo portò alla casa di Cian, dicendogli che si trattava di suo figlio. Il piccolo venne chiamato Lugh e crebbe assieme al padre e agli zii, imparando da ciascuno tutto ciò che poteva, finché non fu in grado di superarli in ogni cosa. Trovandolo un ragazzo prodigioso, decisero di mandarlo a Tara, alla corte di Nuada, perché si mettesse al suo servizio e lo aiutasse nella lunga e sanguinosa guerra

contro i Fomori, che nel frattempo stava imperversando.

Quando raggiunse il colle dei re, le guardie spiegaronò che solamente coloro che eccellevano in un'arte potevano entrare a corte. Lugh, ricordando gli insegnamenti dello zio Goibniu, si offrì come fabbro, ma gli fu risposto che a corte ne avevano già uno. Chiese allora di essere accolto come artigiano, come poeta o come esperto di erbe mediche, scoprendo ogni volta che c'era già qualcun altro che ricopriva quel ruolo. Infine, imbronciato, domandò: "Esiste tra voi un uomo che possa dirsi esperto in tutte queste diverse arti?", e a quel punto, data la sua

eccezionalità, venne ammesso al cospetto del re, ricevendo il titolo di Samildanch, ovvero Colui che ha molteplici abilità.

Nuada in quel momento si trovava al consiglio di guerra, dove le notizie non erano per nulla rassicuranti: i Fomori erano giganteschi e bellicosi, Balor uccideva con il solo sguardo e le sue truppe traevano coraggio e vigore dalla sua crudeltà. Non sapevano come fare per fermarlo, ma una voce si fece udire nella sala, chiedendo di poter condurre i Tuatha Dé Danann alla vittoria. Il re si voltò per vedere chi avesse parlato, e gli apparve un giovane il cui valore ardeva come un fuoco. Tutti i presenti

furono investiti da una forte luce, come se il sole fosse appena sorto, e re Nuada decise di lasciare che quel prodigioso guerriero splendente conducesse le sue truppe in battaglia.

Lugh venne favorito da alcuni membri dei Tuatha Dé Danann, che gli donarono l'equipaggiamento necessario per andare a combattere. Manannan, il dio dei mari, gli concesse il suo cavallo, capace di trottare con la stessa facilità sulla terra e sul mare, inoltre gli affidò *Fragarach*, Colei che Risponde, una spada che, se puntata alla gola di qualcuno, gli impediva di mentire. Nonostante l'aiuto del buon Manannan, il luminoso giovane dio sentiva di non

essere del tutto pronto, mancava ancora qualcosa di essenziale.

Mentre vagava tra le antiche pietre di Tara, meditando per capire cos'altro gli servisse, sentì che il terreno gemeva sotto ai suoi piedi. Le millenarie rocce stavano piangendo, “Un uomo valoroso è morto oggi, il suo nome era Cian” dicevano, rombando come tuoni. Lugh interrogò le pietre, scoprendo l'identità degli assassini di suo padre: si trattava dei figli di Tuireann. Brian, Iuchair e Iucharba avevano ucciso Cian a causa di un'antica inimicizia che scorreva tra il padre di Lugh e il loro stesso padre. Quando Cian li vide arrivare, pesantemente armati, aveva cercato di

sfuggire alla morte tramutandosi in un maiale. I tre però lo avevano riconosciuto e, mutati in cani da caccia, lo avevano sbranato. Non appena Lugh scoprì quando era accaduto, subito corse da re Nuada, domandando che quei criminali pagassero caro il loro odioso delitto, perciò il sovrano stabilì che, per ottenere il perdono, i figli di Tuireann avrebbero dovuto risarcire al figlio della vittima qualsiasi prezzo quest'ultimo ritenesse opportuno.

Lugh aveva un piano e, quando gli assassini giunsero alla corte del re, pose la propria richiesta: “Per ricevere il perdono, dovrete portarmi tre mele, sette porci, un carro con due cavalli, una

lancia, un cucciolo di cane, uno spiedo, una pelle di maiale e tre grida!” esclamò, davanti all’assemblea riunita. I fratelli, stupiti dalla facilità con cui il figlio di Cian avrebbe permesso loro di farla franca, accettarono senza indugio, e solo allora Lugh diede ulteriori delucidazioni, “Le mele che desidero crescono nei Giardini del Sole, mentre la pelle è quella del maiale di Tuis, appartiene a un re greco ed è in grado di curare le ferite di chiunque vi si avvolga. I sette porci sono quelli di Asal, il Re dei Pilastri Dorati, e anche se vengono cotti e mangiati, il giorno dopo tornano vivi e vegeti. Il carro e i cavalli appartengono al re di Sicilia e possono attraversare sia la terra che il

mare. La lancia è invece quella del re di Persia, dalla punta talmente incandescente che, quando non viene usata in battaglia, va conservata in una pozza d'acqua gelida affinché non incendi ogni cosa. Lo spiedo si trova sull'isola sottomarina di Inis Fianchuiré, inabissata da qualche parte tra l'Irlanda e la Scozia, e si dice che gli animali selvatici cadano di fronte ad esso, pronti a essere cucinati. Il cucciolo appartiene alla stirpe di Ioruaidhe ed è in grado di cacciare qualsiasi preda. Le tre grida, infine, devono essere lanciate su un colle sulla sommità di Lochlann, la terra del nord, dove è proibito fare rumore”.

I figli di Tuireann capirono di essere

stati ingannati, ma ormai avevano accettato e non restò loro altro da fare che mettersi in viaggio. Brian era il più astuto dei tre, e fu sua l'idea di recarsi nei Giardini del Sole tramutati in falchi, in modo da poter superare i guardiani e scendere in picchiata, afferrare una mela ciascuno per poi volarsene via con il bottino. Andarono poi in Grecia, fingendosi dei poeti e declamando versi per il re, chiedendo in cambio la pelle di maiale. Per quanto il sovrano avesse apprezzato la loro poesia, non voleva ripagarla con un artefatto tanto prezioso, allora Brian chiese tanto oro quanto ne potesse contenere la pelle desiderata. Il re accondiscese e cominciò a versare oro all'interno della pelle, e quando

Brian si avvicinò per controllare che fosse piena, l'afferrò e fuggì via. Lo stesso sistema venne usato anche con il re di Persia: i tre si presentarono a corte in qualità di poeti e chiesero la lancia come pagamento per i loro versi. Il re rifiutò e quindi Brian gli scagliò addosso una delle mele dei Giardini del Sole, tramortendolo e rubandogli così la lancia. Con il re di Sicilia invece agirono diversamente, divenendo suoi amici e rimanendo a lungo a corte, in modo da ottenerne la fiducia, infine gli chiesero di mostrar loro il famoso carro con i due destrieri. Non appena il sovrano li portò nel luogo dove custodiva il suo tesoro, i tre figli di

Tuireann lo uccisero usando la Lancia di Persia per poi andarsene a bordo del carro. Asal, il Re dei Pilastri Dorati, aveva sentito raccontare della morte dei tre sovrani per mano dei tre fratelli, perciò, quando li vede arrivare alla sua corte, li accolse benevolmente e offrì loro i suoi maiali, evitando così uno scontro. Diede anche il proprio aiuto per parlamentare con il re della stirpe di Ioruidhe, dal momento che aveva sposato sua figlia.

Nel frattempo, Lugh domandò a un druido a che punto fossero i figli di Tuireann con le loro imprese, e scoprì con stupore che avevano già il cucciolo di cane, i porci di Asal, la lancia, le

mele e la pelle di maiale. Quando aveva chiesto loro quei tesori, sperava che fallissero, ma i tre si stavano dimostrando più abili del previsto. Lugh chiese allora al druido di scagliare contro i fratelli un incantesimo che facesse scordar loro della missione, destando nei loro animi una gran nostalgia delle terre natali. Quando tornarono in Irlanda, spinti dalla malinconia, mancavano ancora all'appello lo spiedo e le tre grida, perciò Lugh ebbe una scusa per umiliarli e non concedergli il perdono.

I tre però non si diedero per vinti e decisero di partire per completare anche le ultime due prove. Brian indossò la

sua veste acquatica, che aveva un casco trasparente come vetro, e grazie ad essa poté raggiungere l'isola sul fondale del mare, dove le donne della tribù sottomarina gli concessero lo spiedo, ammirate dal suo coraggio. Infine i fratelli si recarono a Lochlann, in Norvegia, per emettere le tre grida, ma i custodi di quei colli erano guerrieri coriacei e nel combattimento che seguì, i fratelli di Brian rimasero gravemente feriti. Nonostante anche il terzo figlio di Tuireann fosse stanco e dolorante, dovette trascinare gli altri sulla barca e riportarli in fretta in Irlanda, dove consegnò a Lugh lo spiedo e raccontò di aver emesso anche le tre grida. A quel punto, domandò di avvolgere i suoi

fratelli nella pelle di maiale che loro stessi avevano portato dalla Grecia, per farli guarire dalle ferite letali. Lugh però scosse il capo con espressione seria e inflessibile, voltando le spalle agli assassini di suo padre e negando loro quella cortesia, lasciando che morissero a causa delle immani fatiche.

Ora che Lugh era entrato in possesso dei mitici artefatti provenienti da varie parti del mondo, era tempo di annientare i Fomori. Il Dagda venne mandato in avanscoperta, con il compito di spiare i nemici nel loro accampamento. Non appena lo videro, i giganti decisero di prendersi gioco di lui: “Sappiamo che hai un debole per la zuppa, perciò te ne

abbiamo preparata un po', sempre che tu riesca a mangiarla tutta..." ghignarono. Condussero il Dagda fino a una buca profonda nel terreno, che avevano riempito con ottanta galloni di latte (ovvero 360 litri), e con la stessa quantità di carne e lardo, quindi vi avevano gettato dentro capre, pecore e maiali ancora interi. "Ecco la tua zuppa! – annunciarono – Se non la mangerai fino all'ultimo boccone, offenderai la nostra gentile ospitalità e perciò sarai punito con la morte!" Il Dagda non si lasciò impressionare da quel tranello ed estrasse il suo cucchiaio, grande abbastanza da contenere un uomo, e con quello cominciò a mangiare avidamente. Sotto lo sguardo attonito dei giganti, non

solo terminò tutta la zuppa, ma grattò anche il fondo con il cucchiaino, desideroso di averne ancora.

Visto che il piano dei Fomori per umiliare e uccidere il Dagda era fallito, gli eserciti si schierarono, preparandosi alla battaglia. Balor, il re dei Fomori, era gigantesco e schiantava senza pietà tutti coloro che osavano avvicinarsi, mentre con il suo occhio malevolo uccideva quelli che si tenevano a distanza. I suoi compagni erano alti come montagne e a causa loro i Tuatha Dé Danann subirono molte ferite, che per fortuna riuscirono a curare grazie alla pelle di maiale. I guerrieri sanguinanti e morenti venivano avvolti

nel magico artefatto e subito dopo balzavano in piedi, completamente risanati e pronti a combattere di nuovo. Il dio della medicina Dian Cecht riempì inoltre la fonte di Slaine con erbe curative, offrendo ai suoi alleati un altro metodo per curarsi in breve tempo. Il fabbro Goibniu batteva incessante sull'incudine, forgiando sempre nuove armi per i Tuatha Dé Danann. Nuada, seppur avesse una mano d'argento, scagliava la sua implacabile lancia con facilità, facendo strage di Fomori, accompagnato da Ogma, un esperto poeta e guerriero, che faceva roteare le armi, abbattendo decine di avversari. Anche il Dagda, non ancora del tutto sazio, trascinava la sua lancia grossa

come un tronco d'albero secolare, talmente pesante da lasciare un profondo solco nel terreno. Per confondere Bres e impedirgli di combattere, Ogma scrisse delle lettere criptate su un pezzo di legno e glielo lanciò contro. Bres non riuscì a comprendere quelle strane scritte e, cercando di interpretarle, si distrasse e non riuscì a battersi come avrebbe dovuto.

Balor, in mezzo alla calca, muoveva il suo enorme e spaventoso occhio, alla ricerca del valoroso re Nuada. Riuscì a trovarlo e puntò su di lui la sua orribile e letale pupilla. Il sovrano dalla mano d'argento cadde morto all'istante e le truppe dei Tuatha Dé Danann furono

pervase dallo sgomento. Lugh allora corse alla carica, sguainando *Fragarach*, la sua spada, e sembrò che il sole uscisse fuori dalle nubi per rischiarare l'assalto del guerriero, ma durò solo per un istante, perché Balor lo spazzò via con un sol colpo, facendogli cadere di mano l'arma. Il crudele gigante stava già pregustando la vittoria, quando Lugh si rialzò, estraendo la frombola e caricandola con una pietra, raccolta in fretta dal campo di battaglia. Quel sasso finì dritto nell'unico occhio di Balor, rovesciandolo all'indietro e scatenando il suo potere letale sulle truppe dei Fomori, che morirono alla sua sola vista. Proprio come la profezia aveva annunciato, il gigante venne

ucciso dal proprio nipote.

Le spoglie del nobile re Nuada vennero seppellite e un tumulo venne approntato perché riposasse in eterno, mentre Lugh, colui che aveva condotto i Tuatha Dé Danann alla vittoria, divenne il nuovo re d'Irlanda.

Prima di sedere sul trono a Tara, però, Lugh dovette affrontare un'ultima avventura, al fianco del saggio Ogma e del possente Dagda. Fuggendo dal campo di battaglia, i Fomori avevano portato con loro la grossa arpa del Dagda, quindi era necessario andare a riprendersela, all'interno dell'ultima fortezza dei Fomori. I tre riuscirono a penetrare senza essere visti, grazie

all'accortezza e ai consigli di Ogma, il dio che aveva creato l'alfabeto ogamico, usato dai druidi e dai più illustri tra i bardi. Quando si trovarono nei pressi del salone dove i Fomori si erano rintanati, notarono la grossa arpa appesa a una parete, come un trofeo di guerra. Il Dagda allora allungò le grosse e nodose braccia, "Vieni, oh dolce mormoratrice, vieni, cornice dell'armonia! Tu che con il tuo canto alterni l'estate all'inverno, torna da me!" esclamò. L'enorme strumento, riconoscendo la voce del suo padrone, si staccò dalla parete e si schiantò sui Fomori, abbattendone e stordendone nove. Il Dagda subito la raccolse, cominciando a suonare, prima ancora che i nemici potessero reagire.

La musica prodotta li incantò, facendoli ridere, piangere e infine cadere in un sonno profondo, dando modo ai tre eroi di tornare a Tara sani e salvi.

I Tuatha Dé Danann, sotto il comando di Lugh, erano ora i signori dell'Irlanda, ma anche loro, come le altre stirpi d'invasori, erano destinati a soccombere. Tuan mac Carell, con i suoi occhi selvaggi, vide anche la fine di questi ultimi e, mutato in salmone, finì infine sulla tavola di una nobildonna irlandese. Mangiando il pesce, la donna rimase incinta, facendo nascere di nuovo Tuan in forma umana, la stessa nella quale raccontò all'abate le straordinarie vicende del popolo della dea Danu.

**I signori dei
Tumuli Fatali**



I signori dei tumuli fatati

Sulle coste della Spagna, re Ith si affacciò alla finestra del proprio bastione, dove solitamente guardava le onde del mare smarrirsi fino all'orizzonte. Era un freddo e nebbioso giorno d'inverno, e Ith pensava che non sarebbe riuscito a vedere proprio nulla, quando invece notò una costa lontana, smarrita in mezzo alla coltre. Un misterioso desiderio s'insinuò nel suo

cuore: quella bellissima terra gli era entrata dentro e l'avrebbe trovata ad ogni costo. Fece preparare i suoi migliori uomini e salpò su una nave, raggiungendo le sponde dell'Isola di Smeraldo.

Arrivò fino a Tara, dove a quel tempo regnavano tre re: Mac Cuill, Mac Cecht e Mac Gréine. I loro veri nomi erano Téthur, Éthur e Céthur, ma portavano il nome di ciò che più gli era sacro: per Mac Cuill era *coll*, la nocciola, presso i celti considerata un frutto divino e dispensatore di sapienza e ispirazione; per Mac Cecht era *cecht*, l'aratro, mentre per Mac Gréine era *grian*, il Sole. Erano tre fratelli, nipoti del

Dagda, e le loro mogli erano le dee della terra e della fertilità chiamate Banba, Fodla ed Ériu. Quando Ith giunse a corte, chiese ai sovrani dei Tuatha Dé Danann di essere ricevuto, meravigliandosi e lodando a gran voce ogni cosa vedesse intorno a sé. Tutti quegli encomi però non furono graditi; anziché suonare come sinceri e cortesi, palesavano il desiderio di Ith di divenire re d'Irlanda, perciò venne scacciato dalla corte e pregato di far ritorno da dove era venuto. Il cuore del sovrano ispanico però era ormai legato a quella terra e gridò che non se ne sarebbe mai allontanato, anzi, che avrebbe chiamato suo figlio, il grande condottiero Miled, e suo nipote, il

sapiente poeta Amergin, i quali certamente lo avrebbero aiutato a conquistare Tara. Innervositi da quelle minacce, i Tuatha Dé Danann misero Ith a morte, e questo provocò davvero la venuta dei suoi discendenti, bramosi di vendetta.

Miled, chiamato anche Míl Despaine, fu il capo della nuova ondata di invasori, i Milesi, probabilmente una corruzione del termine latino *miles Hispaniae*, ovvero soldati spagnoli. I loro antenati erano Fenius e Goidel, consiglieri presso la Torre di Babele che inventarono il linguaggio gaelico traendo il meglio dalle settantadue lingue create con la caduta della torre.

La leggenda vuole che i due si recarono anche in Egitto, dove Goidel venne morso da un serpente e curato dal patriarca biblico Mosè, il quale profetizzò che i discendenti di Goidel avrebbero vissuto su un'isola dove non vi erano serpenti. La moglie di Miled era Scota, la figlia del Faraone Nechtanebus.

Le navi di Miled e di suo figlio Amergin raggiunsero ben presto le coste irlandesi, e ciascuna era gremita di abili combattenti, molto più numerosi dei Tutaha Dé Danann. Miled era ben conscio della propria superiorità numerica, perciò chiese ai sovrani di arrendersi e di cedergli il trono in modo

pacifico, altrimenti avrebbero distrutto il loro popolo. Manannan, il dio del mare, suggerì di far attendere i nemici per tre giorni, a nove onde di distanza dalla costa, prima di dare una risposta. “Tornate sulle vostre navi e dateci il tempo di riflettere!” dissero quindi i tre re, e Miled fece come richiesto.

Manannan possedeva una barca magica, in grado di navigare silenziosa e leggera, seguendo il pensiero del suo capitano. Il dio pensò di usarla per avvantaggiare il suo popolo, circumnavigando la flotta nemica e mormorando un antico incantesimo che fece calare una nebbia magica sulle navi dei Milesi. Infine vennero sorpresi da

una tremenda bufera, che certamente li avrebbe fatti schiantare uno dopo l'altro contro le aspre scogliere. Il vento era impetuoso e già alcune delle imbarcazioni erano andate in frantumi, mentre altre erano affondate a causa degli scogli aguzzi, ma il poeta milese Amergin intuì che una potente magia era all'opera. Salì sull'albero maestro e cantò antiche melodie, placando così la tempesta e gridando ai Milesi di sbarcare e attaccare Tara, dal momento che i Tuatha Dé Danann non avevano rispettato i patti. I Milesi erano solo uomini, mentre i loro avversari avevano un lignaggio divino, eppure furono i nuovi venuti a prevalere. Il popolo della dea Danu però non venne decimato, e

nemmeno pensò di lasciare la terra che con tanta fatica aveva strappato ai Fir Bolg e ai Fomori. Quando Amergin dovette stabilire quali territori lasciare ai Tuatha Dé Danann, disse loro che sarebbe stato generoso, concedendogli la metà del regno, ma il suo era un astuto tranello. Il poeta alludeva in realtà alla parte inferiore dell'Irlanda, il reame che si estendeva sotto le colline. I conquistatori avrebbero vissuto in un mondo dove, apparentemente, la stirpe della dea Danu non esisteva più, ma essi in realtà avrebbero continuato a dimorare in un regno parallelo, connesso all'altro solo in momenti e luoghi particolari, intorno ai tumuli o nei giorni

in cui la nebbia è più fitta. I Tuatha Dé Danann si ritirarono quindi in un reame magico, protetti dalla nebbia incantata di Manannan mac Lir, e in seguito saranno chiamati *sidhe*, il Popolo Fatato. Le genti dei tumuli, nella loro nuova dimora, avevano bisogno di un re, e venne scelto Bodb Dearg, uno dei figli del Dagda.

Prima della battaglia dove i tre re vennero sconfitti, le loro mogli avevano incontrato le truppe di Amergin e le avevano lasciate passare, a patto che dessero il loro nome all'Irlanda. Ériu, la grande dea della terra, venne incontrata sul colle di Uisneach, situato al centro dell'Irlanda e considerato il suo fulcro

spirituale, e per questo il poeta chiamò l'isola con il suo nome, anche se talvolta vengono usati anche Banba e Fodla. In seguito, la sovranità passò ai due principi milesi Érimón ed Éber Finn, che regnarono uno al nord e l'altro al sud. Ben presto tra i due sorse una rivalità che li portò a combattere, lasciando Érimón come unico sovrano.

Il ritirarsi dei Tutaha Dé Danann oltre il magico velo avvenne al tempo in cui i quattro nobili figli di Lir si trovavano in forma di cigni. Lir era il padre di Manannan e, assieme alla prima moglie, aveva avuto una figlia di nome Fionnuala e altri tre bambini, ma si era poi risposato con una donna gelosa, che

già una volta aveva tentato di uccidere i figliastri con una spada, ma poi non era stata capace di compiere un gesto tanto cruento. Un giorno li vide intenti a fare il bagno nel lago, e lì, con un potente incantesimo, li tramutò in cigni, concedendo loro solo il privilegio di poter ancora parlare con voce umana. “Vi condanno a mantenere questa forma fino a che non avrete trascorso trecento anni a Loch Dairbhreach, altri trecento a Sruth na Maoile, un’isola solitaria tra l’Irlanda e la Scozia, e infine altrettanti a Irrus Domnann e Inis Gluaire”. I poveri fanciulli volarono verso i luoghi aspri in cui la matrigna li aveva costretti a vivere, soffrendo la fame e il freddo, mentre Fionnuala li accoglieva sotto le

proprie ali tremanti, aspettando il giorno in cui avrebbero potuto far ritorno da loro padre. I figli di Lir trascorsero così parecchio tempo, spostandosi nei luoghi gelidi e solitari scelti dalla matrigna, fino a che i novecento anni non giunsero al termine e i quattro poveri cigni sentirono che l'incantesimo stava svanendo. La pelle gli formicolava sotto alle bianche piume: era finalmente arrivato il momento di riprendere forma umana e tornare ad abbracciare loro padre!

Pieni di speranza e felicità volarono dove un tempo sorgeva il bel palazzo di Lir, il signore dei mari, ma con sgomento notarono che, laddove un

tempo le torri svettavano alte e maestose, ora non vi erano altro che rovine. Cercarono le dimore degli altri Tuatha Dé Danann, ma i luoghi e le persone a loro familiari sembravano essere svaniti nel nulla. Fionnuala udì una campana suonare, perciò decise di seguirne il suono, cercando qualcuno che potesse darle qualche notizia sul suo popolo, e si posò sulla cima del campanile. Il monaco che suonava la campana vide i quattro candidi cigni e si fermò a dar loro da mangiare, e proprio in quel momento avvenne la trasformazione. I figli di Lir tornarono umani, ma erano passati così tanti anni che ormai erano vecchi e irriconoscibili. Il monaco disse loro che i Tuatha Dé

Danann, coloro che cercavano con tanto affanno, erano solo un'antichissima leggenda, e con dolcezza li battezzò poco prima che morissero, quindi li seppellì all'ombra del campanile.

Anche la figlia di Manannan, Ethné, ancella della regina dei Tutaha Dé Danann, un giorno si smarrì nel mondo degli uomini. Mentre faceva il bagno presso una fonte, perse il velo che le avrebbe permesso di ammantarsi di nebbia, tornando nel regno fatato, e sola e spaventata vagò nel bosco, finché non trovò un monaco che le offrì ospitalità. Ethné rimase al monastero e venne battezzata, ma spesso le capitava di udire delle voci intorno a lei, erano

ovattate e suonavano lontanissime, ma era certa che qualcuno la stesse chiamando. Era il popolo dei *sidhe* che la cercava, ma Ethné non riuscì mai a tornare indietro. Rimase al fianco di San Patrizio, conducendo una vita santa e pura.

La *vendetta* dei
Tuatha De
Danann



La vendetta dei Tuatha Dé Danann

Nel loro reame incantato, i Tuatha Dé Danann avevano ricche e sfarzose dimore che però, nell'altro mondo, apparivano piuttosto come antiche rovine e tumuli coperti dai rampicanti. In uno di questi palazzi fatati, Midir, figlio del Dagda, aveva preso una seconda moglie, Étain, una fanciulla soave e delicata. La prima moglie era

furiosa e non voleva saperne di essere sostituita, perciò trasformò la rivale in una farfalla e, non contenta, provocò un turbine di vento che la trasportò lontano.

Étain vagò smarrita e confusa, ma per fortuna venne trovata da Aengus, il dio dell'amore, figlio del Dagda e di Boann, la dea del fiume Boyne. Per nascondere la sua unione clandestina con la divinità del fiume, il Dagda aveva accelerato il tempo, in modo che i nove mesi della gravidanza di Boann trascorressero in un solo giorno, facendo così nascere Aengus nello stesso giorno in cui era stato concepito. Il dio dell'amore aiutava spesso gli innamorati in difficoltà, perciò portò la farfalla nel

suo palazzo, cercando di contrastare con i suoi poteri l'incantesimo della moglie gelosa, ma riuscendo a far riassumere ad Étain le sue vere sembianze solamente durante la notte. La fanciulla pensò allora di tornare da Midir al calar della sera per spiegargli cos'era avvenuto, perciò svolazzò verso le sue terre, ma il caso la fece incappare proprio nella sua rivale, che subito la riconobbe e fece soffiare nuovamente un fortissimo vento, che la spedì ancor più lontano, sospingendola via per anni e anni.

Quando finalmente il turbine cessò, la povera farfalla finì del calice traboccante di vino della regina dell'Ulster, che non se ne accorse e la

ingoiò. Dopo nove mesi, la regina diede alla luce una bambina che altri non era che la bella Étain. Gli anni trascorsero e la principessa crebbe sempre più bella, pur non avendo memoria della sua vita precedente, e andò in sposa al re d'Irlanda Eochaid Airem.

Durante tutto questo tempo, Midir non aveva mai smesso di cercarla, e quando venne a sapere che sua moglie era divenuta regina d'Irlanda, si recò subito a corte, assumendo la forma del fratello del re e fingendosi innamorato di Étain al punto da essersi ammalato gravemente. Le chiese di potersi incontrare quella notte, in modo da poter finalmente guarire dalle sue sofferenze

amorose, perché solo standole accanto si sarebbe sentito meglio. Étain accondiscese soltanto per non lasciarlo morire di dolore, ma quando i due furono soli, Midir rivelò la sua vera identità, raccontando alla fanciulla che mille anni prima era stato suo marito e pregandola di tornare nella loro dimora fatata, nell'altro mondo. La fanciulla non sapeva proprio cosa dire, perciò rispose che avrebbe eseguito la volontà del re d'Irlanda, suo marito.

Midir dunque si presentò a corte, sfidando il re a una partita a *fidchell*, l'antenato celtico degli scacchi, e lo lasciò vincere facilmente. Giocarono molte volte e tutte le partite finirono con

la sconfitta di Midir, perciò, quando ormai il re si sentiva imbattibile, lo sfidante gli propose di mettere in palio qualcosa. “Se vincerai anche stavolta, potrai uccidermi, mentre se sarò io a ottenere la vittoria, potrò dare un bacio alla tua splendida moglie!” disse, e il re accettò, sicuro che anche stavolta lo avrebbe facilmente battuto. Improvvisamente il misterioso sfidante divenne abile e scaltro, sapendo sempre quale pedina muovere e riuscendo a risultare vittorioso. A quel punto Midir volle il premio pattuito, strinse Étain tra le braccia e, nel momento in cui le loro labbra si toccarono, la fanciulla ricordò il suo passato: il matrimonio nel mondo dei *sidhe*, l’incantesimo che l’aveva

costretta a vagare per secoli trasformata in una farfalla, l'aiuto del dio Aengus e tutto il resto.

Midir trasformò se stesso e la moglie ritrovata in candidi cigni, e così lasciarono in volo il palazzo del re d'Irlanda, senza che le guardie potessero fermarli. Il sovrano, sbigottito, ordinò ai suoi uomini di seguire il volo dei cigni, scoprendo che erano andati a infilarsi in uno dei colli abitati dai *sidhe*. Tutto l'esercito del re attaccò allora i tumuli, distruggendoli e arrecando un indicibile dolore al popolo fatato, il quale, anche se viveva dall'altro lato del velo nebbioso, soffriva nel vedere le antiche dimore profanate. Midir, per mettere

fine a quello scempio, rimandò al re la dolce Étain, accompagnata da cinquanta ancelle che, con la magia, aveva fatto diventare identiche a lei. “Se riuscirai a riconoscere la vera Étain tra queste fanciulle, potrai tenerla con te, altrimenti lascerai in pace il mio popolo e tornerai da dove sei venuto!” propose Midir a re Eochaid, mentre tutt’intorno si alzava la nebbia.

Il sovrano guardò una ad una le ragazze, rendendosi conto ben presto che non c’era un solo dettaglio che le diversificasse l’una dall’altra. Sembravano tutte il riflesso di una stessa persona e non si sarebbe potuto distinguere l’originale. Quando ormai

stava per arrendersi, una delle fanciulle gli fece un cenno d'intesa. Subito Eochaid dichiarò di aver riconosciuto Étain, e infatti si trattava proprio di lei. Alla fine la fanciulla aveva scelto di restare con il suo sposo mortale.

Midir dovette stare ai patti, lasciando che il re d'Irlanda tornasse a corte assieme a Étain, ma il popolo dei *sidhe* continuò a ricordare con rancore questi eventi.

Tempo dopo, Étain e il re d'Irlanda ebbero una figlia che però venne abbandonata quando era appena una neonata, in quanto il re desiderava un figlio maschio. La piccola venne trovata e cresciuta da un mandriano e per questo

venne chiamata Mess Buachalla, che significa Figlia adottiva del mandriano. Un giorno un uccello dalle ali dorate scese dal cielo per incontrarla, essendo rimasto abbagliato dalla sua bellezza. Non si trattava di un semplice volatile, ma di Nemglan, uno dei *sidhe*, e prima di partire le disse che avrebbero avuto un figlio il cui nome sarebbe stato Conaire e che per *geis* non avrebbe mai dovuto fare del male agli uccelli.

Il *geis* per i popoli celtici era un divieto con origini sacre, spesso attribuito da druidi o esseri fatati. Contravvenire al proprio *geis* poteva comportare tremende ritorsioni; il destino di un uomo poteva essere cambiato,

solitamente in peggio, se il sacro patto non veniva rispettato.

Conaire crebbe presso il mandriano, diventando un giovane forte e coraggioso. Un giorno vide uno stormo di uccelli invadere i suoi campi, perciò corse a scacciarli, ma i volatili, anziché andarsene, cominciarono a vorticargli intorno, dicendogli di recarsi a Tara, la collina dei re, nudo e con in mano solamente la sua fionda, perché il vecchio sovrano era morto e il druido di corte aveva fatto un sogno nel quale un uomo senza vestiti, armato solo di una fionda, sarebbe divenuto il legittimo successore.

Conaire diede ascolto a quegli uccelli

fatati e, quando raggiunse la collina, proprio come gli era stato detto di fare, trovò il druido ad attenderlo e quella sera stessa venne incoronato re dell'Ulster. Durante la cerimonia regale, un misterioso individuo arrivò a corte, chiedendo d'incontrare il re. Si trattava del dio Nemglan, suo padre, che rivelò a Conaire le sue vere origini, spiegandogli anche cosa doveva fare per essere un buon re e vivere a lungo: mai intromettersi nelle liti tra due uomini potenti, non cavalcare mai tenendo il colle di Tara alla sua destra, non lasciarsi superare da cavalieri vestiti di rosso, non entrare mai in una locanda dopo la mezzanotte e soprattutto non rimanervi solo assieme a una donna. Se

avesse rispettato tutte queste condizioni, avrebbe avuto una vita lunga e felice.

Conaire si dimostrò un sovrano giusto e benevolo ma, quando i suoi fratellastri, figli del mandriano, vennero scoperti mentre compivano furti e atti di brigantaggio, li esiliò, e questi, anziché essergli grati per avergli risparmiato la vita, se ne andarono tramando vendetta, rifugiandosi nelle terre dei nemici dell'Ulster, presso la corte del re del Connacht. Con una flotta di pirati, capitanata da Ingcel il Guercio, presero il mare per attaccare Conaire e i suoi, trovando un sorprendente aiuto da parte degli spiriti del mare, che li fecero viaggiare rapidi e silenziosi, coprendo il

loro arrivo con una densa nebbia.

Nel frattempo, Conaire e i suoi uomini stavano cavalcando quando si accorsero che il sole era ormai calato da un pezzo. Stanchi, irrigiditi dal freddo e affamati, decisero di fermarsi in un ostello. Lo avevano ormai quasi raggiunto, quando dei cavalieri vestiti di rosso li sorpassarono all'improvviso, entrando nella locanda appena prima di loro. Conaire aveva appena infranto uno dei suoi *geasa*, ma aveva davvero bisogno di riposarsi in un luogo caldo. Non si rese conto di aver perso il senso del tempo e che la mezzanotte era già passata. Quando poi fu nella locanda, rimase solo a meditare su quanto era

accaduto durante la giornata. In quel momento una vecchia dall'aspetto miserabile bussò alla porta, chiedendo ospitalità. Conaire fu inquietato da quella visione e inizialmente non volle farla entrare, ma la vecchia insistette tanto che alla fine lo impietosì. Quando fu all'interno, la megera cominciò a ridere in modo crudele, mentre la sua voce si trasformava nel gracchiare di un corvo. Svolazzando nella stanza e preannunciando sventura, la Morrigan, la misteriosa dea della guerra e delle ombre, gracchiò il suo messaggio di morte: tutti i *geasa* erano stati infranti e ora Conaire avrebbe fatto una tragica fine. Proprio in quel momento, Ingcel e i suoi predoni attaccarono dall'esterno,

appiccando il fuoco alla struttura.

Conaire e i suoi uomini usarono tutta l'acqua a loro disposizione per spegnere le fiamme, ma queste non sembravano diminuire. Usarono allora il vino, la birra e qualunque altro liquido trovarono, riuscendo infine a spegnere l'incendio. Conaire, sudato e ansimante, aveva una sete terribile, ma intorno a lui non era rimasta nemmeno una goccia d'acqua. Decise allora di mandare il suo leale guerriero Mac Cecht a riempirgli l'otre al fiume. Il fedele guerriero raggiunse il ruscello che scorreva vicino all'edificio, scoprendo che si era misteriosamente prosciugato. Si recò allora alla sorgente vicina, notando che

anche quella era secca. Il popolo fatato stava facendo scomparire tutta l'acqua, ordinando ai fiumi di asciugarsi e ai laghi di fuggire alla vista di Mac Cecht, perché Conaire, il discendente di Étain, colei che aveva infine scelto di restare assieme all'uomo che aveva distrutto i loro amati tumuli, non doveva dissetarsi. Infine, sfinito, il guerriero raggiunse un lago che non era stato abbastanza svelto da scappare, e riuscì a riempire l'otre del suo signore, tornando all'ostello, dove nel frattempo Ingcel e i figli del mandriano avevano attaccato Conaire e le poche guardie rimaste. Quando Mac Cecht fu abbastanza vicino, vide che due uomini stavano per tagliare la testa al re. Sguainò la spada e corse a proteggerlo

ma, anche se riuscì a ucciderli entrambi, era troppo tardi e la testa di Conaire giaceva al suolo, con la bocca aperta e la gola gonfia per la sete.

Tristemente, il leale guerriero versò qualche goccia d'acqua sulle labbra di Conaire. A quel punto la testa del re, anche se era ormai staccata dal corpo, aprì gli occhi e guardò Mac Cecht con tenerezza, facendo in tempo a ringraziarlo prima di morire.

Questo racconto vuole insegnare a non infrangere mai i propri voti, nemmeno se si è un re, oltre a narrare di come il popolo dei tumuli ebbe infine la sua vendetta sulla stirpe di coloro che osarono profanare le loro antiche

dimore tra i colli nebbiosi.

Il segreto del Re



Il segreto del re

Il re del Leinster, la provincia orientale dell'Irlanda, aveva due figli, Labraid e Cobhthach. Alla sua morte concesse il regno a Labraid, dal momento che era il maggiore, ma questo suscitò nel fratello una terribile gelosia. Costantemente Cobhthach escogitava sistemi per uccidere il rivale, e ogni volta era costretto a rinunciarvi, perché Labraid era sempre circondato dalla sua fidata guardia personale. Un giorno però Cobhthach ebbe un'idea: si finse morto e

mandò un servo ad avvisare il fratello, facendosi trovare disteso e immobile, pronto a ricevere l'ultimo saluto. Labraid si presentò per rendergli omaggio, rimanendo solo con lui per pregare e meditare, e Cobhthach approfittò di quel momento per balzargli addosso e ucciderlo. Non contento, pensò di eliminare anche il figlio di Labraid, che stava aspettando fuori dalla sala ma, quando lo vide così piccolo, indifeso e tremante, ebbe un'idea molto più efferata.

Invitò il bambino alla sua tavola, costringendolo a mangiare il cuore di suo padre e, come se ciò non bastasse, aggiunse all'orrido pasto anche un topo

femmina con i suoi cuccioli. Il bambino rimase talmente traumatizzato da quest'esperienza che non proferì più parola, e per questo venne chiamato Moen, il Muto. Cobhthach, ritenendosi soddisfatto, lo lasciò andare, pensando che un bambino muto e sconvolto non gli sarebbe stato d'intralcio.

Moen vagò disperato fino ad arrivare nel Munster, la provincia meridionale dell'Irlanda, e lì fu trovato dalla famiglia reale, che si prese cura di lui, crescendolo assieme alla loro figlioletta, la dolce Moriath, che col tempo iniziò segretamente a provare affetto per quel misterioso ragazzino muto. Quando fu cresciuto, nonostante

non parlasse, Moen si dimostrò forte e coraggioso, tanto che Moriath cominciò a sospettare che non fosse una persona comune, ma che discendesse da qualche divinità, come tutti i legittimi re d'Irlanda.

Un giorno il bardo Craiphtine si presentò a corte, raccontando storie e leggende, ottenendo in special modo l'attenzione della giovane Moriath, che non smetteva di volerne ascoltare di nuove, finché il cantastorie non narrò del terribile destino di Labraid, il vecchio re del Leinster, ucciso dal fratello con un inganno, e di ciò che era accaduto al suo povero figlioletto. Moriath ebbe un'intuizione e chiese a Craiphtine di

farle un favore, recitando al suo caro amico Moen una poesia che aveva inventato lei stessa, e il bardo acconsentì.

Moriath compose quindi una ballata nella quale confessava a Moen il suo amore, ma specialmente gli raccontava il suo passato e lo invitava a vendicarsi del crudele zio Cobhthach, reclamando il trono che gli spettava di diritto. Queste parole dolci e al contempo veritiere commossero Moen a tal punto che, tra le lacrime, ringraziò il bardo per aver cantato per lui, quindi disse a Moriath che ricambiava i suoi sentimenti e avrebbe accolto di buon grado il suo suggerimento. Da quel momento in poi

recuperò il dono della parola, assieme al coraggio necessario per uccidere il perfido zio. Si ricongiunse con la sua vera madre e pensò ad un piano per recuperare il regno.

Re Cobhthach sedeva sul trono ottenuto in modo disonorevole, quando un servo annunciò la venuta di un misterioso giovane che voleva conferire con lui. Il druido di corte lo mise in guardia, “Non potrebbe trattarsi del figlio di Labraid?”, allora Cobhthach s’informò, chiedendo se il suo sfidante sapesse parlare, e gli fu risposto “Parla”, che in gaelico si dice Labraid, e da quel momento in poi Labraid Moen, ovvero il Muto che Parla, divenne il nuovo nome

di Moen. Il ragazzo si presentò con intenzioni pacifiche, aveva fatto costruire una casa di ferro e invitò il crudele zio a entrarvi con tutto il suo esercito in occasione di un banchetto. Cobhthach sospettò un tranello, perciò disse che non sarebbe entrato, a meno che non prendessero parte alla festa anche i familiari di Labraid Moen. Sua madre allora si offrì volontaria, dicendosi pronta a morire pur di vendicare la morte del marito e i maltrattamenti subiti da suo figlio. Il suo ingresso nella casa di ferro convinse Cobhthach ad entrare a sua volta assieme ai suoi uomini, e a quel punto Labraid Moen appiccò un incendio nel quale tutti gli invitati al banchetto

morirono, arsi tra le bollenti pareti metalliche.

Labraid Moen ottenne quindi il trono, ma non era pronto a regnare in modo saggio e giusto; la sua mente era ancora invasa dagli orrori che aveva vissuto da bambino e perciò l'insicurezza lo tormentava in ogni momento. Ora era il re, ma questo non bastava a farlo sentire a suo agio con se stesso, specialmente con le lunghe orecchie cavalline di cui tanto si vergognava. Per occultare questo difetto, si faceva tagliare i capelli solo una volta l'anno, e quando il barbiere aveva terminato il lavoro, lo faceva uccidere perché nessuno scoprisse quello che ai suoi occhi era un

terribile segreto.

Alla venuta dell'anno nuovo, l'ennesimo barbiere gli tagliò i capelli, ma quando giunse il momento di ucciderlo, una donna si gettò ai piedi del sovrano, pregandolo di risparmiare il suo unico figlio, ormai era vecchia e vedova e non gli restava nessun altro al mondo. Labraid in fondo non era crudele come suo zio, perciò decise di risparmiare il barbiere, facendogli però giurare di non rivelare a nessuno delle sue orecchie cavalline.

Il tempo trascorse e il barbiere mantenne la promessa, ma il peso di quel segreto era tanto grande che lentamente lo stava consumando. Il poveretto si ammalò

gravemente, perciò un druido gli consigliò di liberarsi di quel tremendo vincolo, altrimenti sarebbe morto. “Non posso! – rispose lui, disperato – Ho dato la mia parola, ho detto che non lo avrei rivelato a nessun uomo!” Il druido allora fece un sorrisetto scaltro, “Appunto, ma non hai promesso di non dirlo a un albero!”

Il barbiere seguì dunque l’astuto suggerimento: si recò in una radura dove sorgeva un salice con una cavità, e lì dentro sussurrò il suo segreto. “Re Labraid ha le orecchie da cavallo” disse piano, per paura che qualcun altro potesse sentirlo, ma lui e il salice erano soli nella foresta.

Trascorse qualche anno, il barbiere era tornato in salute e il segreto del re era al sicuro. Accadde però che il bardo Craiphtine tornasse a far visita al suo vecchio amico, desideroso di raccontargli le numerose leggende che aveva appreso durante i suoi viaggi, ma proprio mentre sostava in una radura, gli si ruppe l'arpa. Non volendo presentarsi al re senza uno strumento con il quale accompagnare le sue belle storie, pensò di fabbricarsene uno nuovo, usando il legno di un salice che cresceva lì vicino. Quando arrivò a corte, venne invitato a suonare qualcosa, ma la nuova arpa prese il sopravvento e le uniche parole che Craiphtine riuscì a proferire mentre

ne pizzicava le corde furono: “Re Labraid ha le orecchie da cavallo!”

Il salice si stava liberando a sua volta del segreto ma, tramite la canzone di un bardo, quel motivetto entrò nelle menti di tutti, e non c’era persona in tutto il regno che non lo canticchiasse, mandando il re su tutte le furie. Infine, però, Labraid Moen dovette rassegnarsi e accettare le sue orecchie così com’erano, e da quando smise di vergognarsene, anche il popolo cessò di deriderlo, e il re poté finalmente amarsi per ciò che era, trovando la pace e riuscendo a governare il paese in modo giusto e onorevole.

Cu
Chulainn



Cu Chulainn

Nella fortezza di Emain Macha, il re dell'Ulster, Conchobar mac Nessa attendeva sul suo trono che gli venisse presentata la figlia appena nata del bardo di corte. Non appena il cantastorie entrò nella sala con in braccio la bambina, gli occhi del druido Cathbad si rovesciarono all'indietro e un misterioso vento imperversò nella sala. Il druido quindi si alzò in piedi, indicando il fagottino. "Bardo Fedlimid! – tuonò con solennità – Tua figlia sarà di una bellezza impareggiabile, ma causerà

la rovina del nostro regno!”

L'intera corte cominciò a mormorare, c'era chi proponeva di esiliare il bardo e la bambina tanto pericolosa per le sorti dell'Ulster, e chi invece chiedeva di metterla a morte, per risolvere subito il problema. Re Conchobar rimase meditabondo: le parole di Cathbad riguardo la rovina del reame non lo avevano toccato quanto la parte sull'incredibile bellezza della figlia del bardo, perciò stabilì di chiuderla in una torre, dove non avrebbe potuto arrecare alcun danno e, quando sarebbe stata abbastanza grande, ne avrebbe fatto la sua magnifica sposa.

La bimba venne chiamata Deirdre e,

come stabilito, crebbe solitaria in una torre. In un freddo giorno invernale guardò fuori dalla finestra, vedendo re Conchobar intento a scuoiare un vitello. Il sangue dell'animale colorava la candida neve di un rosso vivido, e in quel momento un corvo dalle piume nerissime si posò lì accanto. La nutrice, che provava pietà per quella giovinetta tenuta confinata lassù, le disse che l'uomo che si vedeva in lontananza sarebbe stato il suo sposo, ma Deirdre scosse la testa, "Mio marito sarà molto diverso: avrà la pelle candida come la neve e le gote rosse come il sangue, i suoi capelli invece saranno neri come il piumaggio di un corvo". Ne era certa, dal momento che spesso sognava un

giovane fatto proprio in quel modo.

Un uomo con quelle fattezze esisteva davvero, si trattava di Naoise, uno dei guerrieri del re, e la fanciulla lo incontrò quando, finalmente, poté lasciare la torre per recarsi al banchetto indetto in occasione del suo fidanzamento con re Conchobar. Deirdre non perse tempo e, riconosciuto l'uomo dei suoi desideri, lo avvicinò durante la festa, pregandolo di portarla lontano dal re, che voleva sposarla contro la sua volontà. Inizialmente Naoise volle restare fedele al sovrano, ma la bellezza e la malinconia di quella fanciulla alla fine lo convinsero a fuggire assieme a lei.

Conchobar accusò Naoise di tradimento e lo fece inseguire dai suoi migliori uomini fino in Scozia ma, quando questi tornarono a mani vuote, decise di agire diversamente, annunciando che, in fondo, sposare Deirdre non era per lui così importante, perciò avrebbe rispettato la sua volontà di divenire la moglie di Naoise e li avrebbe perdonati entrambi, accogliendoli di nuovo nell'Ulster. Il guerriero fu davvero contento di poter tornare nelle sue terre nate, ma la ragazza lo mise in guardia: le sembrava una soluzione troppo facile per essere vera. Infatti, non appena rimisero piede a Emain Macha, la guardia più feroce del re, un

mastodontico guerriero di nome Eoghan, uccise Naoise e tutta la sua scorta, consegnando Deirdre nelle mani del sovrano, che la sposò contro il suo volere.

Nonostante fosse divenuta la sua regina, la fanciulla non faceva che mostrare disprezzo verso Conchobar, tanto che il re un giorno le disse “Ci sarà pure un uomo che odi più di me!” e Deirdre annuì, “Detesto Eoghan ancor più di quanto non detesti te, perché, anche se tu hai dato l’ordine di uccidere il mio amato Naoise, è stato lui a macchiarsi del suo sangue!” A quel punto il sovrano eruppe in una risata crudele, “E sia! Domani stesso daremo un banchetto,

durante il quale diverrai la sposa di Eoghan e resterai con lui per un anno intero. Vedremo se, al tuo ritorno a palazzo, mi troverai ancora così insopportabile e ripugnante!”

A quelle parole, alcuni dei guerrieri del re protestarono, soprattutto Fergus, erede del poeta Amergin, il poeta che molto tempo prima aveva salvato le navi milesi dalla bufera provocata dai Tuatha Dé Danann, e di una figlia del druido Cathbad. Fergus era un valoroso combattente e un uomo giusto, perciò lasciò la corte di Emain Macha, affermando di non voler restare al servizio di un re tanto spietato. Altri si unirono a lui, con l'intento di trasferirsi

alla corte del sovrano del Connacht.

Nonostante questa diserzione, il re non cambiò idea e fece organizzare il banchetto, ma la povera Deirdre non andò mai in sposa all'assassino del suo innamorato, piuttosto si uccise. Le parole del druido erano state veritiere: la bellezza di Deirdre aveva davvero portato la rovina nell'Ulster, specialmente ora che i più valorosi guerrieri avevano perso la fiducia in Conchobar ed erano passati dalla parte del nemico.

Intanto, la più giovane tra le figlie di Cathbad il druido e sua moglie Maga era scomparsa assieme a cinquanta ancelle e, nonostante le si cercassero giorno e

notte, non si trovavano da nessuna parte. Proprio in quel periodo, un immenso stormo di uccelli invase la fortezza di Emain Macha e i campi circostanti, convincendo il druido che qualcosa di sovrannaturale fosse all'opera. Cathbad cercò di avvicinarsi agli uccelli, per capire qualcosa in più, ma questi volavano via e si posavano poco più in là, e continuarono così, facendosi seguire, finché non raggiunsero un tumulo in riva al fiume. Il druido lo osservò attentamente, scoprendo che vi erano tracce del passaggio di molte persone; sua figlia e le ancelle infatti dimoravano proprio in quel tumulo, ma nel reame dei *sidhe*, dove sorgeva un magnifico palazzo.

Riconoscendo suo padre, la fanciulla si tolse il velo che la nascondeva agli occhi dei mortali, spiegandogli che il dio Lugh l'aveva scelta come propria consorte e che voleva rimanere a vivere tra i *sidhe*. Gli consegnò però un bimbo in fasce, “Questo è Setanta, tuo nipote. Lo affido a te. Diverrà un grande eroe ma il suo *geis* sarà quello di non poter mai mangiare carne di cane, perché questo animale sarà molto importante nel corso del suo destino”.

Setanta era davvero un ragazzo promettente e crebbe alla corte di re Conchobar, venendo incaricato di seguirlo a un banchetto presso la dimora del nobile Culann. Il giovane era troppo

impegnato in una partita a *hurley* con i suoi amici, perciò non si accorse che il sovrano era già partito senza di lui e, quando trafelato arrivò alla casa di Culann, era già calata la sera, le porte erano state sprangate e un enorme cane da guardia ringhiava nel cortile.

Setanta non voleva deludere il re, perciò scavalcò il muro e cercò di entrare ugualmente, ma il cane lo attaccò ferocemente, e così il giovane fu costretto a ucciderlo con il solo aiuto della sua mazza da *hurley*. Sentendo il rumore della lotta, il padrone di casa uscì a controllare cosa stesse accadendo, trovando il suo mastino morto. Anziché lodare la forza di

Setanta, come stavano facendo gli altri invitati, Culann pianse la fine del suo fedele segugio, che faceva la guardia meglio di chiunque altro. Il giovane si sentì colpevole perciò gli si avvicinò a testa bassa, “Ti chiedo scusa, sono stato costretto a uccidere il tuo cane, altrimenti sarei finito sbranato. Se mi darai un cucciolo, ti prometto che lo addestrerò io stesso, e sarà il miglior cane da guardia che sia mai esistito”.

Culann sospirò, “D’accordo, ma finché il cucciolo non sarà cresciuto, chi proteggerà la mia casa?” Setanta allora assunse un cipiglio determinato, “Sarò io il tuo cane, fino a che l’altro non sarà addestrato!” decise, e da quel momento

in poi, Setanta venne chiamato Cu Chulainn, ovvero il Cane di Culann.

Il tempo trascorse, il ragazzo fu libero dal suo giuramento ed era ormai tempo che prendesse le armi. Un giorno sentì il druido Cathbad fare una profezia: “Chiunque prenderà le armi oggi, avrà un destino eroico ma una vita breve”, perciò decise di recarsi proprio in quel giorno da re Conchobar, chiedendogli di prenderlo al suo servizio come guerriero. Il sovrano gli consegnò solennemente una spada, ma questa si ruppe non appena Cu Chulainn l’ebbe tra le mani, e la stessa cosa si ripeté per ben quindici volte. Alla fine, il re diede al ragazzo le sue armi, tramandate di

sovrano in sovrano dai tempi dei Tuatha Dé Danann, scoprendo che erano le uniche in grado di resistergli, perciò gliene fece dono.

Quando fu del tutto equipaggiato, con la spada, lo scudo, la lancia e il carro del re, il ragazzo volle mettersi alla prova. Il sovrano temeva che potesse cacciarsi nei guai, perciò gli affidò come auriga l'anziano guerriero Jubair, affinché lo tenesse d'occhio. I due partirono, e Cu Chulainn volle spingere il carro sempre più avanti, malgrado le proteste del prudente Jubair. Arrivarono fino ai confini, dove il valoroso Conall era di guardia, e a quel punto Jubair pregò il suo giovane compagno di fare marcia

indietro, “Oltre ci sono solo terre selvagge, dove potremmo incontrare banditi e nemici, perciò sarà meglio tornare a Emain Macha”. Il ragazzo insistette per andare avanti ancora un poco, e alla fine Jubair accondiscese, a patto che il veterano Conall li scortasse. Cu Chulainn sbuffò, perché sapeva che, se qualcuno li avesse attaccati, Conall si sarebbe gettato nella mischia, lasciandoli indietro e prendendosi tutta la gloria. Per evitare di avere una noiosa guardia del corpo, il ragazzo prese un sasso e lo scagliò contro il carro di Conall, rompendone una ruota e facendolo capovolgere. A quel punto fu libero di proseguire da solo, o quasi, fino a trovare un pilastro su cui era stato

attaccato un pezzo di metallo. Su di esso erano stati tracciati i segni della scrittura ogamica e dicevano che chiunque arrivasse fin lì avrebbe dovuto sfidare i figli di Nechtan in combattimento.

Jubair lo pregò di fare dietrofront e tornare a casa prima di mettersi nei guai, visto che avevano appena trovato il covo di tre famosi briganti, ma Cu Chulainn non vedeva l'ora di mettersi alla prova. Mentre i due discutevano, i tre figli di Nechtan si accorsero di loro e si avvicinarono minacciosi. “Guardate un po’, abbiamo degli ospiti!” ghignò uno di loro, “Sono venuti fin qui per sfidarci?” esclamò un altro. Jubair tentò

la via diplomatica, “Suvvia, non vedete che avete di fronte solo un ragazzino? Lasciate che torni a casa dalla sua famiglia, da cui non avrebbe dovuto allontanarsi”. I fratelli risero ma Cu Chulainn si sentì offeso nell’essere giudicato poco più di un bambino. Prese la sua mazza da *hurley* e la palla di ferro, e le usò per scagliare un colpo fortissimo contro la testa di uno dei nemici. La palla lo colpì in pieno e gli spaccò il cranio, mettendo bene in chiaro che non era solo un innocuo ragazzino. A quel punto gli altri due sguainarono le armi, e Cu Chulainn fu lieto di affrontarli, uccidendo il primo con un colpo di lancia e il secondo in una lotta a mani nude.

Solo dopo essersi misurato in questo scontro, il ragazzo accettò di tornare a Emain Macha. Mentre viaggiavano, scorse degli animali che fino a quel momento non aveva mai visto. “Jubair, - chiese - che strane mucche sono quelle? Hanno un corpo più slanciato e due corna enormi!” Jubair gli spiegò che si trattava di cervi e che erano animali selvatici molto veloci e difficili da cacciare. Non aveva nemmeno finito la frase che Cu Chulainn si era già lanciato giù dal carro, pronto all'inseguimento. Riuscì a correre più veloce dei cervi e a catturarli a mani nude, legandoli sul retro del carretto, dove lo avrebbero accompagnato, mostrando il suo valore.

Poco dopo notò anche uno stormo di candidi uccelli, “Jubair, che strane oche sono quelle? Sono molto più aggraziate ed eleganti!” L’altro gli disse che erano cigni, animali bellissimi che era un peccato uccidere. Cu Chulainn allora prese la sua fionda e scagliò dei sassi piccoli ma precisi contro i volatili, facendoli cadere ma senza ferirli. Ne prese così ventiquattro e li legò tutti al carretto, in modo che potessero svolazzare sopra la sua testa, dando prova del suo coraggio. Fu in questo modo che fece ritorno a Emain Macha, non passando certo inosservato.

Cu Chulainn avanzava spavaldo sul suo carro, ancora galvanizzato dai suoi

successi e pieno di energie. Quando il ragazzo era in preda alla furia battagliera, mutava aspetto: i suoi muscoli si gonfiavano, rendendolo grottesco, i capelli gli si rizzavano sulla testa, un occhio sembrava sul punto di uscire dall'orbita e la bocca gli si torceva in un ghigno inquietante. Il re, vedendolo in quello stato, temette che il giovane guerriero potesse avere ancora energie da sfogare, radendo al suolo Emain Macha. Mandò allora cinquanta fanciulle ad accoglierlo con i seni scoperti, cosicché il ragazzo, provando imbarazzo, abbassò lo sguardo e si diede una calmata, ma dovettero anche fargli un bagno gelido prima che si placasse del tutto, facendo ribollire ed

evaporare gran parte dell'acqua nella tinozza e saltare le giunture che la tenevano unita.

Ora che era considerato un adulto, Cu Chulainn poteva prendere moglie, e già da tempo sognava questo momento, pensando alla bellissima Emer, che si diceva possedesse le sei qualità che la rendevano la più soave tra le fanciulle, ovvero la passione per il canto, per il ricamo e il dolce conversare, uniti alle virtù della bellezza, della saggezza e della castità. Si presentò dunque da suo padre per chiederla in sposa, ma questi gli rispose che avrebbe concesso la mano di sua figlia solo a un grande eroe, mentre lui al momento era soltanto un

giovane senza alcuna fama.

Cu Chulainn non si lasciò abbattere, era deciso a rendere grande il proprio nome. Sapeva che, oltre le vaste paludi, sul ciglio di un precipizio, sorgeva il castello di Scathach, un'invincibile donna guerriera che addestrava i ragazzi più promettenti, rendendoli dei veri eroi. Si mise quindi in viaggio per divenire suo allievo, ma la strada passava attraverso delle fetide paludi dove incontrò le prime difficoltà. I piedi gli affondavano nel terreno e più cercava di liberarli, più rapidamente andava a fondo. Con grande fatica, strisciando nella melma, riuscì a uscire da quella fanghiglia letale, solo per

scoprire che, intorno a lui, le paludi si estendevano sconfinite, piene di altri pericoli. Ogni passo poteva rivelarsi quello sbagliato e Cu Chulainn non sapeva proprio come fare, ma in quel momento di sconforto, comparve un dio luminoso che fece rotolare di fronte a lui una ruota infuocata, mostrandogli il sentiero praticabile. Anche se il ragazzo non lo sapeva, quella divinità era Lugh, suo padre.

Seguendo la ruota, che scomparve non appena lasciarono le paludi, Cu Chulainn raggiunse in fretta il castello di Scathach, scoprendo che sorgeva su un alto picco roccioso ma che non vi era un ponte che lo collegasse all'altro lato del

precipizio. Non sapendo come arrivare al portale, vagò nelle foreste limitrofe, dove trovò molti altri giovani combattenti giunti fin lì per addestrarsi con la valorosa Scathach. Tra questi vi era anche Ferdia, il figlio del giusto e valoroso Fergus, colui che si era ribellato a re Conchobar, deprecando la crudeltà con cui aveva trattato Naoise e la povera Deirdre. Fu proprio a lui che Cu Chulainn si rivolse, chiedendo in che modo fosse possibile recarsi al palazzo.

Ferdia gli diede il benvenuto e rispose cortesemente, “L’unico modo per arrivare al castello è saltare il precipizio, ma è talmente vasto e profondo che nessuno ci è mai riuscito.

Scathach ogni giorno balza fuori dalla fortezza e ci insegna l'arte della spada, della lancia o della lotta, ma non rende nota a nessuno la sua tecnica del salto: dice che sarà l'ultima cosa che insegnerà al suo allievo più promettente. Intanto puoi accamparti nella foresta assieme a noi, domani Scathach verrà a impartirci la consueta lezione e ti presenterai”.

Cu Chulainn osservò attentamente il castello, pensando che, rimanendo lì e seguendo l'addestramento assieme agli altri, sarebbe stato proprio come tutti loro, valoroso, certo, ma non il migliore. Se voleva sposare Emer doveva distinguersi, e per farlo era necessario

correre dei rischi. Ringraziò Ferdia per il buon consiglio, ma non lo seguì. Prese invece la rincorsa, raggiungendo il limitare del crepaccio e da lì saltò con tutte le proprie forze, con la stessa agilità di un salmone che balza fuori dall'acqua, riuscendo ad arrivare dall'altro lato. Gli altri giovani lo acclamarono con entusiasmo e Scathach stessa uscì per complimentarsi, ammettendo che finalmente aveva trovato l'allievo giusto a cui affidare la più temibile e letale delle armi, la *Gae Bulg*, una lancia che, una volta piantata nel petto del nemico, si apriva, mostrando altre sette punte, e che penetrava così in profondità che non poteva essere estratta da un corpo se non

facendolo a pezzi. Quell'arma leggendaria era talmente pesante che servivano i muscoli delle gambe per lancia-la con successo, e la tecnica poteva essere appresa solo da colui che avesse dimostrato di avere già delle gambe ben allenate. Cu Chulainn era la persona adatta e perciò divenne il discepolo prediletto di Scathach.

Ben presto giunse al castello un messaggero recante la notizia che l'acerrima rivale di Scathach, Aoife, un'altra formidabile guerriera, la sfidava a duello. Cu Chulainn propose di battersi al posto della sua signora, mettendo in pratica i suoi preziosi insegnamenti, ma Scathach non era

d'accordo, perché temeva che Aoife fosse troppo potente per lui. Certa che comunque il suo allievo avrebbe insistito per scendere in campo, gli somministrò un sonnifero noto per far dormire per interi giorni coloro che lo bevevano. Su Cu Chulainn però ebbe effetto solo per qualche ora, perciò il giovane riuscì a presentarsi nel luogo dello scontro, rompendo il carro di Aoife, la cosa a cui la guerriera teneva di più al mondo, riuscendo così a distrarla e a sconfiggerla in combattimento. Aoife chiese di aver salva la vita e il ragazzo acconsentì, ricevendo in cambio il suo amore e la sua riconoscenza. Quando Cu Chulainn lasciò le terre di Aoife, la donna

aspettava suo figlio, perciò l'eroe le donò uno dei propri anelli, dicendole di affidarlo al bambino, quando sarebbe stato abbastanza grande da indossarlo, cosicché lo avrebbe riconosciuto. Prima di ripartire, impose al nuovo nato i suoi *geasa*: una volta iniziato un viaggio, non sarebbe potuto tornare indietro prima di averlo concluso, inoltre non avrebbe mai dovuto rifiutare una sfida.

Una volta completato l'addestramento presso Scathach, il valoroso Cu Chulainn si distinse sconfiggendo numerosi altri nemici, ai quali tagliava la testa, appendendola poi ai lati del suo carro da battaglia. Così raggiunse il castello dove la sua amata viveva con la

sua famiglia, e quella sera, durante il banchetto, il padre di Emer domandò al giovane se si ritenesse uno dei più grandi eroi d'Irlanda, dal momento che ambiva alla mano di sua figlia, e Cu Chulainn asserì, ma non fu il solo. A tavola c'erano altri valorosi combattenti che vantavano lo stesso titolo. A quel punto il padre di Emer evocò un demone dagli abissi, per vedere chi di loro sarebbe stato il più coraggioso. La creatura sorse in mezzo al banchetto, tra oscure volute di fumo, e tuonò: "L'unico vero eroe d'Irlanda sarà colui che riuscirà a decapitarmi con un sol colpo, ma state bene attenti, poiché colui che si prenderà la mia testa oggi, dovrà concedermi la propria domani!"

A quel punto tutti i guerrieri, che erano già pronti con le asce e le spade nelle mani, decisero di lasciar perdere; non valeva la pena essere considerati eroi solamente per un giorno. Solo Cu Chulainn la pensava diversamente, accettando il patto del demone e tagliandogli la testa con un solo colpo bene assestato. Il giorno seguente, come stabilito, il demone riapparve tra rombi di tuono e sbuffi di fumo; la testa gli era tornata al suo posto ed ora pretendeva che Cu Chulainn gli offrisse la propria. L'eroe aveva dato la sua parola, perciò non si tirò indietro, e il demone si preparò a decapitarlo, facendogli assumere la posizione di rito. Quando il

filo della sua ascia stava per colpire il collo del giovane figlio di Lugh, il demone deviò il colpo, battendo forte sull'incudine e proclamando Cu Chulainn il vero campione d'Irlanda, perché non aveva esitato a offrire la propria vita. A quel punto tutti lodarono il suo coraggio e si poté celebrare il matrimonio con la bella Emer.

Tempo dopo, Bricriu, il poeta dalla Lingua Avvelenata, indisse un banchetto nel quale annunciò che avrebbe consegnato la porzione migliore solo al più grande guerriero d'Irlanda. A quel punto Laegaire, Conall, Cu Chulainn e molti altri la pretesero per sé, arrivando a litigare e sfidarsi in battaglia,

mandando a fuoco la sala del banchetto e distruggendo ogni cosa, prima di calmarsi e trovare un accordo, dividendo la porzione in parti uguali. Briccriu si divertiva a creare scompiglio e decise di seminare rancore anche tra le mogli degli eroi, dicendo loro che la prima a entrare nella sala sarebbe divenuta regina. A quel punto le donne iniziarono a correre, spintonandosi a vicenda pur di arrivare prime, facendo una tale confusione che i loro mariti pensarono che stessero arrivando dei nemici. Sprangarono le porte ma, quando Briccriu spiegò loro la situazione, ciascun eroe iniziò a dar colpi contro le porte serrate e le mura, sperando di far entrare la propria dama

per prima. Cu Chulainn allora sollevò a mani nude il tetto della fortezza, portando dentro Emer. Quando la sua amata fu nella sala, lasciò ricadere le assi del tetto con un tonfo così grande che la dimora di Briccriu si inabissò nel terreno ed ebbe tutte le mura storte. In ogni caso, la rivalità tra Laegaire, Conall e Cu Chulainn si protrasse anche dopo il banchetto, perché ciascuno di loro riteneva di essere il più valoroso campione d'Irlanda. Decisero allora di chiedere alla scaltra regina Medb, che regnava nel Connacht, di dirimere la questione. La regina era davvero molto accorta, e comprese che, accontentando uno dei tre eroi, si sarebbe di certo

tirata addosso le ire degli altri due, perciò li ricevette separatamente, dicendo a ognuno di loro che lo riteneva il migliore, dandogli un calice come trofeo. Quando i tre tornarono a Emain Macha, ciascuno con il suo calice, si ritrovarono di nuovo a litigare, eppure la regina Medb era stata molto astuta, perché aveva trovato il modo di giudicare quella faccenda ben lontano dal suo regno. Laegaire aveva infatti una coppa di bronzo, Conall una d'argento, ma solo a Cu Chulainn la regina aveva donato un calice d'oro, rendendolo così il campione d'Irlanda.

Trascorsero gli anni e un misterioso straniero giunse alle porte di Emain

Macha. Le guardie gli imposero di fermarsi e di presentarsi, ma questi le ignorò, rifiutandosi di fermarsi o tornare indietro e proseguendo con determinazione lungo la sua strada. Il re, indispettito da un simile comportamento, gli ordinò di tornarsene da dove veniva, ma ancora una volta il giovane straniero ignorò l'ordine. Molti guerrieri allora lo sfidarono, decisi a mettere fine alla sua arroganza, ma vennero sconfitti tutti quanti. Infine chiamarono ad occuparsene il più valoroso tra i combattenti d'Irlanda, ovvero Cu Chulainn.

I due si sfidarono e la loro battaglia continuò incessante per ore, senza che

nessuno dei due prevalesse sull'altro. Cu Chulainn era ammirato dalla determinazione dell'avversario e non avrebbe voluto ucciderlo, ma gli ordini del re non si potevano discutere. Infine, quando ormai tutte le armi si erano dimostrate inefficaci da entrambi i lati, Cu Chulainn estrasse la *Gae Bulg*, la lancia che possedeva lui solo, e che certamente lo avrebbe reso vincitore. Le numerose punte di quell'arma micidiale si conficcarono nel petto del combattente straniero, che si accasciò al suolo morente, mostrando che si trattava solo di un giovinetto.

Cu Chulainn s'inginocchiò al suo fianco, chiedendogli almeno di conoscere il

nome di un così valido avversario, “Mi chiamo Connla, - mormorò questi, con un filo di voce – e vengo dalle terre di Aoife; lo scopo del mio viaggio era conoscere mio padre e i miei *geasa* mi impedivano di fermarmi prima di aver compiuto ciò che mi ero prefissato o di rifiutare una sfida”. Detto questo con le sue ultime forze, spirò, mentre Cu Chulainn notava solo allora l’anello che Connla portava al dito, lo stesso che un tempo aveva portato anche lui. Il campione d’Irlanda aveva appena ucciso suo figlio, l’unico avversario che era mai riuscito a tenergli testa. Tenne mestamente tra le braccia il corpo di Connla, sussurrandogli che infine aveva davvero portato a termine la sua impresa

senza mai fermarsi, riuscendo a conoscere suo padre appena prima di morire. Si dice che, a quel punto, una rabbia talmente grande s'impadronì di Cu Chulainn e che, se non fosse andato a sfogarsi contro le onde del mare, cercando di colpirle e abatterle, avrebbe raso al suolo Emain Macha e annientato tutti i suoi abitanti.

La battaglia del **T**oro **B**runo



La battaglia del Toro bruno

Nel Connacht, dove si rifugiarono Fergus e gli altri guerrieri inorriditi dalla crudeltà di Conchobar nei confronti di Naoise, regnava Ailill, anche se in realtà il potere era nelle mani della sua astuta e potente moglie, la regina Medb (conosciuta anche come Maeve). I due sposi, un giorno, fecero a gara di chi possedesse il maggior numero di ricchezze, mandrie e oggetti preziosi, trovandosi quasi alla pari. Il re

vinse per un soffio, in quanto possedeva un magnifico toro bianco, forte e maestoso, che destò subito le invidie della regina sua moglie.

Medb detestava perdere, perciò cercò in lungo e in largo un animale che potesse competere con quello di Ailill, trovando infine un mastodontico toro bruno che pascolava nei campi di un contadino dell'Ulster. La regina si recò da lui, offrendo qualsiasi prezzo pur di ottenere il toro, ma non aveva intenzione di pagare realmente: una volta concluso l'accordo, si sarebbe presa la sua parte, senza dare nulla in cambio. Il contadino immaginò che la regina del Connacht non fosse sincera, perciò non solo non le

consegnò il toro, ma lo fece trasportare in un luogo segreto, di modo che non potesse prenderlo con la forza. A quel punto Medb s'infuriò, ordinando al suo esercito di invadere immediatamente le terre nemiche e di stanare il toro bruno, ovunque fosse stato nascosto.

Nel frattempo Cruinniuc, un fattore dell'Ulster, vedovo da anni e senza figli, rincasando da una passeggiata trovò una bellissima donna intenta a prendersi cura della sua casa e a cucinare per lui un'ottima cena. Non si trattava di una donna comune, si chiamava Macha e apparteneva al popolo dei *sidhe*, infatti gli disse che da tempo lo osservava, da oltre il velo, e la sua lunga solitudine

l'aveva rattristata, perciò aveva deciso di restare con lui e divenire sua moglie, ma lui non avrebbe dovuto farne parola con nessuno, altrimenti sarebbe subito svanita, tornando nel mondo fatato a cui apparteneva.

Cruinniuc, ritenendosi molto fortunato, si ripromise di mantenere il segreto ma, quando si trovò alla fiera dell'Ulster, non riuscì a trattenersi dal vantarsi con gli amici, dicendo che la sua moglie fatata non era solo bellissima, ma era anche rapida come un cerbiatto, anzi, persino più veloce dei cavalli del re. A quel punto il sovrano, infastidito dalle sciocchezze di quello sbruffone, decise di tenerlo prigioniero fino a che non

avesse dimostrato di dire il vero. Macha, quando si accorse che il marito non tornava, capì che doveva essere successo qualcosa, perciò si recò alla fiera dell'Ulster, dove la stavano aspettando con grande impazienza, desiderosi di vederla gareggiare contro i cavalli del re.

Macha mostrò agli astanti il suo pancione, chiedendo loro di risparmiare una simile fatica a una donna incinta, ma il re e gli altri cortigiani erano avidi di divertimenti e sfide, perciò la costrinsero a correre ugualmente, altrimenti avrebbero tagliato a pezzi suo marito. La povera donna dovette quindi dar prova della sua velocità, superando

i destrieri reali in una corsa stremante, dopodiché stramazzo a terra, in preda alle doglie, partorendo due gemelli, che in seguito vennero chiamati Fir e Fial, ovvero Vero e Modesto, entrambe cose che loro padre Cruinniuc non era riuscito a essere.

Infine, sconvolta da quella faticosa esperienza e disgustata dalla crudeltà del re dell'Ulster e dei suoi uomini, che non avevano avuto per lei la minima pietà pur di soddisfare la loro voglia di divertimento, mostrò la sua vera natura di *sidhe*, gettando una maledizione su coloro che l'avevano fatta soffrire: "Quando verrà il momento della battaglia e dovrete imbracciare le armi e

rispondere al rullo dei tamburi, vi accascerete in preda al dolore e alla paura, incapaci di muovervi e di sollevare le armi, proprio come una donna in preda alle doglie!” Detto questo svanì, tornando nel suo reame e lasciando che sugli uomini dell’Ulster gravasse quel terribile anatema.

Spaventato da quelle parole, il sovrano decise di chiamare la sua fortezza Emain Macha, ovvero I gemelli di Macha, ma questo atto in onore della dea e dei suoi due figli non servì a farle ritirare la tremenda profezia. Quando la regina Medb invase l’Ulster, infatti, nessun guerriero ebbe la forza di prendere le armi e difendere i confini; tutti

giacevano nei loro letti, mugolando in preda al dolore, proprio come delle partorienti. Soltanto il figlio di Lugh, che era per metà un dio, rimase immune e si ritrovò da solo a opporsi all'intera armata del Connacht.

Cercò di rallentarli usando trucchi e astuti stratagemmi, sfidando uno a uno i campioni di Medb in prove di abilità e ingegno, mentre di notte si nascondeva nella boscaglia, ululando come un lupo per spaventare gli avversari, bersagliandoli con la fionda, di modo che sembrasse che non uno, ma decine di uomini stessero attaccando dai cespugli. Tirando dei sassi uccise il cagnolino, lo scoiattolo e l'uccello da compagnia

della regina, inoltre incise in lettere ogamiche avvertimenti per l'esercito nemico, mettendoli in guardia dal superare le querce su cui l'eroe aveva scritto i suoi ammonimenti.

La regina si accorse, suo malgrado, che grazie a queste tattiche Cu Chulainn aveva ucciso molti dei suoi uomini, perciò decise di cambiare linea d'azione, mandando il suo più abile guerriero a sfidare il figlio di Lugh a duello. Si trattava proprio di Fergus, un impareggiabile combattente che però, per quanto si fosse schierato dalla parte di Medb e ne fosse persino l'amante, non desiderava la morte di Cu Chulainn, che, come lui, era stato un grande

guerriero dell'Ulster, perciò quando i due furono soli, faccia a faccia, strinsero un patto. “Ti stimo troppo, Fergus, e non voglio ucciderti, e sono certo che lo stesso vale per te, perciò faremo così: oggi fingerò di scappare, spaventato dalla tua forza, evitando lo scontro, ma la prossima volta che c'incontreremo in battaglia, dovrai essere tu a fuggire”.

Stabilito ciò, Cu Chulainn finse di avere troppa paura dell'invincibile Fergus, fuggendo nella boscaglia e lasciando lo scontro incompiuto, ma la regina Medb aveva molti altri soldati da spedirgli contro. Il figlio di Lugh sembrava imbattibile e li sconfiggeva uno ad uno, ma un giorno, anziché un guerriero, si

trovò di fronte una splendida fanciulla. “Tu devi essere Cu Chulainn, ho sentito molto parlare di te e ho viaggiato a lungo pur di trovarti. Ogni qualvolta i bardi raccontassero una delle tue imprese, il mio amore per te cresceva a dismisura!” gli disse appassionatamente, non riuscendo però a destare alcun sentimento in lui. Nessun altro soldato dell’Ulster si era presentato per battersi contro le schiere di Medb, perciò non aveva proprio tempo per l’amore, la sua mente doveva restare concentrata sulla battaglia.

Disse alla fanciulla di tornare da dov’era venuta, e lei, offesa, mostrò la sua vera natura. Si trattava della

Morrigan, la terribile dea della guerra e della morte, “Avresti potuto addormentarti tra le mie braccia, ma anche se hai rifiutato, lo farai comunque. Ti stringerò forte, Cu Chulainn, così forte da farti male, e sarò con te nel momento della tua fine!” Detto ciò scomparve, e venne avanti un altro soldato, l’ennesimo guerriero di Medb. Anche stavolta il figlio di Lugh si trovò ben presto in vantaggio e avrebbe certamente vinto nel giro di pochi minuti, se solo dal terreno non fosse sbucato un serpente, il quale si avvinghiò forte alle caviglie di Cu Chulainn, stringendole come una fune e facendolo stramazzone al suolo. L’avversario si accanì su di lui mentre

era a terra, tanto che a stento riuscì a rialzarsi e sconfiggerlo. Anche stavolta aveva vinto, ma era talmente stanco e ricoperto di ferite che non sarebbe durato a lungo, nei prossimi scontri. Con questa triste consapevolezza, cercò di mantenersi sveglio; non poteva permettersi di dormire, dal momento che era l'unica sentinella rimasta a proteggere l'Ulster dall'invasione di Medb. Un incantesimo però lo ricoprì come un velo, facendolo piombare in un sonno profondo, dal quale si svegliò completamente riposato e risanato. Suo padre Lugh era venuto ancora una volta in suo soccorso.

La regina Medb, notando il suo

avversario più in forma del solito, decise di metterlo in difficoltà, mandando ad affrontarlo un altro guerriero di sua conoscenza. Se era fuggito di fronte alla forza di Fergus, cos'avrebbe fatto dovendo fronteggiare suo figlio Ferdia?

Il giovane guerriero, che era stato amico e compagno di addestramenti di Cu Chulainn presso il castello di Scathach, si rifiutò di sfidarlo, ma la regina minacciò di far comporre ai bardi poesie che diffondessero la voce della sua codardia e, dal momento che persino un re aveva perso il trono a causa dell'opinione di un bardo, Ferdia non poté rifiutarsi, altrimenti sarebbe stato

disonorato per sempre. Raggiunse il vecchio amico, ricordandogli i tempi passati, nei quali Scathach insegnava loro il lancio del giavellotto, quindi cominciarono a duellare scegliendo proprio quel tipo di arma, e dopo parecchie ore erano alla pari. Cu Chulainn notò la stanchezza di Ferdia e propose di fermarsi, per quel giorno si erano battuti abbastanza. I due amici si salutarono con un abbraccio, dandosi appuntamento al giorno seguente.

Il duello riprese il mattino successivo, stavolta toccava a Cu Chulainn scegliere l'arma e decise per la lancia. I due lottarono fino al calar del sole, sempre in parità, e anche stavolta si

accommiatarono con un abbraccio fraterno. Il giorno seguente Ferdia scelse di usare le spade, e di nuovo il combattimento finì alla pari. Stavolta il figlio di Lugh chiese all'avversario perché mai dovessero continuare a lottare, “Sei un mio caro amico ma se andremo avanti così ti ucciderò, cerchiamo dunque una soluzione...”

Ferdia non prese bene quelle parole, “Non avrei voluto sfidarti, la regina Medb mi ha costretto, condannandomi al disonore se non l'avessi fatto. Sei tu che non sei obbligato a fronteggiarmi, eppure hai la spada in pugno e ti credi anche migliore di me... proprio tu che porti il nome di un cane!” esclamò,

nervoso e stanco a causa di quell'interminabile battaglia. I due si salutarono ancora, perché il sole stava tramontando, ma stavolta non si abbracciarono, entrambi avevano lo sguardo cupo e il cuore pesante.

Il giorno dopo toccava a Cu Chulainn la scelta dell'arma, e Ferdia sapeva bene che cos'avrebbe scelto. Il più abile allievo di Scathach avrebbe usato la temibile *Gae Bulg*, e per il figlio di Fergus non ci sarebbe stata via d'uscita. Terrorizzato, prese una grossa pietra piatta, simile alla macina di un mulino, e se la legò stretta al petto, sperando che in quel modo la lancia letale non sarebbe riuscita a trafiggerlo. Raggiunse

con passo solenne il campo di battaglia, scoprendo che le sue intuizioni erano esatte. Cu Chulainn scagliò contro di lui la *Gae Bulg* e, mentre era in volo, la punta si aprì, mostrando altri sette aculei affilati come pugnali. A nulla servì la grossa pietra con cui Ferdia si era riparato il petto, la lancia la frantumò e gli si conficcò nella carne. Cu Chulainn accorse, inginocchiandosi accanto all'amico, ma la *Gae Bulg* non lasciava scampo. Tristemente tornò al proprio accampamento, sapendo di aver appena ucciso un caro amico.

Il giorno seguente, Medb mandò a combattere il mago Calatin, che aveva ventisette figli identici a lui, i quali

sembravano i suoi riflessi in uno specchio, dal momento che agivano tutti assieme, come se avessero una sola mente. Fu molto faticoso per Cu Chulainn abatterli, perché doveva colpirli tutti e ventotto nello stesso istante, inoltre aveva l'animo intristito a causa della morte di Ferdia. Sapeva di non poter resistere ancora a lungo, il suo corpo e il suo spirito cominciavano a infiacchirsi.

Quando ormai temeva di doversi arrendere, udì un gran trambusto. Corni da battaglia risuonavano nelle valli e possenti rulli di tamburo accompagnavano il passo di moltissimi fanti. L'esercito dell'Ulster si era infine

ridestato dalla maledizione di Macha e finalmente scendeva in battaglia contro la regina Medb. Quest'ultima, spaventata da quell'ingente numero di nemici, chiese a Fergus di guidare in battaglia i suoi migliori uomini. L'eroe obbedì, restando ammirato da quanto riusciva a vedere dalla cima della collina: i soldati dell'Ulster marciavano compatti e innalzavano colonne di fumo, simili a nebbia, il sudore dei loro cavalli riempiva l'aria, come se fosse stato neve, e gli occhi di ciascun guerriero scintillavano come stelle ardenti.

Lo scontro ebbe inizio, e Fergus rimase fedele alla regina Medb, andando alla

ricerca di re Conchobar, con il quale aveva un conto in sospeso. Colpì con forza il suo scudo, chiamato Ochain, che gridava ogni qualvolta il suo possessore fosse in pericolo, e Cu Chulainn, che si trovava dall'altro lato della mischia, udì il grido dello scudo e comprese che il suo re stava soccombendo. Rapidamente lo raggiunse nella calca, scoprendo che era Fergus a fronteggiarlo. A quel punto ricordò al guerriero la promessa che si erano fatti, perciò Fergus finse di essere troppo spaventato per combattere il figlio di Lugh, lasciando l'esercito di Medb a battersi senza il suo fondamentale aiuto.

Nel frattempo, il toro bruno, causa di

tutto quel trambusto, era stato avvertito da un corvo, che in realtà era la Morrigan sotto mentite spoglie, di fuggire lontano e mettersi in salvo assieme alla sua mandria. Durante il suo viaggio, però, si trovò di fronte il toro bianco del Connacht, e le due bestie si scontrarono l'una contro l'altra, scalpitando e sollevando nuvole di polvere, torcendo i grossi colli muscolosi, cercando di rompere le corna dell'avversario. I due non erano semplici animali, ma due fratelli che un tempo erano stati umani, destinati a combattersi per sempre, nel corso di innumerevoli vite trascorse sotto altre sembianze. Il rumore del loro scontro fece tremare la terra di tutta l'Irlanda,

ma infine il corvo gracchiò, volandosene via, mentre il toro bianco lanciava il suo ultimo muggito prima di stramazzone a terra, sconfitto. Il toro bruno aveva vinto, ma il suo corpo era pieno di profonde ferite. Riuscì appena a far ritorno nell'Ulster, la sua patria, dopodiché crollò a terra a sua volta, senza vita.

Proprio come avvenne tra i due tori, anche gli eserciti dell'Ulster e del Connacht si batterono con forza e coraggio; furono i primi a prevalere, anche se il loro destino era segnato. La regina Medb si ritirò, ma solo per il momento. Decisa ad avere la sua vendetta, mandò gli altri maghi del clan

di Calatin ad apprendere le arti occulte in luoghi esotici e lontani, persino nelle terre di Babilonia. Quando fecero ritorno, li scatenò contro Cu Chulainn. Il mago Calatin aveva tre figlie, ciascuna delle quali aveva un solo occhio, e assieme cominciarono a cantare litanie terribili, che ricordavano il rumore dei guerrieri uccisi in battaglia. Cu Chulainn udiva questi suoni e temeva che l'Irlanda fosse in pericolo, mentre si trattava solo delle illusioni delle figlie di Calatin.

Le continue litanie delle tre megere colpirono Cu Chulainn nel profondo, facendolo diventare letteralmente pazzo. L'eroe vedeva un mare di nemici intorno

a sé, e furibondo sprecava tutte le sue energie per abatterli, senza accorgersi che in realtà si stava accanendo solo su tronchi e cespugli. Esausto e assetato, si recò a bere presso un ruscello, scoprendo di non essere solo: una donna stava lavando i panni, inginocchiata dall'altro lato del fiume. L'acqua scorreva via rapida, e con un brivido l'eroe si accorse che era tinta di rosso, gli abiti che vi venivano immersi erano madidi di sangue. Cu Chulainn indietreggiò inquieto, accorgendosi che quelli erano proprio i suoi stessi vestiti. Spaventato da quell'oscuro presagio, corse via, superando tre vecchie megere, tutte cieche da un occhio, le quali

stavano arrostando della carne su un piccolo fuoco. “Dove vai, ragazzo? – gli chiesero – Hai l’aria stanca e patita, siedì con noi e mangia un po’ del nostro cibo”. Cu Chulainn le squadro con sospetto, rifiutando la proposta e offendendo così le tre vecchie: “Se fossimo state tre avvenenti fanciulle, ti saresti di certo fermato, così come se ti avessimo offerto di unirti a un sontuoso banchetto. Sei superbo, giovane eroe, e ti credi troppo grande per fermarti assieme a coloro che ritieni troppo piccoli”. Dopo quella ramanzina, Cu Chulainn si scusò e prese posto in mezzo alle megere, dicendo che avrebbe volentieri mangiato con loro. Prese un po’ di carne e l’addentò, sentendo che

all'improvviso il braccio destro gli si immobilizzava. Domandò quindi che tipo di carne avesse appena mangiato e le vecchie scoppiarono a ridere tutte assieme, "È carne di cane!" sghignazzarono, e quindi se ne volarono via nella forma di tre grossi corvi.

L'eroe aveva appena trasgredito al proprio *geis*, ma non ebbe il tempo di disperarsi, perché altri corni da guerra stavano risuonando, segno che la regina Medb stava attaccando di nuovo. Montò in sella al suo cavallo, il Grigio di Macha, e corse in battaglia, ma ormai il suo destino era segnato, e i corvi della Morrigan gli svolazzavano intorno, aspettando il momento della sua morte.

La regina Medb aveva aizzato contro Cu Chulainn il giovane e valoroso Lugaid, ricordandogli come il guerriero dell'Ulster avesse ucciso suo padre in passato. Lugaid scese in campo, avido di vendetta, e scagliò la sua lancia contro il nemico, non aspettandosi di riuscire a colpirlo tanto facilmente. La carne di cane che Cu Chulainn aveva mangiato per errore gli aveva fatto perdere tutte le forze, rendendolo persino incapace di restare in sella. Annaspando si rialzò, legandosi saldamente a un pilastro, pur di continuare a battersi e affrontare la morte stando sulle proprie gambe. Era sempre più debole, il braccio faticava a

reggere la spada, e i suoi nemici, vedendolo cedere, s'infervorarono e guadagnarono terreno. L'eroe venne infine decapitato da Lugaid, ma il suo corpo rimase saldo sulle gambe, mentre i corvi della Morrigan gli si posavano sulle spalle insanguinate. In un modo o nell'altro, l'oscura dea della morte era riuscita finalmente ad averlo.

Quando il re dell'Ulster trovò il Grigio di Macha scalpitante e impaurito in mezzo alla foresta, notò che lungo il muso era rigato di lacrime rosso sangue e comprese che il grande Cu Chulainn era morto. L'intera Irlanda pianse la sua perdita, mentre Conall, che era stato suo amico e compagno d'arme, andò alla

ricerca di Lugaid e lo uccise,
vendicando così il più grande guerriero
di tutti i tempi.

Il destino dei Fianna



Il destino dei Fianna

Questi racconti sono attribuiti al bardo Oisín, che ispirò in seguito la figura del poeta Ossian. Sono di epoca più tarda rispetto alle leggende del ciclo delle Invasioni o di quello dell'Ulster, e l'elemento prettamente mitologico lascia qui il posto ad avventure di tipo eroico, incentrate più sulle vicende degli uomini che su quelle degli dèi o delle creature fatate.

Fionn (che significa il Biondo) mac Cumhail, chiamato così per la sua

fluente chioma dorata, perse il padre a causa della lotta tra clan rivali. Il clan Baíscne e il clan Morna facevano entrambi parte dei guerrieri Fianna, un gruppo di eroici combattenti che avevano il compito di proteggere l'Irlanda, ma una contesa per il titolo di capitano portò i figli di Morna a uccidere Cumhail, perciò sua moglie, temendo per l'incolumità del figlioletto appena nato, lo affidò a una druida perché lo crescesse al sicuro. In seguito, il giovane apprese l'arte poetica in una caverna dove si riunivano i più abili poeti del regno, e infine si recò presso il druido Finegas, per completare il proprio addestramento.

Un giorno, Finegas riuscì nell'impresa che inseguiva da una vita, ovvero pescò il salmone della conoscenza, che avrebbe conferito grandiosi poteri a chiunque lo avesse mangiato. Questo salmone aveva delle chiazze rosse, una per ogni nocciola della sapienza ingoiata quando i nove noccioli nel reame dei *sidhe* avevano lasciato cadere i loro frutti nelle acque di una fonte incantata. La pesca fu assai faticosa, perciò Finegas decise di riposarsi, ma prima chiese al suo giovane apprendista di cucinare il pesce a puntino ma senza assaggiarne neanche un pezzetto, svegliandolo quando sarebbe stato pronto. Fionn obbedì, ma quando il

druido tornò per mangiare il pesce, notò che il ragazzo era molto diverso: i suoi occhi guardavano lontano e sembravano assai più profondi e consapevoli.

“Dì un po’, hai assaggiato il pesce, vero?” inquisì subito, ma il ragazzo scosse la testa e pareva sincero, “No, però mi sono scottato il pollice e, senza pensarci, l’ho messo in bocca. In quel momento è successo qualcosa di strano e mi è parso che il mondo mi rivelasse i suoi segreti...” Finegas allora sospirò, “Ormai hai acquisito la saggezza del salmone, perciò mangia pure il resto del pesce. Dopotutto, credo che questo fosse il tuo destino, dal momento che ho cercato di pescarlo per molti anni, ma ci

sono riuscito solamente quando sei arrivato tu”.

Fionn fece come gli venne detto e mangiò il salmone, mentre nel suo animo si chiarivano molte cose. Non poteva restare assieme al druido per sempre, ma doveva piuttosto recarsi a Tara, la capitale del regno, per prendere il posto che era stato di suo padre, tra i valorosi Fianna. Salutò e ringraziò il druido e quindi si recò alla collina di Tara, arrivando proprio nella notte di *Samhain*, il capodanno celtico che segnava l'arrivo dell'inverno, trovando i tetti delle case in fiamme. Arrivato a corte, gli venne spiegato che un goblin perseguitava la città e che ad ogni

Samhain ricompariva, portando lo scompiglio, senza che nessuno, nemmeno i valorosi Fianna, riuscisse a fermarlo. Fionn promise al sovrano che avrebbe scacciato la creatura, ricevendo occhiate derisorie da parte dei membri del clan Morna. Solamente Fiacha, un vecchio amico di suo padre, gli andò in aiuto, consegnandogli una lancia dalla punta incandescente, suggerendogli di usarla per resistere alla musica soporifera prodotta dall'arpa del goblin. Fionn iniziò dunque a pattugliare le strade, e quando sentiva che la melodia gli appesantiva le palpebre, si toccava la fronte con la punta della lancia, ridestandosi a causa del bruciore e

resistendo così all'ipnosi. Grazie a questo stratagemma, riuscì ad avvicinarsi e a trafiggere il goblin, ponendo fine alle sue malefatte. A quel punto il sovrano, il popolo, e persino i Fianna, lo acclamarono vincitore, e Goll mac Morna, che a quel tempo era il capitano dei Fianna, dovette riconoscere il suo valore e cedergli il posto di comando, dal momento che era riuscito dove tutti gli altri avevano fallito.

Con Fionn alla loro guida, i protettori d'Irlanda diventarono un gruppo di valorosi eroi, al servizio dei più nobili ideali e con precise regole morali. I migliori tra loro erano il bellissimo Diarmaid, il coraggioso Caoilte, Conan

mac Morna, che aveva sempre qualcosa di cui lamentarsi, e Fergus, capace di convincere chiunque grazie alla sua arte oratoria. Fionn aveva inoltre al proprio fianco due segugi che non erano semplici animali, ma i suoi fratellastri che, a causa di un incantesimo, erano stati tramutati in cani assieme alla loro madre. I loro nomi erano Bran e Sceolann e Fionn non se ne separava mai.

Un giorno, Fionn andò a caccia assieme ai suoi fedeli segugi e vide una cerva nella boscaglia. Si gettò al suo inseguimento ma, quando i cani la raggiunsero, anziché attaccarla si misero a uggolare e a farle le feste. Fionn

rimase stranito da quella scena, specialmente dal fatto che la cerva, anziché fuggire, gli rimanesse attorno, mostrando di non aver paura del suo cacciatore. L'animale lo seguì fino ad Almuin, dove i Fianna avevano la loro fortezza, e una volta varcati i confini di quel territorio si trasformò in una bellissima fanciulla. Disse di chiamarsi Sadbh e raccontò a Fionn che un temibile druido nero le aveva fatto un incantesimo, costringendola a passare la vita sottoforma di cerbiatta, e che solo nei pressi di Almuin poteva assumere le sue vere sembianze umane. I due s'innamorarono e Fionn tenne Sadbh con sé per qualche tempo, ma la magia del druido oscuro era troppo potente e ben

presto riuscì a portarla via.

Nonostante per i sette anni seguenti l'eroe non facesse altro che cercare la sua amata in lungo e in largo, non la rivide mai più, ma un giorno, mentre era a caccia, si ripeté una scena familiare, quando i suoi segugi si lanciarono in una radura solitaria e, anziché attaccare la preda, si misero a fare le feste. Bran e Sceolann avevano trovato un bambino dai lunghi capelli biondi e gli stavano leccando la faccia, quasi lo conoscessero da tempo. La capigliatura bionda come la sua e il viso delicato, simile a quello di Sadbh, fece comprendere a Fionn che quello doveva essere suo figlio. Lo portò a casa, dove

lentamente iniziò ad apprendere il linguaggio dei Fianna assieme alle loro usanze, e quando il piccolo si sentì pronto, raccontò la propria storia: “Sono cresciuto nel bosco e non conosco i miei genitori. L’unica creatura che si prese cura di me fu una cerva dagli occhi gentili, che mi è sempre stata vicina e mi ha voluto bene come una madre. Un giorno però arrivò un druido oscuro e, con una bacchetta di nocciolo, costrinse la cerbiatta a seguirlo. Da allora non l’ho più rivista e ho vagato solitario, fino a che non sono stato trovato dai cani”. Nel sentire queste parole, Fionn comprese cosa doveva essere accaduto; abbracciò il giovane e gli si presentò come suo padre e, visto che ancora non

aveva un nome, decise di chiamarlo Oisín, ovvero Cerbiatto.

Un giorno Fionn trovò una grotta dove tre oscure megere intessevano le loro trame al punto da ricoprire le pareti di roccia con i loro fili, facendo somigliare quell'antro alla tana di un gigantesco ragno. I Fianna restarono intrappolati in mezzo a quelle ragnatele appiccicose e dovettero faticare molto per sconfiggere le tre megere e i loro potenti incantesimi. Fu grazie a Goll, il possente guerriero con un solo occhio, che riuscirono a liberarsi, e quando lasciarono la caverna era calata ormai la sera ed erano molto stanchi, perciò chiesero ospitalità a un vecchio che

abitava lì vicino. Egli viveva assieme alla sua bellissima figlia, a un grosso ariete e a un gatto nero, e mentre preparava la cena per i suoi importanti ospiti, il caprone saltò sul tavolo e non volle saperne di scendere.

I Fianna erano possenti guerrieri eppure nemmeno provando tutti assieme riuscirono a smuovere il testardo animale. Il vecchio tornò con la cena, notando ciò che stava succedendo, e con un cenno chiese al gatto di spostare l'ariete. Il felino salì a sua volta sulla tavola, fissando il caprone con i suoi occhi giallastri, e questo subito obbedì, facendosi condurre in un angolo della stanza, lasciando i Fianna sbigottiti.

“Come ci è riuscito?” domandò Fionn, che aveva capito che qualcosa di magico era all’opera. Il vecchio rispose con un enigmatico sorriso, “L’ariete è il mondo, e per quanto siate famosi e forti, non potete dominarlo, poiché si sottomette solo a una cosa: la morte”.

“Il gatto è la morte?” domandò Caoilte un po’ inquietato, e il vecchio subito annuì, dicendogli che comunque non avevano nulla da temere. Dopo cena andarono a dormire, ma nessuno di loro riusciva a prendere sonno: le loro menti erano tutte rivolte alla bellissima figlia del vecchio ospite, che dormiva nella stanza accanto. Diarmaid decise di bussare alla sua porta, per scoprire se

anche lei provasse i suoi stessi sentimenti, e la fanciulla gli aprì ma, quando l'eroe le confessò il suo amore, scosse tristemente la testa, "Non puoi avermi, Diarmaid, perché sono già stata tua in passato e non potrò tornare mai più. Sono la Giovinezza". A quel punto l'eroe venne colto da un grande sconforto, e la fanciulla gli fece una carezza sul viso, "Voglio farti un dono: nessuna donna mortale sarà in grado di resisterti, sarai l'uomo più desiderato in tutta l'Isola di Smeraldo. Pongo sulla tua fronte il marchio d'amore" gli disse, dandogli un bacio sulla fronte e rendendolo il guerriero più ambito del mondo.

Le parole della fanciulla si avverarono, ma questo non fece che portare discordia tra i Fianna. Qualche tempo dopo, infatti, Fionn volle sposare Grainne, e invitò i suoi compagni d'arme al banchetto di nozze. La ragazza, però, non appena vide Diarmaid se ne innamorò perdutamente, cercando di parlargli in privato per chiedergli di portarla via, prima che fosse costretta a sposare Fionn, che a quel tempo era divenuto piuttosto anziano. Il bel guerriero rifiutò, non poteva fare un torto simile al capo che stimava e seguiva da anni, ma Grainne insistette, “So che il tuo *geis* ti impedisce di rifiutare qualcosa a una

fanciulla, perciò portami subito via di qui!” esclamò solenne, mettendo Diarmaid alle strette. Non potendo infrangere il *geis*, dovette fuggire assieme alla ragazza, anche se non aveva nessun interesse per lei, e anzi, si premurò di lasciare dei segni lungo il suo percorso, sperando che Fionn riuscisse a seguirli e trovarli.

I Fianna infatti si misero al loro inseguimento, ma quando li raggiunsero, Fionn era furioso. Grainne aveva preferito l'affascinante Diarmaid a lui e in questo modo lo aveva fatto vergognare davanti a tutti. Per lunghi anni cercò di uccidere il suo rivale in amore, fallendo una volta dopo l'altra,

anche perché i suoi uomini erano stati i compagni d'arme di Diarmaid e si rifiutavano di fargli del male. Infine Fionn venne convinto a perdonare il vecchio amico, ma la gelosia e il rancore erano ancora annidati nel cuore umiliato del capo dei Fianna.

Parecchi anni prima, un bambino era stato ucciso per errore dal padre di Diarmaid, e il genitore del piccolo aveva usato la magia per farlo risorgere, tramutato in un cinghiale senza orecchie né coda, dicendogli di fuggire nella foresta e di attendere il momento propizio per attuare la sua vendetta. Fionn conosceva questa storia perché era presente quando l'anatema era stato

lanciato, perciò fece in modo che i suoi seguaci spingessero il cinghiale verso un colle solitario, dove attirò Diarmaid. I due si fronteggiarono e Diarmaid conficcò la lancia nel petto dell'animale, ma questo, in un ultimo sforzo, gli piantò le zanne nel petto. Entrambi si accasciarono a terra, in un lago di sangue, e fu allora che i Fianna, udendo i rumori della battaglia, corsero per aiutare l'amico. Ricordarono il potere magico in possesso del loro capo, "Fionn, portagli dell'acqua dalle tue mani, questo guarirà le sue ferite!" lo incitarono.

Fionn però sghignazzava sotto i baffi, pensando che il bellissimo guerriero che

gli aveva rubato la moglie non fosse poi così avvenente, ora che il cinghiale lo aveva squarciato. I Fianna lo videro esitare e dovettero insistere, “Portagli subito dell’acqua o morirà!” Fionn fece spallucce, “Vorrei tanto, ma non c’è un ruscello qui vicino!” disse, mentre Oscar, suo nipote, gli indicava con espressione torva la sorgente che scorreva a nove passi da lì. Fionn non aveva altre scuse e dovette andarci, ma lo fece con passo estremamente lento e, quando ebbe preso un po’ d’acqua tra le mani, la fece scivolare via più volte.

Oscar lo guardava con estrema disapprovazione: a causa di un vecchio torto voleva lasciar morire un caro

amico? Annunciò che non lo avrebbe più stimato e tantomeno seguito in battaglia se non avesse curato subito il povero Diarmaid, e a quel punto Fionn dovette versargli un po' d'acqua nella bocca assetata, scoprendo però che aveva tergiversato troppo e ormai per l'affascinante guerriero era tardi.

Dopo la morte di Diarmaid, la fedeltà dei Fianna nel loro capo si era ormai irrimediabilmente compromessa, inoltre Fionn si attirò ulteriore biasimo, prendendo in sposa la vedova dell'amico, la stessa Grainne che era fuggita dal loro banchetto nuziale molti anni prima. I clan rivali ripresero a lottare e molti dei Fianna trovarono la

morte in queste battaglie per il dominio, tutto perché Fionn non era più accettato come un autorevole e giusto comandante. Il re d'Irlanda, inoltre, ebbe da ridire sulla loro fedeltà e schierò un esercito con l'ordine di annientarli.

Fu durante questo periodo difficile per i Fianna che Oisín, il figlio di Fionn, che nel frattempo era cresciuto e divenuto un abile poeta, venne visitato da una dama incantevole. La fanciulla sembrava rilucere nelle sue vesti bianche, portava una corona d'oro e lunghi capelli biondi le scendevano lungo le spalle. “Sono Niamh, la figlia del re dei *sidhe*, - gli disse con voce delicata e armoniosa – e sono venuta fin qui per te, Oisín, figlio

di Fionn mac Cumhaill. Se vorrai seguirmi nel reame di mio padre, farò di te il mio sposo”. Una simile proposta non si poteva certo rifiutare e Oisín si recò nel regno del popolo fatato, venendo accolto con ogni onore e delizia. Si trattenne tra loro per qualche mese ma, anche in mezzo a una vita di piaceri, gli mancavano i suoi compagni Fianna, perciò chiese a Niamh il permesso di tornare nel proprio vecchio mondo solo per qualche giorno.

La fata annuì, donandogli un bianco destriero dagli zoccoli ferrati con argento purissimo, “Vai pure, ma ricorda, se scenderai da questo cavallo, non potrai mai più far ritorno”. Oisín si

mise in viaggio, recandosi prima di tutto a Tara, dove si riunivano i Fianna al servizio di re Cormac, ma scoprì con sgomento che, dove un tempo sorgeva un grande palazzo, ora si trovavano solamente vecchie rovine. Perplesso, continuò a vagare, cercando gli amici e i luoghi che amava, e ogni volta rimase deluso. Infine trovò degli uomini che cercavano inutilmente di spostare una grossa pietra e ne ebbe pietà, perché non aveva mai visto persone tanto piccole e deboli, incapaci di muovere un sasso persino in gruppo.

Decise di aiutare quegli uomini in cambio di qualche informazione, chiedendo dove si trovassero i Fianna e

ricevendo solo occhiate confuse. “I guerrieri che stai cercando si trovano solo nelle leggende, forse sono esistiti, ma migliaia di anni fa!” gli dissero. A quel punto Oisín rimase sconvolto, comprendendo che quelli che nel reame fatato erano sembrati mesi, nel mondo degli uomini erano invece trascorsi come secoli. Mentre si piegava per spostare la pietra, con animo turbato da tali rivelazioni, ruppe i finimenti della sella e finì a terra. In quel momento il bellissimo destriero svanì, e anche la sua giovinezza. Oisín invecchiò nel giro di pochi istanti e morì.

Secondo un'altra leggenda, Oisín invecchiò di trecento anni ma rimase in

vita, debole e cieco. Fu trovato da San Patrizio, al quale raccontò le grandi avventure dei Fianna prima di spegnersi, dopo essere stato battezzato.

I quattro rami del Mabínogi



I quattro rami del Mabinogi

Il termine Mabinogion, o Mabinogi, indica una storia che ogni apprendista bardo doveva conoscere, e quattro di questi racconti vennero trovati nel Libro Rosso di Hergest, che narra l'epica gallese, per certi versi sorella di quella più prettamente gaelica, mentre per altri meno misteriosa e più simile ai moderni romanzi cavallereschi.

Pwyll era il signore di Dyfed, un uomo giusto e coraggioso, dedito alla caccia, che praticava assieme ai suoi fedeli

segugi. Un giorno, mentre si trovava nella foresta, vide che la sua muta di cani stava inseguendo un cervo, ma non era la sola. Altri segugi, spettralmente bianchi, con occhi e orecchie di un rosso vivido, sfrecciavano tra la boscaglia, contendendogli la preda.

Il cacciatore seguì i suoi fedeli animali, scoprendo che non erano riusciti ad arrivare per primi, ma li mandò comunque a reclamare il cervo, dal momento che i misteriosi cani dal manto candidissimo non avevano alcun padrone al loro seguito. Pwyll non se n'era accorto, ma nel frattempo si era alzata la nebbia, e un uomo alto e maestoso, ricoperto di pellicce scure,

compare d'un tratto dalla foschia biancheggiante, rimproverando Pwyll per la sua scortesia: “I miei cani sono arrivati per primi, eppure hai reclamato il cervo come tuo”.

L'altro si scusò e accettò le conseguenze delle sue azioni, “Hai ragione, perciò chiedimi pure ciò che vuoi in cambio del tuo perdono”. L'uomo alto e oscuro osservò attentamente Pwyll, riflettendo per qualche minuto, dopodiché parlò, “Ho un acerrimo rivale che non riesco a sconfiggere, il suo nome è Hafgan e ogni anno ci battiamo, senza che il nostro duello trovi un vincitore. Resta nel mio palazzo per un intero anno, vivi come se fossi diventato me, e infine sconfiggi il

mio nemico. Io nel frattempo assumerò le tue sembianze e vivrò come se fossi Pwyll. Accetti?”

Il cacciatore tremò, perché non aveva ancora rivelato allo straniero il proprio nome, eppure ormai aveva promesso di fare qualsiasi cosa pur di riparare alla propria scortesia, “Accetto, prima però vorrei sapere chi sei” domandò, mentre l’altro già cominciava a mutare di aspetto, divenendo identico a lui. “Io sono Arawn, il signore dell’Annwn, quel luogo che voi chiamate l’oltretomba, ma d’ora in avanti, fino al compiersi di un anno, sono Pwyll di Dyfed. Ci rincontreremo qui, quando sarà il momento, ma ricorda, Hafgan

nasconde un segreto: può essere ucciso soltanto con un unico colpo, perché il seguente lo farebbe diventare più forte”.

Detto questo, Arawn svanì nella nebbia, lasciando Pwyll solo nella foresta, circondato dalla muta di cani spettrali che gli strofinavano il muso sulle mani, credendolo il loro padrone. Li seguì fino al regno di Annwn, risiedendo nel palazzo come se ne fosse da sempre il signore, senza che nessuno dei suoi abitanti lo scambiasse per un estraneo, però non dormì assieme alla moglie del dio dei morti, perché non voleva fargli un ulteriore torto. Al termine di un intero anno trascorso nel reame fatato, venne il momento di scontrarsi con Hafgan.

Pwyll scese in battaglia con le sembianze di Arawn e con un solo fendente piantò la spada dritta nel petto dell'avversario.

Hafgan cadde a terra, gemendo, e gli afferrò una caviglia, “Ti prego, non lasciarmi morire tra queste atroci sofferenze! Finisci ciò che hai iniziato, colpiscimi!” implorò, ma Pwyll non si fermò nemmeno a guardarlo, perché sapeva che si trattava solo di un trucco. Se lo avesse colpito di nuovo, Hafgan si sarebbe risanato e sarebbe tornato più forte di prima. In questo modo riuscì a battere l'acerrimo nemico di Arawn e, trascorso il resto dell'anno, tornò nella stessa foresta dove lo scambio d'identità

era avvenuto. Il dio delle ombre lo ringraziò, rendendogli la sua vita e il suo aspetto, e dicendo che in cambio aveva donato ricchezza e prosperità al suo popolo.

Quando Pwyll fece ritorno a Dyfed, infatti, tutti si complimentarono perché durante l'ultimo anno si era dimostrato un ottimo regnante e aveva fatto fiorire il regno. Temendo che le sue avventure fossero già finite, Pwyll si recò presso un tumulo che si diceva fosse incantato: a chiunque si fermasse nei suoi pressi a meditare accadeva qualcosa di straordinario. Si sedette dunque sulla sommità, riflettendo sul modo in cui Arawn aveva governato il suo regno,

ripromettendosi di seguire il suo esempio, e nel frattempo si alzò la nebbia, che parve annunciare l'arrivo di una bellissima fanciulla in groppa a un cavallo di un bianco innaturale. Subito Pwyll corse da lei, chiedendole chi fosse, "Mi chiamo Rihannon – rispose lei - e stavo fuggendo da Gwawl, un uomo che vuole sposarmi contro la mia volontà, quando un cacciatore misterioso mi prestò questo cavallo, dicendomi di cercare protezione presso il valoroso Pwyll".

Ringraziando gli dèi per quel meraviglioso dono, Pwyll scortò Rihannon al suo castello e poco tempo dopo i due decisero di sposarsi. Durante

il banchetto nuziale, però, si presentò uno straniero dai capelli rossi, che domandò al re un favore. Pwyll acconsentì, prima ancora che la sua regina potesse avvertirlo, e l'altro cominciò allora a ridere trionfante, “Ora dovrai rispettare la tua parola! Il favore che ti chiedo è di cedermi tutto ciò che possiedi: il tuo regno, la tua corona e persino tua moglie!”

Si trattava di Gwawl, lo spasimante di Rihannon, e la regina chiese a Pwyll di condannarlo subito a morte, ma ormai il re di Dyfed aveva dato la sua parola e doveva mantenerla. “Torna tra un anno e ciò che chiedi sarà tuo. Per allora me ne sarò andato e potrai quindi sedere sul

mio trono” rispose, gettando nello sconforto tutta la corte.

Trascorso il tempo stabilito, Gwawl si ripresentò a Dyfed, trovando un ricco banchetto allestito per lui. Rihannon gli diede il benvenuto e lo condusse fino al posto d'onore. Durante la cena, però, un vecchio mendicante chiese al nuovo sovrano di poter mettere nella sua sacca gli avanzi del banchetto, e Gwawl fu benevolo, “Oggi è un giorno di festa, perciò riempi pure il tuo sacco fino a farlo traboccare!” Il vecchio cominciò a introdurre le pietanze, ma dopo qualche ora stava ancora infilando ricchi cibi nella sua sporta, senza che questa fosse piena. Il re se ne stupì, domandando che

tipo di prodigio fosse quello, e il mendicante rispose, “Si tratta di un sacco magico, potrà essere riempito solo quando un uomo di nobile lignaggio pesterà i piedi sul suo contenuto, esclamando che qui dentro è stato già messo abbastanza”. Gwawl, che non voleva veder sparire tutte le pietanze del banchetto nella sacca di quell’avidò vecchio, mise i piedi nel sacco e pronunciò la formula.

In quel momento, il vecchio gettò via il mantello di stracci, mostrando di essere Pwyll con un astuto travestimento, e subito chiuse Gwawl dentro al sacco, percuotendolo e lasciando che i suoi uomini giocassero con lui, prendendolo

a calci. Dopo balzi, spintoni e molte botte, dal sacco giunse una richiesta di pietà, e Pwyll lasciò che il suo nemico uscisse e se ne andasse umiliato, dopo aver promesso di non tornare mai più.

Pwyll riprese dunque a regnare su Dyfed il giorno stesso in cui aveva abdicato, e attese con impazienza la nascita del suo primo figlio. Quando il piccolo aveva solo tre giorni, le nutrici si addormentarono, invece di vegliarlo, e al mattino notarono con orrore che il bimbo era scomparso. “La regina ci farà uccidere per questo!” bisbigliavano tra loro, in preda all’agitazione, ma la più vecchia e astuta tra loro aveva un piano, “Non se saremo noi a far uccidere

lei...” sogghignò.

Le nutrici presero allora una carcassa dalle cucine, usandone il sangue e qualche osso per cospargere gli abiti e le lenzuola della regina, e quando la povera Rihannon si svegliò in mezzo a quel macabro spettacolo, le nutrici si finsero atterrite, “Mia regina, abbiamo cercato di fermarti, ma questa notte sembrava che una belva selvaggia si fosse impossessata di te! Hai preso il piccolo e... beh, come puoi vedere dallo stato in cui si trova la tua stanza, lo hai divorato!”

Rihannon non riusciva a credere a quelle parole, ricordava solo di essersi addormentata e di aver dormito

profondamente fino al mattino. Re Pwyll, sconvolto da quella notizia, non volle condannare a morte sua moglie, ma le inflisse una severa punizione: sarebbe rimasta alle porte del castello, occupandosi dei cavalli, come un umile stalliere, raccontando a chiunque passasse di lì l'orrendo gesto che aveva compiuto, inoltre, se qualche nobile fosse venuto a far visita al re, lo avrebbe dovuto portare sulle proprie spalle. Rihannon accettò la punizione ma in cuor suo era afflitta, più che da quel disonore, dalla perdita dell'amato bambino, non riuscendo a credere di averlo divorato per davvero.

Intanto, in un'altra contea, le puledre di

un fattore stavano dando alla luce i loro piccoli, eppure già da due notti accadeva qualcosa di molto strano, perché le cavalle partorivano, ma al mattino non c'era alcun puledrino. Deciso a scoprire cosa ci fosse sotto, il fattore attese la notte e si appostò nelle stalle per controllare personalmente.

Mentre lottava per non appisolarsi, notò una cosa spaventosa. Un lunghissimo e scheletrico artiglio era entrato dalla finestra e aveva afferrato il puledro appena nato. Estrasse il coltello e lo piantò nel braccio raggrinzito, e questo si ritrasse e fuggì via, mentre tra i cespugli si udiva risuonare il pianto di un bambino. Il fattore uscì a controllare,

trovando infatti un neonato accanto al puledrino appena rapito e, non sapendosi spiegare cosa fosse accaduto con precisione, decise di tenerlo con sé.

Il piccolo cresceva forte e sveglio, tanto da far pensare che avesse una discendenza reale, inoltre i suoi bei lineamenti somigliavano moltissimo a quelli di re Pwyll, tanto che il fattore comprese che doveva trattarsi del bimbo scomparso, lo stesso che si diceva fosse stato divorato dalla regina. Gli dispiaceva separarsi dal piccolo, ma comprendeva che Rihannon non poteva continuare a essere punita per un crimine che non aveva commesso, perciò si recò a Dyfed, mostrando il bimbo ai due

regnanti e restituendolo ai suoi legittimi genitori. La regina fu davvero contenta di poterlo riabbracciare e lo chiamò Pryderi, Cruccio, perché era stata in pena per lui per molto tempo.

Intanto, Bran il Benedetto, figlio di Llyr, un dio del mare accostabile al Lir gaelico, aveva dato sua sorella Branwen in sposa al re d'Irlanda. I due avevano però un fratello dal temperamento volubile e superbo, il cui nome era Efnysien, e costui si lamentò del fatto che avessero preso questa decisione senza consultarlo, perciò insultò i cavalieri irlandesi e, mentre si trovavano al banchetto nuziale, tagliò le criniere e le code dei loro destrieri. Il re

d'Irlanda si dichiarò offeso e Bran, per farsi perdonare quella scortesia, gli donò il suo magico calderone, capace di far resuscitare i morti, togliendogli però la capacità di parlare.

Nonostante avesse ricevuto questo prezioso artefatto, il re, giunto nelle sue terre, cercò rivalsa sulla povera Branwen, tenendola nelle cucine come una sguattera, senza darle la possibilità di rivedere i suoi familiari. La poveretta addestrò allora uno storno a ripetere una frase che avrebbe avvisato suo fratello Bran del modo indegno in cui veniva trattata, quindi lo lasciò volare via, verso le terre gallesi.

Quando Bran ascoltò ciò che quel

singolare messaggero piumato aveva da dire, ordinò subito ai suoi uomini di salpare verso l'Irlanda per salvare la dolce Branwen. Bran era talmente alto e possente che nessuna nave riusciva a contenerlo, e gli uomini irlandesi, quando videro arrivare la flotta del Galles, notarono che era accompagnata da una montagna galleggiante e lo riferirono al re. Branwen li sentì ed esclamò colma di speranza "Non è una montagna, è mio fratello Bran!" Il colossale sovrano si distese anche tra le due sponde di un fiume, facendo passare l'esercito sul proprio corpo, come se si fosse trattato di un ponte.

A quel punto il re d'Irlanda cominciò ad

avere paura e decise di accogliere Bran all'interno del suo palazzo come un amico, fingendo di volergli restituire la sorella, ma intanto avrebbe appeso alle assi del tetto dei sacchi, nei quali si sarebbero nascosti i suoi guerrieri, pronti a balzar fuori di sorpresa al suo comando. Quando tutto fu pronto, Bran venne ricevuto con ogni onore, ma suo fratello, il lunatico Efnysien, trovò molto strani tutti quei sacchi e domandò cosa contenessero. "Farina!" rispose il re, perciò Efnysien c'infilò dentro una mano, trovandovi la testa di un soldato. Aniché farlo presente al re, si limitò a stringere con tutta la forza che aveva in corpo, uccidendo il soldato sul colpo, e la stessa cosa fece con tutti gli altri

sacchi, mandando in fumo il tranello ordito ai loro danni.

Il re, trovatosi senza più difese, disse che avrebbe abdicato, lasciando il trono al figlio che aveva avuto con Branwen, che a quel tempo era solo un neonato. Efnysien però ebbe un altro dei suoi imprevedibili scatti d'ira, prese il bimbo e lo gettò nel fuoco, in mezzo all'orrore generale. Irlandesi e gallesi a quel punto impazzirono di rabbia e dolore, estraendo le armi e cominciando a combattere ferocemente, ritenendo che gli altri fossero colpevoli di quella spiacevole situazione. Nessuno più ragionava e la battaglia infuriava caotica e spietata, con un netto vantaggio degli

irlandesi, che potevano contare sul calderone magico, che faceva tornare in vita i guerrieri, muti, ma comunque feroci. Efnysien tornò lucido e, accorgendosi di cos'aveva fatto, cercò in ogni modo di placare le due fazioni, venendo ignorato. Infine ebbe un'idea e si tuffò all'interno del calderone, il quale non era fatto per contenere persone ancora vive, e cominciò a bollire e sfrigolare, esplodendo in mille pezzi.

Il boato placò la battaglia; entrambi gli eserciti smisero di combattere per capire cosa fosse successo e trovarono il calderone infranto ed Efnysien privo di vita. Nel tumulto generale, Bran era

stato ferito alla gamba da una freccia avvelenata e sentiva che la sostanza letale si stava diffondendo nel suo corpo, perciò ordinò ai suoi uomini di mozzargli la testa e di seppellirla a Londra, dove avrebbe protetto l'isola dagli invasori. Si dice che, durante il viaggio di ritorno, la testa di Bran abbia continuato a parlare, confortando i soldati, anche dopo che la povera Branwen, sentendosi responsabile del declino di entrambe le isole, si fu gettata in mare.

Bran, Efnysien e Branwen erano morti, e dei quattro figli di Llyr restava solamente Manawydan, che non aveva preso parte a questa spedizione perché,

dopo la morte di Pwyll, aveva sposato Rihannon ed era divenuto il signore di Dyfed. Un giorno, mentre tornava da una passeggiata assieme a sua moglie e al giovane figliastro Pryderi, assistette a uno strano evento. I tre videro la loro contea venire avvolta da una fitta nebbia: le case, gli abitanti e persino il loro castello scomparvero nel nulla, lasciando solo vuoto e silenzio. Spaventati, fuggirono lontano, cercando di procurarsi da vivere come artigiani in altre città, ma avveniva sempre che l'abilità di Manawydan destasse l'odio e l'invidia degli altri commercianti, che finivano sempre con lo scacciare malamente i nuovi arrivati.

Mentre si spostavano dall'ennesima cittadina che li aveva espulsi, notarono nella boscaglia un enorme cinghiale bianco. Tutto in lui era straordinario, perciò decisero di seguirlo, trovandosi di fronte al portale di un castello mai visto prima. “Andiamocene, questo posto è stregato!” esclamò Manawydan, ma gli altri non vollero dargli ascolto, varcando il portone del palazzo e smarrendosi tra le sue vaste ricchezze, non riuscendo più a trovare la via del ritorno.

Manawydan sapeva che, entrando a cercarli, avrebbe fatto la medesima fine, perciò lasciò il bosco e, rimasto solo, decise di restarsene in campagna,

coltivando umilmente la terra, ma anche in questo non sembrò aver fortuna. Uno sciame di topi invase i suoi campi, divorando tutto il raccolto. Furibondo, Manawydan catturò uno dei roditori, deciso ad ucciderlo, ma in quel momento arrivò un monaco errante, che gli disse che era un disonore, per un uomo nobile come lui, prendersela con una bestia tanto infima, e gli offrì una moneta per lasciar tornare il ratto da dov'era venuto. Manawydan rifiutò, la sua vendetta valeva ben più di una moneta. Poco dopo apparve anche un curato, che gli offrì due monete purché lasciasse andare il topo e, dopo l'ennesimo rifiuto, arrivò persino un vescovo, promettendo una borsa piena

d'oro in cambio della vita di quella creatura. “Non voglio ricchezze, - esclamò allora il figlio di Llyr – risparmierò questo topo solamente se mia moglie Rihannon e suo figlio Pryderi saranno liberati!”

A quel punto il vescovo mutò, mostrando il suo vero aspetto. Non era affatto un uomo di chiesa ma un mago, un caro amico di Gwawl, il pretendente di Rihannon che Pwyll aveva umiliato tempo prima. Sia l'incantesimo che aveva inghiottito Dyfed che il castello magico erano opera sua, e persino i topi erano i suoi fedeli uomini trasformati, e quello che Manawydan aveva catturato, in particolare, era la moglie del mago,

ecco perché aveva fatto tanto pur di salvarla.

In cambio della vita della donna mutata in topo, Rihannon e Pryderi ottennero la libertà e anche le nebbie che infestavano Dyfed svanirono. Manawydan tornò con sua moglie e il figliastro al castello, dove rimasero a regnare in pace, o perlomeno lo fecero finché gli uomini della contea di Gwynedd non decisero di rubare i maiali magici che Arawn in persona aveva donato a Pryderi, in nome della stima che aveva di suo padre Pwyll.

Il Leone dalla mano ferma



Il leone dalla mano ferma

Math era il signore di Gwynedd ed era un re molto particolare, in quanto aveva i *lgeis* di tenere sempre un piede poggiato sul grembo di una giovane vergine, per simboleggiare il legame tra il sovrano e la dea terra, e questo voto poteva essere violato solo per andare a combattere. Egli aveva due nipoti, di nome Gwydion e Gilfaethwy, che desideravano i maiali magici di Pryderi,

i quali avevano la particolarità di venire macellati e mangiati solo per poi rinascere più paffuti di prima. I due li rubarono, tirandosi addosso la furia di re Manawydan, e perciò re Math dovette scendere in guerra per sistemare la questione. Mentre il sovrano era a combattere, Gilfaethwy ne approfittò per sedurre Goewin, la vergine su cui il sovrano posava il piede in tempo di pace.

Quando Math tornò a casa e pose il piede alla fanciulla, percepì subito che qualcosa non andava: non era più vergine! Infuriato, comprese che i colpevoli erano i suoi nipoti e per punire la loro lussuria e avidità li

trasformò in una coppia di animali, maschio e femmina, prima in cervi, dopo un anno in cinghiali e infine i lupi. Ora che i traditori erano stati sistemati, serviva però una nuova vergine, e venne scelta la sorella di Goewin, una fanciulla di nome Arianrhod.

Math voleva essere sicuro che stavolta si trattasse realmente di una vergine, perciò le chiese di passare sopra la sua bacchetta magica, di modo che potesse appurarlo. Arianrhod non aveva alcun timore, dal momento che sapeva di dire il vero, ma quando passò sopra la bacchetta, venne colta da forti dolori, accorgendosi che stava inaspettatamente partorendo due gemelli.

Sconvolto da quell'ennesimo tradimento, il re prese il primo nato e lo gettò nel mare, ma questo subito si mise a nuotare, mostrando che quell'ambiente gli era congeniale, e in seguito sarà conosciuto come Dylan, il semidio dell'acqua. La madre riuscì a tenere il secondo nato, guardandolo spaventata e confusa, mentre le domandavano che nome volesse dare al bambino. "Mio figlio non avrà un nome, - esclamò tra le lacrime - non prenderà le armi e non avrà una moglie fino a che non sarò io a deciderlo!" Non poteva sopportare quel misterioso e inatteso disonore, perciò non riusciva a provare dell'affetto verso quel figlio che non sapeva proprio come

avesse potuto generare.

Quando Gwydion, il nipote di Math, venne liberato dalla sua maledizione durata tre anni, decise di prendersi cura del bimbo senza nome che la nuova regina aveva ripudiato, cercando di rendergli la vita più semplice; in fondo non era colpa del piccolo se era nato in una circostanza tanto strana e reputata da sua madre del tutto disonorevole. Gwydion era un poeta e un astuto incantatore, e per dare un nome al bambino si travestì da mercante e portò il giovane come proprio apprendista fino alla corte di Arianrhod, facendole provare vari tipi di scarpe. Intanto il garzone, che aveva una folta chioma

dorata, si allenava lì vicino con la fionda e mostrava grandissima abilità, tanto che la donna, mentre si provava le scarpe, lo lodò: “Complimenti, ragazzo! Dovrebbero proprio chiamarti Llew Llaw Gyffes, il Leone dalla Mano Ferma!” A quel punto Gwydion si tolse il travestimento, dicendo ad Arianrhod che finalmente suo figlio aveva un nome: Llew Llaw Gyffes. La regina, indignata, se ne andò, dicendo che comunque, senza il suo consenso, quel bambino nato chissà come non sarebbe mai diventato un uomo, prendendo le armi o una moglie.

Quando Llew Llaw fu abbastanza grande da reclamare una spada e uno scudo, era

molto dispiaciuto di non poter combattere per il suo paese, come invece facevano tutti i suoi coetanei, inoltre a quel tempo un uomo che non sapeva combattere non era considerato nemmeno un vero uomo. Gwydion cercò un nuovo stratagemma per aiutare il giovane a sentirsi realizzato e, mentre re Math si trovava lontano a combattere, suo nipote corse a palazzo, sporco di sangue e madido di sudore, interrompendo un allegro banchetto. “I nemici stanno arrivando! – esclamò, gettando lo scompiglio tra la folla – Dobbiamo difenderci, altrimenti ci uccideranno dal primo all’ultimo!” Con un incantesimo, Gwydion aveva fatto comparire all’orizzonte migliaia di navi

nemiche, così tante che non si riusciva nemmeno a riconoscere il colore del mare. Il panico cominciò a dilagare, tutti guardavano la regina, aspettando ordini, e Arianrhod, spaventata, decretò che chiunque fosse in grado di tenere in mano una spada dovesse battersi per la protezione del regno. Gwydion le diede man forte, dicendole di distribuire spade, lance e scudi dall'armeria del re, e tutti accorsero verso di lei, per essere pronti a ricevere il nemico.

Lleu Llaw indossò abiti comuni e nascose la folta chioma sotto un cappuccio, presentandosi come un ragazzo del popolo di fronte ad Arianrhod, che gli consegnò una spada,

raccomandando di usarla per proteggere il paese. Il giovane la ringraziò e in quel momento Gwydion prese la parola, ammettendo che si trattava di un tranello. “Cessate l’allarme! Non c’è alcun nemico alle nostre porte, ma quando ci sarà, avremo un valoroso guerriero pronto a respingerlo!” esclamò, presentando a tutti Lleu Llaw Gyffes che, grazie alla spada che stringeva tra le mani, era divenuto un adulto a tutti gli effetti.

Arianrhod si morse le labbra, “Gwydion, sei riuscito nuovamente a ingannarmi, ma voglio proprio vedere come farai a dargli una moglie, dal momento che non potrà sposare alcuna

“donna mortale senza il mio consenso!”
Credendo di aver vinto, la regina riprese a ignorare quel figlio che le era nato in circostanze inspiegabili e disdicevoli, proprio mentre stava provando al re la propria verginità.

Quando re Math tornò dalla guerra, rimase impressionato dal valore e dalla forza di Lleu Llaw, tanto che gli dispiaceva che un simile prodigio non potesse avere una discendenza. Gwydion gli spiegò la situazione; Arianrhod non gli avrebbe concesso di sposare nessuna fanciulla mortale, ma l'astuto incantatore aveva in mente una soluzione. Convocò numerosi druidi e assieme a loro creò una donna fatta con

fiori di quercia, di ginestra e di spirea; venne chiamata Blodeuwedd, Viso di Fiore, e divenne la moglie di Lleu Llaw Gyffes.

Nonostante fosse bellissima, la sposa non aveva un cuore umano, perciò non era capace di provare per il marito un sentimento di autentico amore. Infatti, mentre Lleu era impegnato a difendere il regno assieme a Gwydion e re Math, Blodeuwedd si trovò un altro uomo, un certo Gronw, assieme al quale cospirava di uccidere il marito. L'incredibile Leone dalla Mano Ferma, però, aveva un destino molto particolare e poteva morire solo in certe condizioni, ovvero non doveva essere né dentro né

fuori casa, né in terra né in acqua, né vestito né nudo, doveva poggiare un piede su un cervo vivo e poteva venire trafitto solo da una lancia forgiata nel periodo in cui era proibito lavorare alla fucina.

Non sarebbe certo stato facile ucciderlo, ma Gronw era determinato e, in gran segreto, creò la lancia necessaria, mentre lasciò a Blodeuwedd il compito di mettere il marito nelle condizioni necessarie alla sua morte. Quando l'ignaro Lleu tornò a casa, sua moglie si finse sollevata di rivederlo, "Sono stata tanto in pena, - mentì - temevo che potessi morire in battaglia!" A quelle parole l'eroe volle rassicurarla,

spiegandole che non era così semplice ucciderlo, dal momento che doveva verificarsi una serie di circostanze assai improbabili per renderlo mortale. L'ingannevole moglie insistette perché le venissero mostrate queste condizioni, di modo che, se l'amato marito fosse stato in pericolo di vita, avrebbe potuto rendersene conto. Colpito da quell'interessamento, Lleu decise di accontentarla, costruendo una capanna e ponendovi sotto una tinozza, preparandosi per fare il bagno ma coprendosi con un panno all'ultimo momento. Infine sistemò un cervo vicino alla tinozza e vi salì sopra con un piede, mentre mise l'altro nell'acqua. "Ecco! – disse alla moglie – In queste condizioni

è possibile uccidermi!” Blodeuwedd non aspettava altro: fece cenno a Gronw di uscire allo scoperto e questi scagliò contro Lleu Llaw la lancia che aveva fabbricato nel periodo in cui era proibito, trafiggendolo mentre si trovava in quella precaria condizione. Sconvolto da questo tradimento, che gli faceva più male della ferita, Lleu si trasformò in un’aquila e volò via, lasciando quei due traditori al loro destino.

Il suo caro amico Gwydion si preoccupò, dal momento che Lleu Llaw non si presentava più a corte, e lo cercò in un lungo e in largo, finché non trovò una quercia che grondava sangue. Incuriosito guardò verso l’alto,

scoprendo che un'aquila ferita si era posata sulla cima. Con un incantesimo riuscì a capire che si trattava proprio di Lleu e lo fece scendere, con la promessa che lo avrebbe curato e aiutato a vendicarsi della moglie e del suo crudele amante.

Lleu tornò alla sua forma umana e, quando fu guarito, andò alla ricerca dei due che lo avevano ferito nel cuore e nel corpo, ma quando li ebbe catturati, non riuscì a uccidere sua moglie, perciò la punì trasformandola in un barbagianni, animale temuto dagli altri uccelli e destinato a vagare nella notte, in completa solitudine, che ancora oggi dai gallesi viene chiamato Blodeuwedd.

Nei riguardi di Gronw, però, Lleu non ebbe alcuna compassione e ordinò ai suoi uomini di ucciderlo. Questi, però, si prostrò ai piedi dell'eroe, implorando perdono. “Lo avrai solo a una condizione, - rispose il Leone dalla Mano Ferma – visto che mi hai colpito a tradimento, dovrai lasciare che anch'io scagli la mia lancia contro di te!” Gronw non lo trovò un buon compromesso, la mira di Lleu era leggendaria, egli non avrebbe certo sbagliato il colpo, lasciandolo ancora in vita, perciò impose un ulteriore vincolo, “Accetto, ma solo se potrò ripararmi dietro una pietra”. Per l'eroe non faceva alcuna differenza e acconsentì, quindi il

suo avversario cercò il menhir più massiccio che riuscì a trovare, nascondendosi dietro, di modo che non restasse scoperto nemmeno un lembo dei suoi vestiti. Lleu non ci badò e preparò la lancia, mirando e lanciando con una forza tale da perforare la roccia, piantando la punta dritta nel cuore del suo rivale, uccidendolo sul colpo. Quella pietra esiste ancor oggi, si chiama Llech Ronw, ovvero la Pietra di Gronw, e presenta un foro sulla parte superiore, dove passò la precisa lancia di Lleu Llaw Gyffes, il Leone dalla Mano Ferma.

**I primi cavalieri
di Artu'**



I primi cavalieri di Artù

Nell'antica letteratura gallese troviamo i primi accenni alla figura di Artù, a volte considerato come il dio Artaius, mentre altre come un re storicamente esistito. Queste leggende saranno d'ispirazione per il famoso ciclo arturiano dei cavalieri della Tavola Rotonda e per la leggendaria ricerca del Santo Graal.

Culhwch era un cugino di re Artù; il suo

nome significa Recinto di maiali perché sua madre, spaventata da un gruppo di questi animali inferociti, lasciò il bambino in un campo e fuggì. Un porcaro lo trovò e lo restituì ai legittimi genitori, ma la madre ben presto morì, e il padre si risposò con una donna avida di potere. Ella sapeva bene che sarebbe stato Culhwch a ereditare i possedimenti e le ricchezze del padre, perciò, per lasciare qualcosa anche alla figlia che aveva avuto da un matrimonio precedente, pensò di far sposare i due giovani.

Culhwch era ancora un ragazzo e non voleva prender moglie così presto, perciò rifiutò, e la matrigna, indignata,

gli impose un *geis*: “Visto che sei così pretenzioso e ritieni che mia figlia non vada bene per te, amerai solo una donna, Olwen, la figlia del crudele re dei giganti!” Aveva nominato questa fanciulla proprio perché sapeva che il padre, l’enorme e bellicoso Yspaddaden, non avrebbe mai permesso a nessuno di sposarla, dal momento che una profezia gli aveva detto che sarebbe morto nello stesso giorno del banchetto nuziale di Olwen.

La maledizione ebbe il suo effetto e nessuna donna, eccetto la bella e misteriosa Olwen, destò mai l’interesse di Culhwch. Infine, disperato, decise di chiedere la sua mano, ma il padre gli

sconsigliò di andare da solo: per compiere un'impresa tanto perigliosa era necessario l'intervento dei cavalieri di re Artù. Culhwch si recò allora al castello di Caerleon e chiese l'aiuto del sovrano, che mandò Bedwyr e Kai (che nei romanzi del ciclo bretone saranno Bedivere e Caio) a cercare notizie di questa bellissima Olwen. Quando la trovarono, Culhwch domandò al re dei giganti la sua mano, e questi elencò una serie di difficili imprese che gli avrebbero permesso di sposare sua figlia: "Dovrai arare e seminare un campo brullo, facendo in modo che i suoi frutti nascano in tempo per imbandire la tavola del banchetto nuziale. Per farlo non serviranno comuni

buoi, ma quelli di Gwlwlydd Winau, che un tempo erano uomini. Voglio poi che in quello stesso campo sia seminato del lino con cui preparare il velo nuziale per mia figlia, e servirà anche del miele, più dolce di qualsiasi altro e senza traccia di insetti o api al suo interno, da offrire agli ospiti. Voglio inoltre sfamare gli invitati grazie al calderone di Gwyddnau Garan Hir, che non si svuota mai, e dissetarli con il liquore inesauribile del corno di Gwlgawd Goddodin, perciò dovrai procurarteli. Dovrò inoltre essere presentabile per il banchetto: l'unico modo per tagliare e acconciare la mia ispida barba è far uso delle cesoie e del pettine incastrati tra le

setole di Twrch Trwyth, un cinghiale che un tempo era un re. L'unico cacciatore in grado di prenderlo è Mabon, il figlio della dea Modron, ma nessuno sa dove sia finito. L'unico modo per uccidere il cinghiale è colpirlo con la spada di Wrnach Gawr, perciò, se vuoi davvero sposare Olwen, dovrai portarmi tutti questi artefatti!”

Culhwch, Kai e Bedwyr partirono dunque per recuperare i numerosi tesori. Per prima cosa pensarono alla spada, presentandosi dal gigante che la possedeva, fingendosi degli abili fabbri. Con la scusa di renderla più affilata e bella, se la fecero consegnare e, quando la ebbero tra le mani, la usarono per

uccidere il suo proprietario, portandola via con sé. Accorgendosi che le imprese erano molte e assai complicate, chiesero l'aiuto di altri cavalieri, tra cui Gwrhyr, che conosceva il linguaggio degli animali. Decisero assieme di cercare Mabon ma, dopo un lungo e inconcludente vagare, i cavalieri temettero che non sarebbero mai riusciti a trovarlo, e mentre si disperavano in una radura, sentirono un continuo picchiettare. Era un merlo che si faceva il becco su un'incudine talmente usurata da essere ormai delle dimensioni di una nocciola. L'animale cinguettava, e Gwrhyr comprese ciò che stava dicendo, "Sono il Merlo di Kilgowry e sono talmente antico che, quando ho iniziato

ad affilarmi il becco, questa incudine era ancora nuova e integra. Nonostante ciò, non ricordo di aver mai sentito parlare del luogo in cui si trovi Mabon. Chiedete al Cervo di Rhedynfre, che è ancor più antico di me”. I cavalieri seguirono il suggerimento e trovarono l’animale in una pianura, “Vivo qui da prima ancora che questo luogo si riempisse di alberi, diventando una foresta rigogliosa. In seguito gli alberi vennero abbattuti, e di loro non resta ormai più traccia in questa vasta pianura. Nonostante ciò, non so nulla di Mabon. Chiedete al Gufo di Cwm Cawlwyd”. Il gufo era nato ancor prima della stirpe degli uomini, eppure non

poté aiutarli e li mandò dall'Aquila di Gwernabwy, che un tempo regnava su un picco alto e solitario, che ora era grande appena come un sassolino. Anche se era molto antica, non aveva mai sentito nominare Mabon, ma li guidò fino al luogo in cui viveva il Salmone di Llyn Lliw. Il grande e saggio pesce ricordava di quando, tre giorni dopo la sua nascita, Mabon era stato sottratto a sua madre e portato via, dove si struggeva in prigionia. Fece salire Kai e Gwrhyr sul suo dorso, portandoli attraverso le correnti fino al luogo sotterraneo dove il cacciatore era intrappolato, liberandolo e riportandolo nel mondo dei viventi.

I cavalieri riuscirono a compiere tutte le

imprese, lasciando la più pericolosa per ultima, ma, grazie all'aiuto dell'arciere più abile dell'intero reame, erano certi di poter recuperare anche il pettine rimasto incastrato tra le setole di Twrch Trwyth. Il feroce e gigantesco cinghiale un tempo era un re, tramutato in bestia a causa della propria crudeltà, e per questo era terribile e infuriato. Mabon uccise l'animale con un sol colpo scoccato dal suo arco, mentre Culhwch prese il pettine e le cesoie, portandole a Yspaddaden e dicendogli che ora doveva mantenere i patti e dargli in sposa sua figlia. Il gigante si oppose nuovamente, scagliando contro i cavalieri una pioggia di dardi avvelenati, ma questi riuscirono a

rivoltarglieli contro, uccidendolo e permettendo a Olwen e Culhwch di sposarsi quel giorno stesso.

Un altro dei guerrieri che avevano giurato lealtà alla corte di Caerleon, dove regnava Artù, era Owain (chiamato in seguito anche Ivano), il quale, un giorno, trovò nel bel mezzo del bosco una placida fontana con al centro un altare di pietra. Al di sopra vi era poggiato un bacile d'argento e Owain, spinto da una forza misteriosa, lo riempì d'acqua, spargendola poi sopra l'altare, e quella sorta di rituale fece alzare la nebbia, dalla quale uscì un cavaliere interamente ricoperto da un'armatura nera.

I due iniziarono a duellare e Owain si dimostrò il migliore, riuscendo a penetrare la corazza nemica e ad infliggere una profonda ferita. Il Cavaliere Nero allora fuggì, ma Owain gli restò alle calcagna, finché non lo vide entrare in un misterioso castello che sembrava fluttuare nella nebbia. Il ponte levatoio si stava rapidamente chiudendo davanti a lui, ma Owain corse con tutte le proprie forze, riuscendo a balzare al suo interno, restando però incastrato contro la grata di ferro, che nel frattempo si era già chiusa. Sentendosi uno sciocco, fu costretto a rimanere in quella specie di gabbia, con la triste consapevolezza che, non appena

avrebbero riaperto il ponte levatoio, l'avrebbero trovato lì dentro, come un pesce in una rete. Quella notte, però, una dama giunse in suo soccorso, donandogli un anello che lo avrebbe reso invisibile alle guardie, dandogli modo di uscire da quella spiacevole situazione.

Il mattino seguente riuscì a sgattaiolare fuori dalla sua prigione, scoprendo che tutto il castello era in fermento. Il Cavaliere Nero era morto a causa di una grave ferita, e ora bisognava trovare un nuovo re. La dama riconobbe Owain, dicendo a tutti che era colui che aveva sconfitto il cavaliere e perciò doveva prenderne il posto. Il giovane sposò allora la dama, divenendo re di quel

magnifico palazzo, ma dovendo anche tener fede ai doveri del Cavaliere Nero, indossandone l'armatura e sfidando tutti coloro che lo avrebbero evocato, spargendo l'acqua dal bacile d'argento sull'altare di pietra.

Intanto, a Caerleon, re Artù e i suoi cavalieri erano preoccupati perché Owain non aveva ancora fatto ritorno, perciò decisero di mandare il suo caro amico Gwalchmai (che sarà poi conosciuto come Gawain, o Galvano) a cercarlo. Anche lui raggiunse la fonte e, riempito il bacile, lo rovesciò sulla fredda pietra dell'altare, e in quel momento il Cavaliere Nero affiorò dalla nebbia, sfidandolo a duello.

L'oscuro avversario si dimostrò davvero abile, riuscendo ad atterrare Gwalchmai e a fargli rotolare via l'elmo. Solo allora, anziché finirlo, anche il Cavaliere Nero rivelò il proprio volto, mostrando di essere Owain. Avendo riconosciuto l'amico e compagno di avventure, abbassò le armi e gli raccontò le sue ultime vicende. A quel punto Gwalchmai non volle lasciare che Owain tornasse al castello in mezzo alle nebbie e gli suggerì di presentarsi alla corte di re Artù per riferirgli quell'incredibile faccenda. Owain quindi accettò, promettendo alla moglie che non sarebbe stato via a lungo.

Quando però si ritrovò a Caerleon, in un ambiente familiare, circondato dai valorosi amici, Owain non volle più ripartire, e non si accorse che i giorni passavano rapidamente, finché Artù non lo convocò nel salone, dicendogli che una dama chiedeva di lui. Si trattava di sua moglie che, non appena lo vide, subito gli tolse dal dito l'anello che gli aveva donato per salvargli la vita, chiamandolo ingrato e traditore. Owain si vergognò di fronte a tutti i cavalieri e a re Artù, e per porre rimedio a quel terribile disonore, decise di vivere come un eremita, vestito solo di cenci e con barba e capelli incolti. Un giorno, mentre vagava senza meta e con il cuore

pesante, udì un forte ruggito, scoprendo che un leone bianco stava lottando contro un serpente, rischiando di essere sconfitto dal velenoso avversario, perciò decise d'intervenire, salvando il gigantesco felino, che gli fu molto riconoscente e da quel momento non fece che stargli attorno, come fa un cane con il suo padrone.

Owain si rimise in viaggio assieme al nuovo compagno e una sera udì il pianto di una fanciulla. Intrappolata dietro alcune rocce, vi era proprio la sua dama, finita lì perché due crudeli guerrieri le avevano detto che ormai suo marito non sarebbe mai più tornato da lei, mentre la dama aveva assicurato che

Owain la amava ancora e che sarebbe giunto a salvarla. I due allora l'avevano imprigionata e, se entro una certa data Owain non si fosse presentato a difenderla, l'avrebbero uccisa. La fanciulla piangeva perché il giorno stabilito era proprio l'indomani.

Il cavaliere comprese di essere stato lontano troppo a lungo e che il suo posto era accanto alla sua dama, perciò attese il giorno seguente e sfidò i due avversari. La vita di stenti che aveva portato avanti negli ultimi anni non lo aveva tenuto in buon allenamento, perciò Owain stava per avere la peggio, quando, con un possente ruggito, il leone si gettò nella mischia, tramortendo i

nemici con poderose zampate. Grazie al maestoso amico, il cavaliere vinse il duello e salvò la sua dama. I tre tornarono dunque a Caerleon, dove re Artù li accolse benevolmente e, da quel giorno in avanti, Owain non abbandonò più la sua dama, anche se spesso accompagnò gli altri cavalieri nelle loro eroiche avventure, non dimenticando però di tornare al più presto a corte, dove lei lo attendeva premurosa.

Un'altra figura che diverrà in seguito molto importante, tra i cavalieri della Tavola Rotonda, è Peredur, più conosciuto con il nome di Parsifal, il cercatore del Graal. La sua storia inizia con una madre spaventata, il cui marito e

i cui figli maggiori erano morti in guerra, che decise quindi di allevare l'ultimo nato nella foresta, in un ambiente solitario e protetto, non facendogli nemmeno conoscere l'esistenza delle armi. Il giovinetto, però, un giorno vide passare i cavalieri di re Artù sui loro nobili destrieri, ricoperti da scintillanti armature, e giurò a se stesso che da grande sarebbe diventato proprio come loro. La madre, che desiderava tenerlo al sicuro, lontano dalle imprese cavalleresche, gli diede dei consigli ingannevoli sul modo di comportarsi a corte: "Figlio mio, essere un bravo cavaliere non è così semplice, specialmente per te che hai vissuto in isolamento. Sappi che, quando avrai

fame o sete e vedrai del cibo o delle bevande, potrai prenderle anche senza chiedere il permesso, e se vedrai ricchezze, gioielli o belle fanciulle, ti basterà allungare una mano e prenderle”.

Peredur assicurò alla madre che si sarebbe comportato bene e seguì il corteo fino a Caerleon, dove diede prova della sua ingenuità, scambiando una tenda per una chiesa e cantandovi all'interno il Padre Nostro, o prendendo dalle mani il calice della regina Gwenhwyfar per bervi, dal momento che aveva sete. Il suo comportamento suscitò la derisione di parecchi cavalieri, specialmente quella di Kai, ma nessuno osò sfidarlo a duello,

pensando che, se si comportava con tanta arroganza, quel nuovo arrivato dovesse avere grandiosi poteri.

Peredur decise di provare a re Artù il proprio valore, partendo all'avventura e incontrando un vecchio pescatore, zoppo da una gamba, che gli consigliò di non fare mai domande circa le cose strane che avrebbe visto lungo il suo peregrinare. Il ragazzo proseguì, trovando un castello pieno di prodigi, sui quali però non chiese mai nulla. La sua riservatezza colpì il padrone di casa, che gli insegnò l'arte del combattimento e gli fece prendere consapevolezza della propria forza. Una sera, mentre stavano cenando, i servitori

portarono nella sala un piatto d'argento, sul quale spiccava una testa mozzata, e a seguire mostrarono al signore di quel castello una lancia dalla punta insanguinata, mentre questi annuiva mesto.

Peredur continuò a comportarsi come gli era stato suggerito dal vecchio pescatore e non fece alcuna domanda, anche se nella testa ne aveva molte. Prima di lasciare quel palazzo pieno di enigmi, uccise il serpente nero che faceva la guardia a una pietra misteriosa, per portarla a Caerleon, da re Artù, come prova del proprio coraggio. Nel salutare il signore che lo aveva ospitato con tanta cortesia, scoprì di essere suo nipote. A

quel punto gli vennero svelati tutti gli enigmi racchiusi nel castello: la testa che i servi avevano condotto al suo cospetto era quella di suo cugino, ucciso dalle nove streghe di Gloucester, ed era giunto il momento che Peredur mettesse in pratica ciò che aveva appreso, vendicando i suoi familiari.

Tornando a Caerleon dopo questi eventi, incontrò numerosi cavalieri lungo il suo cammino ma non venne riconosciuto. Li sfidò a duello uno dopo l'altro, pregandoli di tornare dal re, riferendo di essere stati sconfitti da un cavaliere misterioso. Quando finalmente raggiunse la corte, vi erano già numerosi uomini pronti a riconoscerlo come colui che li

aveva vinti in combattimento e poi risparmiati, e uno di questi era proprio Kai. A quel punto tutti lo accolsero con ogni onore, e re Artù decise di mandare un drappello dei suoi migliori uomini ad aiutarlo nella sua impresa, sconfiggendo le nove streghe e liberando Gloucester dal loro tetro dominio.

IL LIBRO DI TALIESIN



Il libro di Taliesin

Il bardo Taliesin è il più antico cantastorie gallese di cui si conoscano le opere, seppur Il Libro di Taliesin, che raccoglie molti dei suoi poemi, sia probabilmente un insieme di canti e leggende più antichi, fino ad allora trasmessi solo oralmente, scritti e sistemati non solo da Taliesin, ma da numerosi altri bardi, nel corso dei secoli successivi.

Quando questo straordinario personaggio nacque, non si chiamava

ancora Taliesin, ma Gwion, e non era un nobile cantastorie, bensì un umile servo, che lavorava alla corte della potente regina Cerridwen. La donna aveva un figlio di nome Morfran, che nessuno però chiamava con il suo vero nome, preferendo riferirsi a lui come ad Afaggdu, l'Oscurato, a causa del suo aspetto grottesco e ripugnante.

La regina non poteva sopportare che la bruttezza del figlio gl'impedissero di avere un grande destino, perciò decise di donargli la saggezza, visto che non poteva avere la bellezza o la forza. Essendo una potente incantatrice, mise sul fuoco un calderone che doveva bollire per un anno e un giorno.

Trascorso questo lasso di tempo, le prime tre gocce del suo contenuto sarebbero state dispensatrici di grande sapere, mentre il resto si sarebbe tramutato in un veleno mortale.

Cerridwen ordinò a Gwion, il suo sguattero, di mescolare senza sosta il contenuto del pentolone, ma senza mai assaggiarlo. Il ragazzo obbedì, ma quando ormai mancava poco allo scadere di un anno, tre gocce schizzarono fuori dal pentolone, finendogli sulla mano. Gwion si scottò e, d'istinto, le succhiò via, accorgendosi troppo tardi di aver disobbedito alla regina.

Le trame del mondo cominciarono a

farsi chiare e ben distinte, i segreti della magia si schiudevano davanti agli occhi del semplice Gwion, ma altrettanto palpabile era l'ira di Cerridwen, alla quale aveva sottratto le uniche tre gocce che avrebbero potuto aiutare il suo povero figlio storpio. La regina arrivò per controllare la sua pozione, scoprendo che tutto era perduto: ormai nel calderone non c'era altro che veleno. Furiosa, lo rovesciò, creando un fiume venefico che si riversò sulla terra, uccidendo tutti coloro che osarono bere le sue acque. La sua ira però non si placò, voleva mettere le mani sul servo ingrato e fargliela pagare.

Gwion, terrorizzato, scoprì di poter fare

delle magie e si trasformò in una lepre, fuggendo dalla regina, che per inseguirlo divenne un levriero. Arrivati in riva a un fiume, la caccia proseguì, e Gwion si tramutò in pesce, braccato da una famelica lontra, e poi ancora in uccello, inseguito da una grossa aquila. Il ragazzo capì ben presto che non sarebbe riuscito a sfuggire in eterno alla potente Cerridwen, perciò si rifugiò in un granaio, trasformandosi in un chicco di grano, sperando di confondersi in mezzo al resto del raccolto.

La regina però non si lasciò distogliere dai suoi propositi di vendetta, si tramutò in una gallina nera e cominciò a mangiare avidamente tutto il grano,

eliminando così anche il servo insolente. Soddisfatta per aver divorato Gwion, tornò al castello, ma qualche tempo dopo scoprì di essere incinta e capì che il seme che aveva ingurgitato stava germogliando dentro di lei. Nove mesi dopo, infatti, nacque un bambino, e Cerridwen volle ucciderlo, visto che sapeva trattarsi di Gwion. Quando però vide il piccolo, rimase intenerita dal suo bel visino luminoso e non riuscì a fargli del male, preferendo abbandonarlo in riva al fiume, disinteressandosi di quello che sarebbe stato di lui.

Il bimbo venne trovato dal nobile Elphin, che cercava di pescare qualche salmone e si ritrovò invece tra le

braccia un neonato dal volto lucente, tanto che decise di chiamarlo Taliesin, che significa Fronte Luminosa. Non era sicuro di volerlo tenere con sé, ma il piccolo, che aveva appena poche ore di vita, cominciò a recitare una magnifica poesia, pregando Elphin di non abbandonarlo, perché sarebbe divenuto il bardo più famoso dell'intero regno e gli avrebbe portato tanta fortuna.

Taliesin aveva detto il vero e ben presto il suo nome si fece conoscere in tutto il reame, ed Elphin ne andava tanto orgoglioso da vantarsene oltre ogni misura. Un giorno, alla corte del re, disse di essere il più fortunato degli uomini, perché aveva la moglie più

fedele e il figlio più talentuoso al mondo. Infastiditi da questa superbia, gli altri nobili decisero di tenerlo in ostaggio e provare se dicesse il vero.

Per prima cosa mandarono il nobile e avvenente Rhun, l'uomo più bello di tutto il regno, al quale nessuna donna era mai riuscita a resistere, a trovare la moglie di Elphin. Taliesin, che aveva il dono della poesia e della profezia, intuì ciò che stava accadendo e pregò la madre adottiva di nascondersi e far incontrare a Rhun una sua serva, che si sarebbe presentata vestita e agghindata con i suoi abiti e gioielli.

Rhun riuscì anche stavolta nel suo intento di seduzione e, prima di

andarsene, tagliò alla donna il dito al quale teneva l'anello nuziale, tornando trionfante a corte, mostrando la prova a Elphin e al resto dei presenti. “L'anello è indubbiamente il suo, - ammise il marito – eppure il dito è troppo grosso e rozzo per appartenere alla mia nobile signora”. Gli altri cercarono di zittirlo, dicendogli di non negare l'evidenza, ma Elphin continuò “Chiamate allora mia moglie a corte, vedrete che ha ancora tutte e dieci le dita!”

Quando fu provato che Elphin aveva ragione, i nobili decisero di verificare anche la seconda vanteria, cioè quella che riguardava le doti poetiche del figlio. Il re invitò a corte tutti i più

famosi cantastorie del reame, per decretare chi tra loro fosse il più bravo. Taliesin era il più giovane e, mentre gli altri davano sfoggio della loro parlantina, aspettando il loro turno, se ne stava da solo, in un angolo, facendo pernacchie con la bocca, tanto che pensarono tutti che fosse solo un povero sciocco, che la paura lo avesse invaso fino a fargli perdere la ragione, o ancora che si comportasse così per la troppa vergogna.

Quando però iniziò la competizione, tutti i bardi non furono in grado di declamare le loro poesie: dalla loro bocca uscivano solo versacci e pernacchie, proprio come quelli che Taliesin aveva

prodotto fino a quel momento. L'unico in grado di proferir parola fu proprio lui, che incantò tutta la corte con i suoi canti, venendo proclamato il più grande poeta del reame.

Il ruolo del bardo, presso i celti, era molto importante e non aveva a che fare con il mero intrattenimento della corte. Per ottenere questo titolo era necessario imparare molte lingue, tra cui anche quelle antiche e segrete, e conoscere a memoria gran parte delle leggende esistenti, incluse quelle provenienti da luoghi e culture lontani, come quelle greche ed ebraiche. Un bardo era in tutto e per tutto un grande sapiente, un incantatore e anche un sacerdote e

druido, perché conosceva i segreti della natura e quelli che vengono sussurrati solamente dagli dèi, destinati a entrare nel cuore dei più ispirati tra gli uomini.

Prima di potersi fregiare di questo titolo, era necessario studiare per più di dodici anni e ricevere una iniziazione, che solitamente avveniva nelle tenebre di una caverna. Taliesin, che rimase per nove mesi nell'oscuro ventre di Cerridwen, ricevette lì la sua iniziazione, dopo essere passato attraverso la terra in forma di lepre, poi nell'oceano come salmone, nei cieli con le ali di un uccello, prima di venire rinchiuso nel grembo di una dea per uscirne completamente rinnovato. I suoi

versi sono arrivati fino a noi grazie al *Libro di Taliesin*, un manoscritto del XIV secolo i cui testi però sono più antichi di almeno cinquecento anni, forse persino mille. Questo testo, attribuito a Taliesin, una figura che si perde tra le nebbie che separano la storia dal mito, fu probabilmente opera di più di un poeta, seppur tra loro potesse a buon diritto esservi anche lui. Uno dei suoi poemi, la *Cad Goddeu*, o Battaglia degli Alberi, inizia narrando come Taliesin, il suo autore, conosca molte cose proprio perché, come Tuan mac Carell o il poeta Amergin, vide con i propri occhi tutto quanto, per mezzo delle sue numerose incarnazioni.

Sono stato in molte forme,
prima di ottenerne una a me congeniale.
Sono stato una spada dalla lama sottile.
Sono stato una goccia nell'aria.
Sono stato una delle stelle più
splendenti.
Sono stato una parola in un libro.
Sono stato un libro, in origine.

Grazie ai poeti irlandesi e gallesi e al paziente lavoro dei copisti, che nei loro monasteri trascrissero con dedizione i miti e le leggende celtiche, questi tesori sono arrivati fino a noi, attraversando le nebbie del tempo e portandoci a conoscere divinità, saggi sovrani, potenti druidi e grandi eroi.

Guida alla pronuncia:

Il gaelico non è un linguaggio semplice da pronunciare, perciò ho pensato di fornire questa piccola guida per dare un'idea di come i nomi degli eroi di queste leggende venissero pronunciati in irlandese antico.

Aengus: Enghius

Aoife: Ifa

Bodb Dearg: Bov Darrig

Brigid: Brighid

Caoilte: Kweltia

Cathbad: Catvad

Cerridwen: Keriduin

Cian: Kian

Cobhtach: Covac

Conchobar: Conachur

Cu Chulainn: Cu Hallin

Culhwch: Kilhuc

Deirdre: Deidri

Diarmaid: Dirmid

Eithne: Enie

Emer: Ever

Eochaid: Eohi

Étain: Aitin

Goibniu: Govnu

Grainne: Gronia

Lleu Llaw Gyffes: Heu Hau Gaffes

Lugaid: Louhi

Lugh: Luh

Macha: Makha

Medb: Mev

Naoise: Nisha

Niamh: Niiv

Oisín: Oshin

Samhain: Sow-in

Sidhe: Shì

Twrch Trwyth: Torch Truth

Pryderi: Praderi

Sceolann: Skolaun

Tadg: Teig

Testi utili per approfondire:

- Peter Berresford Ellis, *Celtic Myths and Legends*.
- Chretien de Troyes, *I cavalieri della tavola rotonda*.
- Sioned Davies, *The Mabinogion*.
- Jeffrey Gantz, *Early Irish Myths and Sagas*.
- Lady Gregory, *Complete Irish Mythology*.
- Miranda Jane Green, *Miti celtici*.
- Thomas Kinsella, *Táin Bó*

Cuailnge .

- Patricia Monaghan, *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*.
- W. Rolleston, *I miti celtici*.
- Marie-Louise Sjoestedt, *Celtic Gods and Heroes*.



MEET MYTHS

UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA
DELLE ANTICHE LEGGENDE

puoi trovare anche

Racconti dei Fianna

*le avventure di Fionn mac Cumhaill e dei
suoi eroi dei colli nebbiosi, sul confine tra*

questo mondo e quello incantato

Edda: il Canto di Odino

*le grandi fonti della tradizione norrena:
l'Edda Poetica, in Prosa e Minore,
raccontate in modo semplice e appassionante*

I Miti Norreni

*le antiche leggende di Odino, Thor e Loki,
raccolte nell'Edda poetica*

Saghe Vichinghe

*Spade, Valchirie e grandi eroi: alla scoperta
di alcune tra le più avvincenti saghe del Nord*

Il Canto dei Nibelunghi

*le vicende del prode Sigfrido, della valchiria
Brunilde e l'ambito tesoro dei Nibelunghi*

Saghe Islandesi

*le gesta degli orgogliosi vichinghi che per
primi colonizzarono la terra del ghiaccio e
del fuoco*

La stirpe di Frey – Heimskringla

*le Cronache dei Re del Nord, un viaggio tra i
popoli vichinghi di Norvegia, Svezia e
Danimarca*

Leggende dal Kalevala

*il poema epico finlandese, che narra le
vicende del fiero popolo di Kaleva*

I Miti Egizi

*tra piramidi e faraoni, la misteriosa
mitologia sorta sulle sponde del Nilo*

Miti Romani

dalla fondazione di Roma alle Guerre

*Puniche: la storia di uno dei più grandi
imperi mai esistiti*

Miti e Costellazioni

*le più grandi leggende incastonate nel nostro
cielo, tra eroi greci, romani, indiani e
babilonesi*

Il viaggio degli Argonauti

*l'epico viaggio di Giasone ed i suoi
cinquanta compagni alla ricerca del mitico
Vello d'Oro*

Eroi della Tragedia Greca

*il destino degli eroi che per secoli hanno
rappresentato le molte sfumature dell'animo
umano*

Cantami o Diva...

dalla fondazione al tramonto di Troia, le

*epiche gesta di Achille, Ettore, Ulisse e degli
altri grandi eroi del mondo antico*

I Miti di Sumer

*la misteriosa mitologia del primo tra i
popoli, tratta dalle antiche tavole in
cuneiforme*

La Leggenda di Gilgamesh

*l'epopea babilonese dedicata al re di Uruk e
alla sua ricerca dell'immortalità*

Miti Persiani

*l'eterna lotta tra angeli e demoni secondo il
profeta Zoroastro e le grandi gesta dei re di
Persia*

I Miti Indiani

*la ricca e raffinata mitologia dell'India,
raccontata da saggi maestri sulle rive del*

Gange

Il Ramayana

il grande viaggio di Rama, uno dei più importanti eroi dell'epica indiana

Mahabharata

il più grande poema indiano che narra le gesta di Krishna ed Arjuna in un'epica battaglia

I Cavalieri della Tavola Rotonda

le grandi gesta di Artù, Merlino e i valorosi cavalieri di Camelot

Miti Maya e Aztechi

la sorprendente storia dei popoli mesoamericani, all'ombra delle grandi piramidi a gradoni

RUNE

IL SANGUE DI ODINO

Un viaggio alla scoperta dell'alfabeto runico, seguendo le parole degli antichi che per primi ci parlarono di questi misteriosi simboli.



GALDRASTAFIR

I MAGICI SIGILLI D'ISLANDA



Alla scoperta dei magici simboli usati dai vichinghi per ottenere forza, prosperità, vittoria in battaglia e molto altro...

*Dopo il Ragnarok, gli
dèi sono tornati...*

ARDA 2300



Secondo la più antica saggezza, il tempo
è ciclico e costantemente si rinnova, è

quello che accade in ARDA 2300, dove, in un futuro vessato dal conflitto tra uomini e macchine, gli dèi fanno inaspettatamente ritorno.

Com'era stato predetto da popoli ormai dimenticati, il Ragnarok ha distrutto il vecchio mondo e gli Aesiri, misteriose entità che si fanno chiamare dèi, hanno riportato ordine e prosperità, facendo sorgere Yggdrasil, l'albero del mondo, al centro di quella che un tempo era l'Europa.

Sotto la splendente facciata di questa nuova età dell'oro si celano però misteriosi luoghi perennemente ammantati dalla nebbia, dove il confine tra uomini e macchine, tra vita e non vita, diviene sempre più sottile ed

indistinguibile.

Chi sono questi Aesiri e cosa nascondono? Perché odiano tanto le macchine? E c'è davvero differenza tra uomini ed automi, quando i primi hanno dimenticato di avere un'anima ed i secondi lottano per veder riconosciuta la propria?

*Scopri un appassionante
romanzo storico sospeso tra
oriente e occidente, tra i
segreti del nazismo e le sacre
vette himalayane...*

BLACK CAMELOT



LA CAMELOT PERA

Nella casa dei bisnonni, Alex trova la vecchia divisa di un ufficiale delle SS, assieme a documenti e oggetti appartenuti ad un misterioso antenato. C'è anche un pendente a forma di Mjollnir, il leggendario martello di Thor, ed Alex lo indossa, ignaro di come questo gesto cambierà la sua vita. La psicomedia, ovvero la capacità di percepire il passato attraverso gli oggetti, forse non era solo una fantasia di qualche secolo fa, perché Alex, tramite il medaglione, diviene partecipe della vita di un pilota vissuto negli anni della seconda guerra mondiale, misteriosamente connesso con le SS di Himmler e con l'Ahnenerbe, fulcro dell'occultismo nazista, con sede nel mistico castello di Wewelsburg: la Camelot nera di Himmler. Tra antiche reliquie e all'ombra del Terzo Reich, incontrando alcuni tra i più controversi personaggi della storia e muovendosi in uno scenario di eventi

realmente accaduti, dalla Germania nazista al lontano Tibet, passando per la resistenza italiana, Hans ed Alex dovranno impiegare tutte le proprie forze per far tramontare il Sole Nero ed impedire all'oscuro dragone di avvolgere le sue spire intorno al mondo.

Una storia ambientata nelle lontane terre dei Tungusi, dove si è mantenuta la tradizione di affidarsi agli sciamani per comprendere i segreti sussurri degli spiriti.

Un sentiero lungo il corso del Sole



*La notte è calma ma gli spiriti non
smettono di chiamare. Battono gli
zoccoli, ululano, strofinano becchi e
corna contro gli alberi...
è tempo che lo sciamano inizi il suo
viaggio.*

Gli spiriti lo sanno, per questo non gli danno tregua: conoscono il suo animo e lo accompagnano nella veglia e nel sogno, sin nelle profondità dei mondi inferi o lungo il sentiero che conduce al Sole.

Inan è un giovane destinato a diventare uno sciamano, ma il suo cammino verso la luce dovrà passare anche attraverso le ombre.



I CERCATORI di STELLE

Le stelle sono state ancestrali

guide per tutti i popoli che si avvicendarono sul nostro pianeta. Ora hanno smesso di brillare, ma l'equipaggio del Cygnus, un misterioso galeone volante con a capo un bizzarro alchimista, solcherà i cieli di questo mondo, e non solo, pur di ritrovarle.

Tra conoscenze perdute, avventure piratesche, magici cristalli e polveri alchemiche, il Cygnus ci porterà in viaggio

attraverso il sapere degli
antichi, nella speranza di
vederlo splendere di nuovo,
proprio come le stelle nella
volta celeste.

Grazie per aver letto

questo libro!