

*Dopo l'avventuroso e suggestivo prologo (pubblicato in questo stesso aggiornamento) entra nel vivo la saga di Erin, nuovo entusiasmante lavoro di Stefano Ratti.*

# Il destino di Erin

## Capitolo I

Era una mattina luminosa. Il sole splendeva su tutto il territorio riflettendosi nelle acque calme del lago, ai piedi della montagna, scaldando le paludi interrotte a tratti da larghe radure delimitate da boschi di betulle, pioppi, salici e castagni.

Il giovane Erin, ormai sedicenne e prossimo all'iniziazione, al passaggio della minore età, all'età adulta, camminava nell'erba alta del prato con disinvoltura.

Alzò il viso per guardare lontano, dove il verde si arrampicava sui monti ed entrava nel bosco formato da faggi, olmi, aceri e dove alte querce e abeti mostravano tutta la loro bellezza.

Il ragazzo, vestito con un abito corto di lana e un mantello di pelliccia di orso, penetrò nella foresta immergendosi nel sottobosco umido e fresco.

Doveva raggiungere la grande madre. Questo era il suo dovere, il suo destino.

Dall'età di tredici anni, non era stato allevato come gli altri. Gli era sempre stato detto e ripetuto più volte, che lui era votato a grandi imprese, poiché Manannan, il signore dei morti, lo aveva risparmiato, vedendo in lui un fato superiore a quello di ogni altro uomo.

Lo zio Conan, fratello minore di Fergus, il padre di Erin, del villaggio di Elian, in virtù della solidarietà tra consanguinei e dell'appartenenza allo stesso villaggio, si era preso cura di lui, della sorella minore Elgnat, del fratello, il piccolo Murias, e della madre, accogliendoli nella propria famiglia e prendendoli sotto la propria protezione.

Conan era un tipo alto, robusto, dagli occhi chiari e i capelli biondi come il fratello, ma nei lineamenti non gli assomigliava affatto, avendo un viso più simmetrico e gentile. Gli era simile invece nel carattere risoluto, nell'indomito coraggio e nella sua grande forza.

La sua famiglia era una tipica famiglia patriarcale che comprendeva il capo famiglia, la moglie, o più mogli, e i figli.

Dela, la consorte, aveva dato al suo uomo due figlie: Eri, di tredici anni e Brigit, di otto. Dela, nonostante fosse più giovane della madre di Erin, non accettò volentieri l'arrivo di Marna nella propria capanna. Ovviamente aveva ragione, perché non passò molto tempo che Marna accettò di diventare la seconda moglie di Conan.

Il giovane uomo era così diventato a tutti gli effetti il padre adottivo di Erin, anche se questa posizione non fu mai rivendicata da Conan, per rispetto del fratello, ma soprattutto per il rispetto, o il timore del dio della morte, essendo stato quest'ultimo a donare una nuova vita al giovane nipote.

Il villaggio di Elian, dal nome dell'uomo che l'aveva fondato decine di anni prima, situato sulle rive del lago del Drago, era circondato da un largo fossato. Oltre il fossato c'era un terrapieno circondato da una palizzata di legno che difendeva numerose capanne rettangolari, piuttosto grandi, sparse al suo interno.

Queste capanne erano fatte per lo più di legno, grazie alle foreste che fornivano un'enorme quantità di legname. La base poteva essere di pietra e il tetto era, per la maggior parte dei casi, di paglia, anche se a volte venivano usate anche delle tegole di legno.

Un buco nel mezzo, permetteva al fumo dei fuochi accesi all'interno, di uscire.

Una passerella di legno attraversava il fossato in corrispondenza delle due uniche entrate, una a ovest e una a est. Una torretta formata da tronchi si elevava in corrispondenza di ogni entrata, vigilata costantemente da due guardie armate di arco e frecce.

Intorno al villaggio, per un vasto tratto, si potevano vedere parti di terreno coltivato, le colline generose di frutti, e i vari mucchi di fieno posti ad essiccare al sole.

Nel villaggio non vivevano più di duecento persone divise in famiglie e ogni villaggio aveva un proprio territorio.

Ogni individuo ricopriva un proprio ruolo sin dalla nascita, seguendo dei canoni rigidi di comportamento, nel rispetto di una legge non scritta, che regolava tutti i momenti della vita del percorso terreno.

C'erano delle caste privilegiate, come la casta dei Flaith, i guerrieri, che si occupava della difesa del villaggio, sia dai membri di altri villaggi, sia dalle bande di razziatori che circolavano da un territorio all'altro.

Il guerriero era l'incarnazione della forza e assumeva un ruolo sociale, morale, come se fosse il depositario di una strana protezione divina.

Questi si occupavano anche della caccia e della pesca. Il bue selvatico, il daino, il cervo, il cinghiale e l'orso, erano le prede preferite, ma non disdegnavano nemmeno vari tipi di uccelli. I pescatori attraversavano il lago con le loro barche scavate nel legno e, con le loro reti, fornivano di pesce il villaggio.

C'erano gli Airemh, la casta produttrice, che si occupava dell'allevamento del bestiame, (maiali, mucche da latte, cavalli, pecore), dell'agricoltura (per lo più frumento, avena, farro, segale, orzo, piselli e fagioli, mele e castagne). Questa casta si occupava anche dalla conservazione dei cibi, dell'essiccazione, della salatura e affumicatura, e anche della produzione di vino, idromele e birra.

Poi c'era la casta dei Vanhir, degli artigiani, impegnati nella conciatura delle pelli, nella produzione delle stoffe di lana e di lino e di vari utensili di terracotta come vasi e ciotole. Si occupavano anche della costruzione delle capanne.

Tra gli artigiani però, i fabbri erano quelli che godevano di maggior attenzione. Essi conoscevano le tecniche per l'estrazione, la fusione e la lavorazione dei metalli. Con il ferro ricavato dalle miniere e dai depositi alluvionali, producevano utensili di vario genere, armi e vari oggetti ornamentali.

La casta meno numerosa era quella dei Druidi. Ogni villaggio ne aveva solo uno, o al massimo due, se la persona in questione decideva di avvalersi dell'aiuto di un'apprendista. Queste persone detenevano il segreto del passato, quello della scrittura, del sapere e delle arti magiche. Grazie a questo erano in grado di influenzare profondamente le scelte dei villaggi.

I sapienti non giravano mai armati, questo perché era risaputo che infastidire uno di loro avrebbe attirato un'enorme sfortuna.

L'anno era diviso in feste solari (divinità maschili) e lunari (divinità femminili), segnando il percorso del sole.

Il solstizio d'estate era il punto della massima altezza nel cielo del sole, il solstizio d'inverno era la minima altezza, mentre gli equinozi erano la fase intermedia.

Nella festa di Yule, il giorno del solstizio d'inverno, rinasceva il sole. Da questo giorno in poi, la luce comincia a farsi spazio tra le tenebre. Questa festa segna la notte più lunga.

Nella festa di Ostara, il giorno dell'equinozio di primavera, era uno dei momenti dell'anno in cui la notte e il giorno avevano pari lunghezza ed è considerato un momento carico di potenza per i rituali magici.

Nel la festa Litha, il giorno del solstizio d'estate i campi erano colmi di grano, la vegetazione fitta e lussureggiante, i frutti maturi. Per i druidi, era il giorno ideale per la raccolta delle erbe e per i loro piccoli e grandi riti.

Nella festa di Mabon, il giorno dell'equinozio d'autunno, il giorno e la notte sono in equilibrio, ma ora l'oscurità si preparava prendere il sopravvento sulla luce. Come per l'equinozio primaverile, anche questo aveva moltissima importanza per i druidi.

Poi c'erano le feste di Samhain, quando la terra ha dato i suoi frutti si prepara a riposare per poter essere nuovamente fertile in primavera. Durante questa festa si aprono le porte del regno dei morti, e il confine può essere oltrepassato in entrambe le direzioni. In questo giorno si festeggiava anche l'inizio del nuovo anno.

La festa di Imbolc, indicava l'allontanamento dell'inverno, e corrispondeva al periodo in cui iniziava la produzione del latte e dall'allungarsi delle giornate di sole.

Nella festa di Beltane, si festeggiava la primavera, la fertilità e annunciava l'arrivo dell'estate. Simbolo del ritorno alla vita e di fecondità.

Infine c'era la festa di Lughnasadh, che segnava l'inizio della stagione dei raccolti, era un ringraziamento alla fertilità della terra.

Ogni villaggio aveva un capovillaggio, scelto dalla gente tra quelli che si sapevano distinguere per forza e intelligenza.

Con la morte di Fergus il villaggio di Elian, era rimasto senza un capo e molti giovani guerrieri aspiravano a quel titolo, un titolo che venne dato a Conan. Egli aveva partecipato alla terribile battaglia in cui era morto il fratello, portando a casa una numerosa collezione di teste nemiche. Nessuno meglio di lui avrebbe saputo dare sicurezza al villaggio.

Conan si prese anche il compito di affinare ciò che il padre di Erin aveva incominciato a insegnare al figlio.

“Tu diventerai un grande capo, forse di più, un condottiero, che schiaccerà la prepotenza e l'arroganza della gente degli altri territori” ripeteva spesso lo zio al nipote.

Erin imparò tutte le tecniche di caccia, di lotta, di spada e del tiro con l'arco. Fu così che a sedici anni, era diventato un bel ragazzo, alto e robusto, dai capelli lunghi e castani, dagli occhi, molto chiari, quasi bianchi, in contrasto con gli occhi verdi del defunto padre e quelli marroni della madre.

Marna, guardando gli occhi del figlio, non poteva esimersi dal pensare agli occhi bianchi del cavaliere nero incontrato anni prima sul campo di battaglia.

Erano passati tre anni dalla sua rinascita, ed Erin aveva lasciato il villaggio di Elian all'alba, mentre tutti dormivano, senza voltarsi indietro nemmeno una volta. Non amava gli addii.

Il suo animo era inquieto, quasi insicuro, ma doveva assolutamente raggiungere la montagna, la dimora della grande madre.

Il suo destino lo attendeva.

Uscì dal bosco e si ritrovò in un vasto spiazzo erboso, delimitato da alcune pesanti pietre disposte a cerchio, un posto dove i sapienti allestivano le loro cerimonie rituali. Alcuni strani segni incisi sulle pietre mettevano in guardia le persone da un eventuale e letale maledizione. Erin non sapeva leggere quei simboli, ma intuiva il loro minaccioso ammonimento. Un giorno non lontano avrebbe saputo dare una chiara interpretazione a quei segni, perché la grande madre gli avrebbe sicuramente insegnato il loro terribile significato.

“Puoi fermarti!” gli intimò una strana voce che sembrava provenire da ogni angolazione. “Sei arrivato.”

Davanti a lui, apparve come per incanto l'anziana donna, coperta dal solito e logoro mantello di stoffa marrone. La donna si tolse parte del mantello dalla testa ed Erin, nel vederla, ebbe un attimo di repulsione, guardando quella pelle rugosa attraversata da profondi solchi, come avesse cent'anni.

Fea, faceva parte della casta dei Druidi, le uniche persone in grado di mettersi in contatto con il mondo divino. Lei però era diversa, e non solo per il fatto che fosse una donna, cosa rara tra i sapienti, ma non impossibile, ma per il fatto che aveva preferito vivere in completa solitudine sulla montagna, invece che al villaggio, dove sarebbe stata riverita e coccolata da tutti.

Qualcuno ebbe il coraggio di domandarle il perché e lei rispose con tono stizzito che troppa gente intorno la infastidiva, che sulla montagna sarebbe stata più in alto di tutti e quindi, più vicina agli dei.

La donna non badò alla riluttanza del giovane e si avvicinò osservandolo bene. Le sue mani corsero lungo le spalle del ragazzo, costatatandone la robustezza. Poi con il bastone che aveva in mano, un grosso e duro bastone di legno di castagno, gli colpì le gambe.

Il giovane non fece nemmeno una smorfia di dolore.

“Ti sei fatto piuttosto robusto ragazzo, a quanto vedo.” disse la donna. “Vieni con me.”

L'anziana aveva passato la sua vita tra le montagne, nei boschi, a raccogliere radici, funghi e erbe medicinali, facendole essiccare o bollire in un calderone di rame, ricavando pozioni magiche, unguenti e tisane per guarire le ferite e le malattie di qualsiasi persona che ne avesse avuto bisogno.

Avrebbe insegnato anche questo al suo giovane apprendista.

“Vienimi dietro ragazzo” disse la donna indicando con la mano la strada davanti a sé.

Fea s'incamminò nel sottobosco senza voltarsi a guardare se il giovane la stesse seguendo.

Erin la seguì, fino ad arrivare a una piccola capanna di legno e fango, con il tetto di paglia. Appoggiata alla capanna c'era accatastata della legna. Un pentolone annerito era sospeso su tre aste di legno incrociate, sotto la pentola si poteva vedere la cenere di un fuoco recente.

In questo luogo sarebbe cominciato il suo apprendistato.

**(continua)**