



*Antiche leggende,  
Incantesimi e Fate  
della verde Irlanda*

*la magia popolare della terra  
di Erin*

*Francesca Speranza Wilde*

**ELFI EDIZIONI**

*Antiche leggende,  
Incantesimi  
e Fate della verde  
Irlanda*

*La magia popolare della Terra  
di Erin*

*Lady Francesca Speranza Wilde*



## *Indice*

<b>Introduzione</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>5</b>
<i>Le donne con le corna - La leggenda del castello di Ballytowtas - Storia di un lupo - Il malocchio - La sposa rapita - La musica fatata - La danza fatata</i>		
<b>La giustizia delle Fate</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>37</b>
<i>Una leggenda dell'Isola di Shark - La razza fatata - La Signora Strega - Ethna la sposa - La vendetta delle Fate</i>		
<b>L'aiuto fatato</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>47</b>
<i>Il Phouka - La cavalcata di mezzanotte - Il Leprechaun</i>		
<b>Leggende delle Western Islands e di Innis-Sark</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>55</b>
<i>Il bambino fatato - La maledizione di una donna - Il segno della morte - Kathleen - La vigilia di novembre - La danza dei morti - Credenze riguardanti i morti - I cavalieri Fenian, una leggenda dell'ovest - L'Isola di Rathlin - Il soldato morto - I tre doni - Il sostituto fatato - Astuzie delle Fate</i>		
<b>Le Fate sotterranee</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>77</b>
<i>I Tuatha de Danann - La Regina Edain - Il destriero reale</i>		
<b>Incantesimi malvagi</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>81</b>
<i>Il Re Cathal - La maledizione del bardo - Un esperto irlandese delle isole</i>		
<b>I festival annuali</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>85</b>
<i>Il festival di Maggio - Credenze su calendimaggio - Whitsuntide - La leggenda dei cavalli fatati - Incantesimi di novembre - La vigilia di novembre - Una terribile vendetta - Midsummer (24 giugno) - I fuochi e le danze di Bel - La dottoressa fatata - Credenze ed incantesimi dei festival annuali</i>		
<b>Usanze antiche</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>101</b>
<i>Riti nuziali - I morti - Gli antichi misteri - Il potere della parola - Il bardo ed il Re - La razza dei Sidhe - La musica</i>		
<b>L'ispirazione poetica</b>	<b><i>pag.</i></b>	<b>117</b>
<i>Eodain la donna bardo - La Banshee - La Regina Maeve - Presagi di morte - Il destino degli Hartpole - Il forte delle Fate - La natura delle Fate - Astuzie fatate - Il mistero del burro</i>		

***Le proprietà delle erbe ed il loro uso  
in medicina e magia***

***pag. 127***

*Sogni d'amore - Per causare l'amore - Credenze mediche ed antichi incantesimi - Contro i nemici - Per l'amore - Per addomesticare un cavallo - Per una ferita - Per il malocchio - Per il fuoco di S. Antonio - Per causare l'amore - Per il mal di denti - Per la memoria - Per curare le verruche - Per una fitta al fianco - Per gli occhi deboli - Per un dolore al fianco - Per la depressione - Per un dardo fatato - Piccoli incantesimi - Per ritrovare degli oggetti rubati - Una benedizione - Una cura per il bestiame - Un incantesimo di salvezza - I dottori fatati - Gli incantesimi con i cristalli*

***Credenze e presagi***

***pag. 143***

*Presagi di sfortuna - Per attirare le api - Credenze delle isole sui morti - Reliquie - Divinazione - Il bardo cieco - Leggende cristiane - Pietre del giuramento - la Cremave - Un'altra reliquia che svela le colpe - Innis-Murry - Il colpo del diavolo - Il sostituto fatato - Il medico fatato - Il destino del contadino - La collina fatata - Le fonti sacre - Le pietre bianche - La leggenda di Neal-Mor - La fonte di San John - La fonte di Fionn Ma-Coul - La fonte di San Seenan - Kil-na-Greina - La fonte dell'adorazione - La fonte di Bride - Gli alberi sacri - Tober-na-Dara - Lough Neagh - Il dottore e la principessa fatata - Una fonte sacra - Un'isola sacra - Il lago della vendetta - Lough Foyle - Sliabh-Mish, contea di Kerry - Nozioni popolari sulla razza dei Sidhe - La partita di hurling - La cavalcata con le Fate - La spia fatata - Il cavaliere oscuro - Sheela-na-Skean - Capitan Webb, il capo dei ladri - Il ladro di Mayo e la cavalla Feenish*



## *Introduzione*

Le antiche leggende di tutte le nazioni del mondo, di cui si sono nutrite generazioni di uomini di epoca in epoca, si assomigliano tanto fra loro che siamo portati a credere che vi sia stato un tempo in cui tutta la famiglia umana aveva un solo credo ed una sola lingua. Ma, con l'aumento degli umani giunse la necessità della dispersione e questa migrazione senza fine delle tribù della Terra cominciò dalla culla orientale della loro razza, che da migliaia di anni continua la sua attività. Dalla bellissima terra di Eden sulla cima del Golfo Persico, dove sorsero i credi e le culture, partirono le prime migrazioni e si diressero naturalmente lungo il corso dei grandi fiumi, dall'Eufrate e dal Tigri e verso sul dal Nilo; e là vennero costruite le prime grandi città del mondo ed i primi potenti regni dell'est cominciarono ad inviare coloni per prendere possesso dello sconosciuto e silenzioso mondo intorno ad essi. Dalla Persia, dall'Assiria e dall'Egitto le tribù vaganti giunsero fino alla Grecia ed alle isole del mare, portando con sé, come segni della loro origine, frammenti spezzati del credo primitivo e idiomi spezzati della lingua antica – quelle prime pagine della storia della razza umana, eterna ed indistruttibile, che centinaia di secoli non sono stati in grado di obliare dalla mente dell'uomo. Ma, quando le tribù antiche si separarono dalla loro centrale genitrice, il credo e le lingue cominciarono ad assumere nuove forme, in accordo alle nuove abitudini di vita ed ai nuovi modi di pensare che venivano sviluppati tra la gente migrante per influenza del clima e della contemplazione di nuovi e straordinari fenomeni naturali nelle terre in cui essi avevano trovato un luogo per riposare o una casa. Tuttavia, in tutte le nazioni rimase una base del credo e della lingua antichi, facile da rintracciare attraverso tutte le mutazioni nel pensiero umano causate dalle circostanze, dalla cultura più elevata o dalla degradazione cui la lingua ed i simboli furono soggetti in mezzo a tribù rozze ed illetterate.

Ricostruire il credo ed il linguaggio antichi dell'umanità da questi frammenti sparsi e spezzettati è l'obiettivo che sta ora entusiasmando i dotti e ferventi etnologi europei, pur se con poco successo per quanto riguarda la lingua in quanto sono state scoperte forse non più di venti parole che i filologi considerano essere state appartenenti alla lingua originale: determinati oggetti o idee si trovano rappresentati in tutte le lingue con le stesse parole e quindi i filologi concludono che queste parole devono essere state associate alle idee che rappresentano fin dall'alba della lingua e, siccome queste parole esprimono principalmente le relazioni interpersonali della famiglia umana, sono rimaste impresse nelle menti delle tribù vaganti

intatte ed immutate da tutte le diversità delle loro successive esperienze di vita.

La fonte di tutta la vita, il credo e la cultura ora sulla Terra non vi è ragione di dubitare che si trovi in Iran, o Persia come si vuole chiamare; gli Iranian avevano un forte senso della relazione tra l'uomo ed il mondo spirituale. Nei loro templi non ammettevano idoli, il loro Dio era il Supremo Unico Creatore e sostegno di tutte le cose e suoi simboli erano il Sole ed il puro elemento fuoco. Ma quando il mondo divenne più vecchio e più malvagio le pure dottrine primitive vennero oscurate da fantasie umane, il simbolo venne adorato al posto del Dio e le idolatrie degradate di Babilonia, dell'Assiria e delle nazioni cananee ne furono il risultato. L'Egitto – il solenne, saggio, dotto, lugubre Egitto – conserve la maggior parte delle verità antiche, ma esse venivano considerate dai sacerdoti troppo preziose per la massa, quindi vennero da loro conservate con cura all'interno della propria casta. Essi soli conoscevano l'antico e criptico significato dei simboli; alla gente veniva permesso di vedere solamente il segno esterno e visibile.

Dall'Egitto la filosofia, la cultura, l'arte e la religione giunsero in Grecia, ma i Greci plasmarono questi splendidi elementi alla loro maniera e sparsero la radianza della bellezza sopra al solenne e oscuro misticismo dell'Egitto. Ogni cosa orribile, terribile e rivoltante venne bandita dalla mitologia greca. I Greci non costruirono alcuna teoria su un diavolo e non credevano in alcun inferno come dimora separata ed eterna delle anime perdute degli uomini. Gli Dei greci erano divinamente belli ed ogni Divinità era pronta ad aiutare il mortale che la invocava. I morti nell'Ade lamentavano il proprio destino perché non potevano più godere della gloriosa bellezza della vita, ma non vi era alcun dogma duro e agghiacciante che li condannasse alle torture di una punizione eterna. La terra, l'acqua, i cieli ed il mare, le tempeste ed i raggi solari, le foreste ed i fiori ed i grappoli d'uva purpurea con cui incoronavano un Dio erano tutti, per la mente poetica dei Greci, manifestazioni di un onnipervadente potere spirituale e di vita. Il loro credo era un sublime panteismo che vede Dei in ogni cosa, con tuttavia un Dio supremo al di sopra di tutto. Libertà, bellezza, arte, luce e gioia erano gli elementi della religione greca, mentre l'Eterna Saggiezza, la grande Athena del Partenone, era la Divinità peculiare della loro razza semi-divina.

Nel frattempo, altri rami dell'originario ceppo iraniano si stavano spargendo nelle selvagge foreste centrali europee, dove divennero le fondamenta delle grandi razze teutoniche e gotiche, i governatori del mondo predestinati; ma la Natura era loro matrigna e la vita pareva una incessante guerra contro i

fieri e potenti demoni degli elementi di gelo ed oscurità, da cui venne ucciso il bellissimo Dio del Sole e che regnarono trionfanti in quella temibile stagione in cui la terra era di ferro e l'aria di ghiaccio e nessun Dio benevolo pareva portare aiuto. Statue tremende rappresentavano questi poteri invisibili, che venivano propiziati da riti sanguinari; e gli uomini ed il loro Dio erano fieri e crudeli come le bestie selvagge della foresta e gli aspetti della natura selvaggia intorno a loro.

Le onde della vita umana continuarono ad avanzare verso ovest fin quando giunsero alle terre ed alle isole del Grande Mare ed i marinai vaganti, in cerca di nuove case, oltrepassarono le Colonne di Ercole fino ad arrivare all'Oceano Occidentale dove, approdando lungo le rive della Spagna e della Francia, fondarono nazioni che portano tuttora il marchio della loro origine orientale e sono note alla storia come razze celtiche, mentre i costumi, le usanze e le tradizioni che i loro progenitori avevano imparato in Egitto o in Grecia vennero conservate tra loro con cura e trasmesse come eredità alle colonie che fondarono. Dalla Spagna i primi marinai raggiunsero facilmente la verde isola dell'ovest a cui noi Irlandesi siamo particolarmente interessati. E qui, nella nostra bella isola, finalmente si stabilì l'ultima onda della grande migrazione iraniana. Andare oltre era impossibile – l'oceano sconosciuto pareva loro il limite del mondo. E così i pellegrini della razza primeva, con i frammenti del loro credo antico e della loro tradizione mitica poetica ed il loro particolare dialetto dell'antica lingua formarono un sedimento che qui conserva tuttora la sua particolare affinità con la terra madre – nonostante i cambiamenti ed i casi che in tremila anni sono occorsi alla gente, alle leggende ed alla lingua. E' perciò in particolare in Irlanda che dovrebbero essere studiate la natura e l'origine delle razze primitive europee. Anche la forma dei capi celti mostra una decisa conformità a quella delle razze greche, mentre si differenzia essenzialmente da quelle sassoni e gotiche. Questa è una delle molte prove a sostegno della teoria che il popolo celtico, nel loro corso verso ovest fino all'Atlantico, viaggiarono lungo le coste del Mediterraneo, in quanto lungo quel percorso si trovano le stesse formazioni craniche. I filologi affermano anche che la lingua irlandese è più vicina al Sanscrito di qualunque altra lingua vivente e parlata d'Europa, mentre le leggende ed i miti dell'Irlanda si possono far risalire facilmente al lontano oriente, ma non hanno nulla in comune con le fiere e strane credenze della mitologia nordica.

Questo studio delle tradizioni leggendarie in quanto fondamenta della storia dell'umanità viene ora riconosciuto una branca così importante dell'etnologia che un giornale interamente dedicato alla mitologia comparata è stato recentemente pubblicato a Parigi e ad esso tutte le nazioni

sono invitate a contribuire – le leggende di Slavi, Teutoni, Celti ed Irlandesi sono considerate particolarmente importanti, in quanto contengono più elementi primitivi di quelle delle altre nazioni occidentali. Tutti gli altri paesi sono stati sopraffatti ripetutamente da tribù, popoli e razze straniere, ma gli Irlandesi sono rimasti immutati e, invece di adottare le usanze degli invasori, hanno mostrato un così notevole potere di fascino che gli invasori stessi sono divenuti *Hibernicis ipsis Hiberniores*. I Danesi conservarono la costa est dell'Irlanda per trecento anni, tuttavia non vi è traccia di Thor o di Odino o dei Giganti del Ghiaccio o del Grande Serpente del Mondo nelle leggende irlandesi; ma se torniamo indietro nella storia del mondo all'inizio delle cose, quando il popolo iraniano era l'unico insegnante dell'umanità, giungiamo all'autentica fonte delle leggende irlandesi e scopriamo che i materiali originali sono stati alterati molto lievemente, mentre in altre nazioni le fondamenta sono state ricoperte da un denso palinsesto delle loro invenzioni, suggerite dall'ambiente particolare che li circondava.

Tra i simboli religiosi primitivi del mondo vi sono l'albero, la donna ed il serpente – senza dubbio ricordi della leggenda del Paradiso; ed in Persia la venerazione di certi alberi sacri è stata prevalente fin dai tempi più antichi, divenendo comune in tutte le nazioni iraniane. In Iran era d'uso appendere vesti costose ai rami come offerte votive e si ricorda che Serse, prima di andare in battaglia, invocava la vittoria dall'Albero Sacro ed appendeva ai suoi rami gioielli e ricche vesti. Ed il poeta Saadi narra un aneddoto riguardante gli alberi che possiede il vero tocco orientale di lugubre suggestione: una volta egli – dice – fu ospite di un uomo anziano molto ricco, il quale aveva un figlio noto per la sua bellezza. Una notte il vecchio gli disse: “Durante tutta la mia vita non ho mai avuto altri figli che questo. Accanto a questo luogo vi è l'Albero Sacro da cui gli uomini si recano per portare e loro richieste. Molte notti ho pregato Dio ai piedi di quest'albero perché mi concedesse questo figlio.” Non molto tempo dopo Saadi udì questo giovane uomo dire a bassa voce al suo amico: “Come sarei felice se sapessi dove cresce quell'Albero Sacro, così potrei implorare Dio che mio padre morisse”.

La classe più povera in Persia, non essendo in grado di fare delle offerte di vesti costose, ha l'abitudine di legare pezzetti di stoffe colorate ai rami e si pensa che questi brandelli abbiano un potere speciale per curare le malattie. Questi alberi sono spesso accanto ad una fonte o alla tomba di un santo e vengono di conseguenza considerati particolarmente sacri.

Questo racconto avrebbe potuto essere scritto per l'Irlanda, in quanto la credenza ed il cerimoniale sono uguali e si ritrovano tuttora sia in Iran che in Erin. Ma non tutti gli alberi vengono considerati sacri – solo quelli che

non danno frutti commestibili che possano nutrire gli uomini. In Persia veniva venerato particolarmente il platano, in Egitto la palma, in Grecia l'olivo selvatico e la quercia tra le nazioni celtiche. Talvolta tra i rami venivano accesi dei piccoli lumicini per simulare con il fuoco la presenza della Divinità. E' importante notare, in tema di affinità tra l'Irlanda e l'Iran, che l'antica parola persiana che indica l'albero è dar e gli Irlandesi chiamano il loro albero sacro, la quercia, darragh (i termini Driade e Druido possono essere comparati in quanto contenenti la stessa radice e lo stesso riferimento).

Anche la credenza in una razza di esseri sovranaturali a metà strada tra l'uomo ed il Dio Supremo, bella e benefica, una razza che non ha mai conosciuto il peso della vita umana, faceva parte del credo del popolo iraniano. Essi li chiamavano Peri o Ferouers (Fate) e vi sono alcune graziose leggende riguardanti la bella Dukhtari Shah Perian, la "figlia del Re delle Fate", che con un solo sguardo alla sua bellezza faceva languire gli uomini in un vano desiderio ma, se veniva loro concesso di vederla una volta ancora, morivano. Tutte le nazioni credono nell'esistenza di questi misteriosi spiriti, che possiedono un'influenza mistica e potente sulla vita e sulle azioni umane, ma ogni nazione le rappresenta in maniera differente a seconda delle usanze e delle circostanze del paese. Perciò i Russi credono nel fantasma della Ukraine, una bella e giovane fanciulla vestita di bianco che incontra il viaggiatore lungo il suo solitario cammino nella neve e lo culla con i suoi baci nel sonno fatale da cui egli non si risveglia mai più. Anche le leggende degli Scandinavi sono poste nel contesto delle loro esperienze; il fendersi ed il crollare del ghiaccio è il colpo del martello del Dio Thor; la brina è la barba del Gigante del Ghiaccio; e quando Balder, il loro Dio del Sole, comincia a morire al solstizio d'estate essi accendono rami di pino per illuminare il suo cammino verso gli inferi; e quando egli ritorna nel mondo di superficie, dopo il solstizio invernale, essi bruciano il ceppo di Yule ed appendono luci agli abeti per illuminare la sua via del ritorno. Queste tradizioni sono vestigia di un'antica adorazione del Sole, ma i contadini che accendono i fuochi di Bel durante il solstizio estivo e coloro che accendono il brillante albero di Natale hanno dimenticato l'origine di questa usanza, nonostante questo simbolo, antico come il mondo, e la sua tradizione vengano mantenuti.

I Sidhe, o Esseri Fatati, dell'Irlanda conservano a tutt'oggi i gentili attributi della loro antica razza persiana, perché nel clima dolce ed equilibrato di Erin non vi erano manifestazioni terribili della Natura che dovessero essere simboleggiate da nuove immagini; ed i gioviali Elfi amanti del riso erano essi stessi la migliore e più vera espressione della natura irlandese. Le Fate

amavano la musica, la danza ed il divertimento; e, soprattutto, essere lasciate in pace e che non si interferisse con i loro particolari costumi, le loro abitudini ed i loro passatempi. Anch'essi, come gli Irlandesi, possedevano un profondo senso della giustizia ed un grande amore per la generosità e la gentilezza. Tutti i luoghi solitari dell'isola erano popolati da queste luminose, gioiose e belle creature e per la natura dell'Irlandese, con il suo bisogno di spirituale, il suo amore per il vago, il mistico, il sogno ed il sovrannaturale vi era qualcosa di irresistibilmente affascinante nella credenza che spiriti gentili fossero lì intorno, pieni di simpatia per il mortale che pativa dei torti o aveva bisogno di aiuto. Ma le Fate erano talvolta caparbie e capricciose come bambini e si vendicavano orrendamente se qualcuno costruiva sopra i loro cerchi fatati o le guardava mentre pettinavano i loro lunghi capelli biondi al Sole o mentre danzavano nei boschi o galleggiavano nei laghi. La pena per tutti coloro che si avvicinavano troppo o ficcavano troppo il naso nei misteri della natura era la morte.

Per il contadino irlandese la terra e l'aria erano piene di queste misteriose creature, in parte amate ed in parte temute; perciò esse venivano propiziate con lusinghe e venivano chiamate "il buon popolo", come i Greci chiamano le temibili Dee "le Eumenidi". Le loro voci venivano udite nelle eco montane e vedevano le loro forme nella nebbia purpurea e dorata delle montagne; esse sussurravano tra i rami profumati del biancospino; i giochi delle foglie autunnali erano le corse di piccoli Elfi rossi, gialli e marroni portati dal vento e danzanti con allegria ed il piegarsi dell'orzo ondeggiante era causato dal volo del Re degli Elfi e della sua corte tra i campi. Essi danzavano con piedi silenziosi ed il loro passo era così lieve che le gocce di rugiada su cui danzavano tremavano solo ma non si rompevano. La musica fatata era sommessa e dolce, "tanto dolce da abbagliare" come quella del grande Dio Pan presso il fiume; vivevamo solo del nettare delle coppe dei fiori, nonostante nei loro sontuosi palazzi fatati venissero offerti sontuosi banchetti ai mortali che venivano rapiti – ma guai al mortale che assaggiava il cibo fatato: mangiarne era fatale. I Sidhe guardano con invidia i bei bambini umani e quando possono li rapiscono; ed i figli di un Sidhe e di una madre mortale hanno la fama di crescere forti e belli, ma con una natura malvagia e pericolosa. Si crede anche che ogni sette anni le Fate siano costrette a mandare una vittima al Maligno e, per cercare di salvare la loro gente, cerchino di rapire una qualche bella giovane mortale da offrire al Principe delle Tenebre.

La scienza e la religione dogmatica hanno da tempo ucciso la facoltà del mito e della poesia nell'Europa acculturata. Essa permane ora, naturalmente

ed istintivamente, nei bambini, nei poeti e nelle razze “giovani di cuore” come gli Irlandesi – semplici, gioiosi, devoti ed illetterati e che sono rimasti immutati per secoli, cinti dal muro della loro lingua rispetto al resto dell’Europa, un velo di separazione attraverso cui né la scienza, né la cultura o la fredda derisione degli scettici sono ancora penetrati.

Il cristianesimo è stato accettato prontamente dagli Irlandesi. La commovente storia della bella e giovane madre vergine e del Dio bambino – come soggetti principali – ha toccato le corde più profonde del tenero, amabile e simpatetico cuore irlandese. Esso non ha sopraffatto le leggende dei tempi antichi, ma le ha prese ed incorporate nella nuova fede. Le fonti sacre e gli alberi sacri sono rimasti e sono stati resi ancora più sacri dall’associazione con il nome di un santo. Ed a tutt’oggi l’antica mitologia si conserva con una forza ed una vitalità che non sono state toccate da sintomi di debolezza o decadimento. Gli Irlandesi non hanno mai, come i Greci, avuto il concetto di una razza di esseri più nobili di loro – uomini più forti e maggiormente dotati con il fuoco immortale di un Dio nelle vene, donne divinamente belle o divinamente ispirate. Uno dei ricordi più belli ed altamente toccanti di tutta la storia umana è la costante devozione del popolo irlandese nei confronti della loro antica fede, nonostante le persecuzioni e le leggi penali più insultanti e degradanti che siano mai state inflitte ad una terra da una setta cristiana nei confronti di un’altra.

Con questa particolare natura reverente sarebbe impossibile fare dell’Irlanda una nazione di scettici anche se un’intera legione di razionalisti giungesse tra loro a predicare una crociata contro tutte le credenze nello spirituale e nell’invisibile. E le antiche tradizioni della loro razza sono rimaste altrettanto salde nei loro cuori perch’essi sono un popolo artistico ed hanno bisogno di soggetti da adorare ed amare, non mere astrazioni da accettare con la ragione. E sono anche una nazione di poeti; la presenza divina è sempre accanto a loro ed i santi e gli angeli e le creature scure della terra e dell’aria sono costantemente nelle loro menti e creano disegni intrecciati di amore e paura nei confronti del mondo invisibile ed infinito. Probabilmente non una sola tradizione o usanza che abbia avuto origine da una credenza religiosa è andata persa durante il lungo corso delle ere fin da quando il primo popolo arrivò dall’oriente e si stabilì sulle nostre rive. Durante il solstizio d’estate vengono ancora accesi i fuochi di Bel, anche se non più in onore del Sole bensì in onore di San Giovanni, ed i contadini fanno tuttora passare il loro bestiame tra due fuochi – non come nell’antichità, naturalmente, nel nome del Dio antico ma in nome di qualche santo patrono. Che tutte le leggende irlandesi siano originarie dell’oriente è certo: di una terra calda, non di una con i ghiacciai in cui i tuoni si abbattono sulle coste

di fiumi ghiacciati, di una regione dove l'ombra degli alberi ed un sorso fresco da una fonte generosa donavano vita. L'adorazione delle fonti non può avere avuto origine in un paese umido come l'Irlanda, dove si trovano sorgenti ad ogni passo ed il cielo e la terra sono grevi e saturi di umidità. Deve essere giunta da un popolo orientale, viaggiatori di una terra arida ed assetata dove la scoperta di una fonte pareva l'aiuto di un angelo.

I cronisti antichi ci dicono anche che l'adorazione dei serpenti era molto comune in Irlanda e che San Patrizio gettò a terra l'immagine del serpente Crom-ruadh (il grande verme) e la buttò nel Boyne (e da questo nacque la leggenda che San Patrizio scacciò tutti gli esseri velenosi dall'isola). Ora, siccome gli Irlandesi non avrebbero mai potuto vedere un serpente – in quanto in Irlanda non ne esistono –, questa adorazione deve essere giunta dall'est, dove questa bellissima e mortale creatura viene considerata simbolo del Maligno ed adorata e propiziata con offerte votive, com'erano tutte le cose malvagie nel mondo antico nella speranza di allontanare il loro odio demoniaco dagli uomini e di indurli a mostrare compassione e misericordia; allo stesso modo gli Egiziani propiziavano il sacro cocodrillo grazie a sottili adulazioni ed appendendo gioielli costosi alle sue orecchie. Gli Irlandesi, tuttavia, non sembrano avere originato un culto particolare o nazionale. Le loro cerimonie funebri richiamano quelle egizie e greche e quelle di altri antichi paesi dell'est, da cui hanno importato i loro usi riguardo alla veglia, ai canti funebri, alle donne che si lamentano ed ai giochi funebri. A Sparta, alla morte di un grande capo si tenevano una veglia ed un lamento funebre non comuni nel resto della Grecia ed essi dicevano di averli appresi dai Fenici; questa particolare usanza somiglia molto alla pratica irlandese. Venivano recitate tutte le virtù del morto ed il greco "eleleu", grido uguale all'irlandese "ul-lu-lu", veniva eseguito sul cadavere da un coro di lamentatrici pagate. L'usanza di scegliere donne invece di uomini per il coro di lamenti fu prevalente in tutto il mondo antico, in quanto il mostrare apertamente il proprio dolore era ritenuto non dignitoso per gli uomini. Fu Cassandra a dare l'avvio con il lamento per Ettore ed Elena fu la prima a recitare lodi in suo onore. I canti funebri in Egitto, Arabia ed Abissinia sono tutti molto simili a quelli irlandesi; invero il grido di lamento è uguale in tutti ed il lamento egiziano "hi-loo-loo! hi-loo-loo!" gridato sui morti fu probabilmente la forma originale del lamento irlandese.

I Greci si sono sempre sforzati di diminuire i terrori della morte e per questa ragione hanno fondato i giochi funebri e le cerimonie funebri hanno preso la forma di un festival, dove si mangiava e si beveva e si versavano libagioni di vino in onore del morto. Anche gli Irlandesi avevano i loro giochi funebri

e le loro danze caratteristiche, donne che lanciavano via le vesti che indossavano al di sopra delle altre e che, tenendosi per mano in cerchio, si muovevano lentamente intorno ad una donna al centro che copriva il proprio volto con le mani. Un'altra parte singolare della cerimonia era l'entrata di una donna che indossava una testa di mucca con le corna, come appare nella scena del Prometeo di Eschilo. Questa donna probabilmente simboleggiava la Luna crescente o con le corna, l'antica Diana, la Dea della Morte. L'usanza di gettare le vesti indubbiamente aveva il significato originale di gettare la veste di carne. In questo mondo noi non abbiamo portato nulla ed è certo che nulla ne porteremo via. L'anima deve rimanere senza veli di fronte al Dio. Nelle isole della costa ovest dell'Irlanda, dove permangono tuttora le credenze più antiche, vi è una strana usanza: non viene permesso alcun lamento funebre fin quando non siano passate tre ore dal momento della morte in quanto, dicono, il suono dei pianti impedirebbe all'anima di parlare a Dio quand'essa fosse davanti a Lui e risveglierebbe i due grandi cani che sono in cerca delle anime dei morti allo scopo di divorarle – ed il Signore stesso non può fermarli una volta risvegliati. Questa tradizione di vegliare i morti in silenzio mentre l'anima è di fronte a Dio è una credenza solenne che deve la sua origine a persone di intensa fede nel mondo invisibile ed è probabilmente molto antica.

Il suono del lamento irlandese è meravigliosamente patetico. Nessuno potrebbe udire a lungo l' "ul-lu-lu" senza una forte emozione e persino lacrime ed una volta udito non si può più dimenticare. Né vi è alcunché di sminuente del dolore nell'idea di pagare delle lamentatici; al contrario, è uno splendido tributo al morto che le sue lodi vengano tessute pubblicamente di fronte agli amici riuniti, mentre vi qualcosa di indescrivibilmente impressionante nell'aspetto delle donne addolorate radunate intorno alla bara con le teste velate che dondolano avanti e indietro ed intonano la solenne ed antica canzone di morte con cadenza misurata che talvolta si alza in un lamento straziante. Esse appaiono come elementi di un'antica visione del mondo ed in un istante l'immaginazione torna al lontano oriente ed al tempo in cui tutti questi simboli funerari possedevano un misterioso e terribile significato. Talvolta un lamento di genuino ed amaro dolore interrompe il canto delle lamentatici a pagamento. Un lamento funebre irlandese trascritto dalle labbra della madre di un defunto alcuni anni or sono fa così nella versione inglese letterale:

“O donne, guardatemi! Guardatemi, donne! Avete mai visto un dolore come il mio? Avete mai visto qualcuno dolente come me? Arrah, dunque, mio caro, mio caro, è tua madre che ti chiama. Da quanto tempo stai dormendo. Vedi tutta la gente intorno a te, mio caro, ed io che stiamo piangendo

amaramente? Arrah, cos'è questo pallore sul tuo volto? Di certo non vi era di uguali in Erin per bellezza e gentilezza ed i tuoi capelli erano pesanti come l'ala di un corvo e la tua pelle era più bianca della mano di una signora. Dovrà uno straniero portarmi alla mia tomba e mio figlio giacere qui?"

Questo toccante lamento è così totalmente greco nella forma e nel sentimento che potrebbe essere scambiato per parte di un coro dell'Ecuba di Euripide. Anche l' "Arrah" ricorda una delle parole greche usate frequentemente dai Greci ne cominciare una sentenza o nel porre una domanda, anche se la somiglianza potrebbe essere solo superficiale.

Le storie e le leggende raccontate dai nativi irlandesi sono molto più strane e possiedono molto di più del colore del mondo antico rispetto alle comuni storie di Fate narrate in Inglese dalla gente, come si potrà vedere nella seguente leggenda tradotta dall'Irlandese e che si dice sia antica di mille anni:

### *Le donne con le corna*

Una ricca donna sedeva una notte sul tardi a cardare ed a preparare la lana mentre la famiglia ed i servi dormivano. Improvvisamente si udì bussare alla porta ed una voce gridò: "Aprite, aprite!"

"Chi è là?" disse la padrona di casa.

"Sono la Strega dal Corno" fu la risposta.

La padrona di casa, supponendo che uno dei suoi vicini la stesse chiamando ed avesse bisogno di assistenza, aprì la porta ed entrò una donna che aveva in mano due cardatori per la lana e sulla fronte un corno, come se fosse cresciuto lì. Ella sedette in silenzio presso il fuoco e cominciò a cardare la lana con una fretta indiolata. Improvvisamente si fermò e disse ad alta voce: "Dove sono le donne? Stanno tardando troppo."

Quindi si udì nuovamente bussare alla porta ed una voce gridò come prima: "Aprite, aprite!"

La padrona di casa si sentì costretta ad alzarsi e ad aprire la porta ed immediatamente entrò una seconda strega con due corna sulla fronte ed in mano una ruota per filare la lana.

"Fammi posto," disse "io sono la Strega dalle Due Corna" e cominciò a filare veloce come il fulmine.

E si udì nuovamente bussare e nuovamente chiamare e le streghe entrarono fin quando alla fine dodici donne vi furono dodici donne sedute attorno al fuoco – la prima con un corno, l'ultima con dodici corna. Ed esse cardavano il fino e facevano girare le loro ruote per filare ed avvolgevano e tessevano cantando tutte insieme un motivo antico, ma non dissero una sola parola alla

padrona di casa. Strane a udirsi e spaventose a vedersi erano queste dodici donne con le loro corna e le loro ruote e la padrona di casa si sentiva vicina alla morte; cercò di alzarsi per chiamare aiuto ma non riuscì a muoversi né a pronunciare una parola o un grido, perché l'incantesimo delle streghe era su di lei. Quindi una di solo la chiamò in Irlandese e disse:

“Alzati, donna, e fatti un dolce.”

Allora la padrona di casa cercò un recipiente per portare acqua dalla fonte in modo da potere mescolare la farina e fare il dolce, ma non riuscì a trovarne alcuno. Ed esse le dissero:

“Prendi un setaccio e porta l'acqua in quello.”

Ed ella prese il setaccio ed andò alla fonte, ma l'acqua usciva da esso ed ella non riusciva a prenderne per il dolce e sedette piangendo presso la fonte. Allora una voce vicino a lei disse:

“Prendi dell'argilla gialla e del fango ed impastali assieme, quindi foderane il setaccio ed esso terrà.”

E questo ella fece ed il setaccio tenne l'acqua per il dolce. La voce disse nuovamente:

“Ritorna e quando giungerai all'angolo nord della casa grida ad alta voce per tre volte: ‘La montagna delle donne Fenian ed il cielo sopra di essa sono tutte infuocate.’” E così ella fece.

Quando le streghe dentro la casa udirono il grido, dalle loro labbra uscì un urlo grande e terribile e si precipitarono fuori con alti lamenti e strida, quindi volarono verso Slieve-namon, dov'era la loro dimora principale. Ma lo Spirito della Fonte consigliò alla padrona di casa di entrare e preparare la propria dimora contro gli incantesimi delle streghe qualora fossero ritornate. E, per prima cosa, per spezzare i loro incantesimi ella spruzzò l'acqua in cui aveva lavato i piedi del suo bambino (l'acqua dei piedi) fuori dalla porta sulla soglia; come seconda cosa, prese il dolce che le streghe avevano fatto in sua assenza e che era fatto di farina mescolata al sangue spillato alla famiglia dormiente e lo ruppe in vari pezzetti, mettendone un pezzetto nella bocca di ogni dormiente, che fu risanato; ed ella prese il tessuto che esse avevano fabbricato e lo mise metà dentro e metà fuori dalla cesta con il lucchetto; infine assicurò la porta con una grossa trave a forma di croce fissata nei montanti, in modo che non potessero entrare. Avendo fatto queste cose, attese. Non molto tempo dopo le streghe furono di ritorno, furiose e desiderose di vendetta.

“Apri, apri!” urlarono. “Apri, acqua dei piedi!”

“Non posso,” disse l'acqua dei piedi “ sono sparsa sul terreno e la mia strada è verso il Lough.”

“Aprite, aprite, legno ed albero e trave!” gridarono alla porta.

“Non posso,” disse la porta “perché la trave è fissata ai montanti ed io non ho il potere di spostarmi.”

“Apri, apri, dolce che abbiamo fatto e mescolato al sangue” urlarono nuovamente.

“Non posso,” disse il dolce “perché sono stato spezzato e schiacciato ed il mio sangue è sulle labbra dei bambini addormentati.”

Allora le streghe sfrecciarono in aria con alte grida e volarono nuovamente a Slieve-namon, pronunciando strane maledizioni contro lo Spirito della Fonte che aveva desiderato la loro rovina; ma la donna e la casa vennero lasciate in pace ed un mantello perso da una delle streghe durante il suo volo venne conservato appeso dalla padrona di casa come segno di quella terribile battaglia notturna; e questo mantello è rimasto in possesso della medesima famiglia di generazione in generazione per cinquecento anni.

### *La leggenda del castello di Ballytowtas*

La prossima storia che ho scelto è stata composta in uno spirito più lieve e moderno. Vi si possono trovare tutti gli elementi usuali di una storia di Fate, ma il racconto è inedito e, se ben illustrati, potrebbe costituire una piacevole aggiunta alle leggende ormai già note.

Nei tempi antichi, laddove ora sorge il castello di Ballytowtas viveva un pover'uomo di nome Towtas. Era il tempo in cui la manna cadeva dal cielo con la rugiada del mattino e Towtas viveva raccogliendo la manna e così si sosteneva, perch'era un uomo povero e non aveva null'altro. Un giorno giunse nei paraggi un venditore ambulante con una bella figlia. “Dacci alloggio per la notte,” disse a Towtas “perché siamo stanchi.”

E Towtas lo fece.

La mattina seguente, quando essi presero congedo il suo cuore desiderò la giovane fanciulla ed egli disse al venditore: “Dammi tua figlia in moglie.”

“In qual modo la manterrai?” chiese il venditore.

“Meglio di quanto possa fare tu,” disse Towtas “perch'ella non avrà mai bisogno di nulla.”

Quindi gli raccontò della manna, di come uscisse ogni mattina quando giaceva sul terreno insieme alla rugiada e la raccogliesse, proprio come avevano fatto prima di lui i suoi padri ed i suoi antenati, che erano vissuti grazie ad essa per tutta la vita, così che né loro né alcuno dei loro aveva mai patito il bisogno. La fanciulla mostrò che le avrebbe fatto piacere rimanere con il giovane ed il venditore diede il proprio consenso; la bella e giovane fanciulla e Towtas si sposarono ed il venditore li lasciò, riprendendo il proprio cammino. Così passarono gli anni ed essi erano felici e non erano

mai nel bisogno; ebbero un figlio, un giovane affascinante e luminoso, intelligente quanto bello.

Quando venne il tempo il vecchio Towtas morì e, dopo che suo marito fu sepolto, la donna andò a raccogliere la manna come gli aveva visto fare, quando la rugiada giaceva sul terreno; ma ben presto si stancò e disse tra sé: “Perché dovrei fare questo ogni giorno? Ne raccoglierò abbastanza per la settimana e quindi mi riposerò.” Così ne raccolse avidamente grandi mucchi e tornò a casa. Ma da quel momento il peccato di avidità fu su di lei e non un fiocco di manna cadde quella mattina con la rugiada, né cadde mai più. Ed ella era povera e divorata dalla fame e dovette andare a lavorare nei campi per guadagnare quanto bastava a mantenere in vita lei ed il figlio; e chiese l’elemosina alla gente che andava in chiesa e con questa pagò la scuola del figlio. Così egli continuò a studiare e nessuno nel paese era come lui in bellezza e conoscenza.

Un giorno egli sentì parlare di un grande signore che viveva a Dublino e che aveva una figlia così graziosa che non se ne era mai vista una uguale; tutti i giovani gentiluomini morivano per lei, ma lei non ne voleva nessuno. Tornò quindi a casa dalla madre e disse: “Andrò a vedere la figlia di questo grande signore. Forse la fortuna mi arriderà nonostante tutti i bei giovani gentiluomini che la amano.”

“Lascia perdere, povero sciocco,” disse la madre “come può un povero competere con un ricco?”

Ma egli insistette. “Se anche morissi per strada” disse “io ci proverò.”

“Aspetta, fino a domenica, allora,” rispose la madre “e ti darò metà di ciò che otterrò.” Così gli diede metà del denaro che raccolse alla porta della cappella e si congedò da lui in nome di Dio. Egli non era andato lontano quando incontrò un pover’uomo che gli chiese degli spiccioli per amor di Dio. Così il giovane gli diede qualcosa del denaro della madre e proseguì. Incontrò un altro uomo che gli chiese degli spiccioli per comprare del cibo, per amore di Dio; egli diede qualcosa anche a lui e proseguì.

“Dammi degli spiccioli, per amor di Dio” disse una voce lamentosa ed egli vide un terzo povero davanti a sé. “Non ho altro” disse Towtas “che pochi pence; se te li do non avrò nulla per comprare da mangiare e dovrò morire di fame. Ma vieni con me e dividerò con te tutto ciò che potrò comprare con questo denaro.” E, mentre andavano verso la locanda, raccontò tutta la sua storia al mendicante, come volesse andare a Dublino ma non avesse denaro. Giunti alla locanda, ordinò un pezzo di pane ed un bicchiere di latte. “Taglia il pane” disse al mendicante. “Tu sei il più anziano.”

“No” disse l’altro, intimidito, ma Towtas lo pregò. Il mendicante tagliò il pane ma, mentre ne mangiavano, esso non diminuiva mai e, nonostante

bevessero quanto latte desiderassero, esso non diminuiva mai. Quindi Towtas si alzò per pagare ma quando la padrona vide il tutto disse: “Cos’è questo?” “Non avete mangiato nulla. Non prenderò il tuo denaro, povero ragazzo.” Ma lui gliene fece prendere un poco, quindi i due se ne andarono e proseguirono assieme per la loro strada.

Ora,” disse il mendicante “sei stato buono con me per tre volte, oggi, perché tre volte ti ho incontrato e tu mi hai aiutato ogni volta per l’amore di Dio. Guarda, ora: anch’io posso aiutarti”. E diede al giovane un anello d’oro. “Dovunque tu metterai questo anello e desidererai dell’oro, oro avrai – oro lucente, così che tu non sarai mai nel bisogno finché lo possiederai.” Quindi Towtas mise l’anello prima in una tasca e poi nell’altra fin quando tutte le sue tasche furono così piene d’oro da permettergli a malapena di camminare; ma quando si volse per ringraziare l’amichevole mendicante trovò che era scomparso.

Così, meravigliandosi per tutte le sue avventure, proseguì finché non giunse in vista del palazzo del signore, che era bello a vedersi; ma non vi entrò fin quando non ebbe comprato vesti fini e non si rese magnifico come un principe. Si presentò quindi spavalamente e fu invitato dentro al palazzo, perché la gente pensò: “Di certo egli è un figlio di Re.” Quando giunse l’ora di cena la figlia del signore diede il braccio a Towtas e gli sorrise. Egli bevve del vino ricco e fu pazzo d’amore, ma infine il vino lo sopraffecce ed i servi dovettero trasportarlo a letto. Nell’andare verso la stanza gli si sfilò l’anello dal dito, ma lui non se ne accorse.

Al mattino la figlia del signore giunse nei pressi e vide accanto alla porta della sua stanza l’anello che gli aveva visto al dito.

“Ah,” disse “lo stuzzicherò con questo anello.” E lo mise nella sua scarsella, desiderando di essere ricca come la figlia di un Re in modo che il figlio del re la sposasse. La scarsella si riempì di oro, tanto che ella non poteva chiuderla; quindi spostò l’anello in un’altra scarsella ed anche quella si riempì. Ella era spaventata a causa dell’anello ed infine se lo mise in tasca, pensando fosse il posto più sicuro. Quando Towtas si svegliò e cercò l’anello, il suo cuore divenne pesante.

“Invero,” disse “ora la mia fortuna se ne è andata.”

Chiese a tutti i servi e quindi alla figlia del signore ed ella rise; da quello egli seppe che l’aveva lei ma nessuna blandizia gli permise di riaverlo. Così, vedendo che tutto era inutile, egli se ne andò e si diresse alla sua antica casa. Era molto infelice e si gettò sulle felci vicino ad un vecchio forte, attendendo la notte perché aveva paura che se fosse andato a casa con la luce del giorno la gente lo avrebbe deriso per la sua follia. Verso l’imbrunire uscirono dal forte tre gatti, che stavano parlando fra loro.

“Da quanto tempo è via il nostro cuoco” disse uno.

“Cosa può essergli successo?” disse un altro.

E mentre si stavano lamentando arrivò un quarto gatto.

“Cosa ti ha fatto ritardare?” chiesero tutti con rabbia. Ed egli raccontò la sua storia, di come avesse incontrato Towtas e di come gli avesse dato l’anello.

“E sono appena andato” disse “al palazzo del signore per vedere come si comportava quel giovane; stavo saltando sul tavolo quando il coltello del signore ha colpito la mia coda e sul suo piatto sono cadute tre gocce di sangue, ma lui non le ha notate e le ha inghiottite con il pasto. Così ora egli ha dentro di sé tre gattini e sta morendo di agonia e non sarà curato fin quando non berrà tre sorsi dell’acqua della fonte di Ballytowtas.”

Udito questo il giovane Towtas corse da sua madre a dirle di dargli tre bottiglie piene di acqua della fonte di Towtas ed andò dal signore travestito da medico per curarlo. Tornò a Dublino; tutti i medici dell’Irlanda erano attorno al signore ma nessuno di essi sapeva dire cosa lo affliggesse come curarlo. Lì giunto, Towtas disse: “Lo curerò io.” Gli venne quindi dato vitto ed alloggio e, quando si fu rinfrescato, diede al signore tre sorsi dell’acqua della fonte ed i tre gattini saltarono fuori. Vi fu grande gioia e Towtas venne trattato come un principe. Tuttavia, egli non riuscì a riavere l’anello dalla figlia del signore e tornò a casa scoraggiato, pensando: “Se solo potessi incontrare nuovamente quell’uomo che mi diede l’anello chissà quale fortuna potrei avere?” E sedette a riposare in un bosco e vide poco lontano tre ragazzi che lottavano sotto una quercia.

“Vergognatevi a lottare così” disse loro. “Perché lottate?”

Ed essi glielo dissero. “Nostro padre” dissero “prima di morire sotterrò sotto a questa quercia un anello grazie al quale si può essere in qualunque posto in due minuti solo desiderandolo, un calice che rimane sempre pieno quando è in piedi e vuoto quando è coricato ed un’arpa che suona da sola qualunque melodia si nomini o si desideri.”

“Io voglio dividere gli oggetti” disse il ragazzo più giovane “e che ognuno di noi vada per la propria strada in cerca di fortuna.”

“Ma io ho diritto ad avere tutto” disse il più vecchio.

E ripresero a lottare fin quando Towtas disse: “Vi dirò come dirimere la questione. Venite qui tutti quanti domani ed io penserò questa notte al caso; vi prometto che non avrete più nulla da litigare quando tornerete domattina.”

I ragazzi promisero di rimanere buoni amici fino alla mattina seguente e se ne andarono. Quando uscirono di vista, Towtas scavò e prese fuori l’anello, il calice e l’arpa e disse: “Sto facendo bene ed essi non avranno nulla per cui litigare domattina.”

Ritornò verso il castello del signore con l'anello, il calice e l'arpa, ma ben presto ripensò al potere dell'anello ed in due minuti fu nella grande sala dove tutti i signori e le dame stavano giusto sedendosi a cena; l'arpa suonò la più dolce delle musiche e tutti ascoltarono deliziati; ed egli bevve dal calice che non era mai vuoto fin quando la sua testa cominciò a diventare un poco leggera. "Ora basta" disse e, ponendo il braccio intorno alla vita della figlia del signore, presa la sua arpa ed il calice con l'altra mano mormorò: "Desidero essere al vecchio forte ai margini del bosco" ed in due minuti furono entrambi nel luogo desiderato. Ma la sua testa era pesante a causa del vino ed egli giacque accanto all'arpa e si addormentò. Quando la giovane lo vide addormentato, sfilò l'anello dal suo dito e prese l'arpa ed il calice dal terreno, quindi fu in due minuti nel castello di suo padre.

Quando Towtas si svegliò e scoprì che i suoi tesori erano tutti spariti divenne come matto e vagò per il paese fino a quando giunse ad un frutteto, dove vide un albero ricoperto di bellissime mele rosate. Essendo affamato ed assetato, ne colse una e la mangiò ma immediatamente cominciarono a spuntare dalla sua fronte delle corna e si allargarono e si allungarono fin quando egli sembrò una capra; e non vi era modo di toglierle. Ora egli divenne davvero pazzo e pensò a come avrebbero riso di lui tutti i suoi vicini; si infuriò e ruggì per la vergogna fin quando vide un altro albero con delle mele ancora più belle, di un rosso dorato.

"Se anche avessi cinquanta paia di corna, devo avere una di quelle mele" disse e, coltane una, non appena la ebbe assaggiata le corna caddero e lui seppe di essere più forte e bello che mai.

"Ora la tengo, alfine" esclamò. "Metterò delle corna sopra a tutti loro e non le toglierò fin quando non me la daranno in isposa davanti all'intera Corte."

Senza aspettare oltre corse al palazzo del signore, portando con sé quante più mele poteva da entrambe gli alberi. E quando essi videro la bellezza del frutto lo desiderarono; egli ne diede a tutti, così che alla fine non vi fu una sola testa senza corna in tutta la sala. Quindi essi piansero e pregarono che le corna gli fossero tolte ma Towtas disse:

"No, resteranno lì fino a quando non mi verrà data in isposa la figlia del signore, insieme ai miei due anelli, al mio calice ed alla mia arpa."

E questo venne fatto di fronte a tutti i signori e le dame ed i suoi tesori gli vennero restituiti; il signore pose la mano di sua figlia nella mano di Towtas dicendo: "Prendila; ella è tua moglie; solo liberami dalle corna." Allora Towtas tirò fuori le mele dorate, tutti ne mangiarono e le corna caddero; egli prese la sua sposa ed i suoi tesori e li portò a casa, dove costruì il castello di Ballytowtas al posto della capanna di suo padre e racchiuse la fonte all'interno delle mura. Quando ebbe riempito la sua stanza dei tesori di oro

tanto che nessun uomo avrebbe potuto contare le sue ricchezze seppellì i suoi tesori fatati nel terreno, nessuno sapeva dove e dove nessuno è stato ancor oggi capace di trovarli.

### *Storia di un lupo*

La trasformazione in lupo è uno dei soggetti preferiti delle leggende irlandesi ed i contadini raccontano molte storie del genere intorno ai fuochi di torba nelle notti invernali, storie di strane avventure con i lupi. Storie che sono state tramandate dai loro antenati nei tempi antichi, perché ora in Irlanda non esistono lupi.

Un giovane contadino di nome Connor perse un giorno due belle mucche della sua mandria e nessuno seppe più nulla di esse. Così egli pensò di andare a cercarle in giro per il paese e, preso con sé un robusto bastone di prugnolo, andò per la sua strada. Per tutto il giorno percorse miglia e miglia, ma mai un segno degli animali. La sera cominciava a divenire molto scura ed egli era stanco ed affamato ma non vi era alcun posto per riposare: il giovane era infatti nel bel mezzo di una brughiera brulla e desolata senza abitazioni visibili eccetto una lunga, bassa e rozza protezione simile al rifugio di un ladro o di una bestia feroce. Ma da una fessura tra le tavole proveniva un bagliore luminoso e Connor si fece coraggio ed andò a bussare alla porta. Essa venne aperta subito da un vecchio alto e magro, con i capelli grigi ed occhi scuri e penetranti.

“Entra,” disse il vecchio “sei il benvenuto. Ti aspettavamo. Questa è mia moglie.” E lo portò accanto al focolare, dov’era seduta una vecchia donna magra e grigia con lunghi denti affilati e terribili occhi scintillanti.

“Sei il benvenuto” ella disse. “Ti stavamo aspettando. E’ ora di cena, siediti e mangia con noi.”

Ora, Connor era un ragazzo coraggioso ma rimase piuttosto stupito alla vista di questa strana creatura. Tuttavia, siccome aveva con sé il suo robusto randello pensò che avrebbe potuto lottare per la sua vita e, nel frattempo, avrebbe potuto riposare e mangiare, perché era stanco ed affamato ed ora la notte era nera, quindi non sarebbe mai riuscito a ritrovare la strada di casa nemmeno se ci avesse provato. Così sedette presso il focolare, mentre la vecchia grigia metteva la pentola sul fuoco. Ma Connor sentiva che ella lo stava osservando per tutto il tempo con quei suoi occhi penetranti.

Si udì quindi bussare alla porta ed il vecchio si alzò per aprire. Entrò un giovane lupo magro e nero che andò immediatamente a sdraiarsi sul pavimento in una stanza interna, da cui in pochi istanti uscì un bel giovane scuro e magro che prese posto a tavola e guardò duramente Connor con i suoi occhi scintillanti.

“Sei il benvenuto,” disse “ti attendevamo.”

Prima che Connor potesse rispondere si udì nuovamente bussare ed entrò un secondo lupo, che andò nella stanza interna come il primo ed in breve ne uscì un altro bel giovane scuro, che sedette a cena con loro guardando Connor con occhi penetranti, ma non disse nulla.

“Questi sono i nostri figli;” disse l’uomo. “Di loro ciò che desideri e cosa ti ha portato tra noi, perché noi viviamo da soli e non amiamo avere spie e stranieri intorno.”

Allora Connor raccontò la sua storia, come avesse perso le sue due belle mucche e le avesse cercate per tutto il giorno, non trovandone traccia; e non sapeva nulla del luogo in cui era né dei gentiluomini che gli chiedevano di cenare con loro, ma se solo gli avessero detto dove trovare le sue mucche egli li avrebbe ringraziati ed avrebbe cercato subito la strada per casa sua. Tutti risero e si guardarono a vicenda e la vecchia megera lo guardò in maniera ancora più spaventosa, mostrandogli i suoi lunghi denti affilati. A questa vista Connor si infuriò, perché non era una persona calma, e strinse con fermezza il suo bastone fra le mani, si alzò e chiese loro di aprirgli la porta, perché lui se ne sarebbe andato per la sua strada dal momento che loro non gli prestavano attenzione ma, anzi, lo schernivano solo.

Il figlio maggiore allora si alzò. “Aspetta,” disse “noi siamo fieri e maligni ma non dimentichiamo mai una gentilezza. Ricordi che un giorno trovasti in una forra un povero lupetto in grande agonia e che sembrava dovesse morire a causa di una spina affilata che lo aveva colpito al fianco? E tu gentilmente hai estratto la spina e gli hai dato da bere, poi te ne sei andato lasciandolo a riposare in pace.”

“Certo, lo ricordo bene,” disse Connor “e ricordo come quella povera bestiola mi ha leccato la mano per la gratitudine.”

“Bene,” disse il giovane “io sono quel lupo e se posso ti aiuterò, ma resta con noi questa notte e non avere paura.”

Così sedettero nuovamente a cenare e festeggiarono allegramente, quindi andarono tutti a dormire e Connor non seppe più nulla fino al suo risveglio al mattino, quando si ritrovò vicino ad una balla di fieno nel suo campo.

“Certamente” pensò “l’avventura della scorsa notte non è stata un sogno ed io troverò le mie mucche quando andrò a casa, perché quell’eccellente e buon giovane lupo ha promesso di aiutarmi ed io sono certo che non mi deluderà.”

Ma quando arrivò a casa e guardò nel cortile, nella stalla e nel campo, non vi era segno delle mucche. Divenne quindi molto triste e scoraggiato ma, proprio in quel momento, vide nel campo vicino tre delle mucche più belle che avesse mai visto. “Devono essere scappate da qualche vicino” disse e

prese il suo bastone per condurle fuori dal cancello nel campo. Ma quando raggiunse il cancello vide un giovane lupo nero che lo stava osservando e quando le mucche cercarono di oltrepassare il cancello il lupo le morse e le riportò indietro. Allora Connor seppe che il suo amico lupo aveva mantenuto la parola e lasciò che le mucche ritornassero quietamente nel suo campo, dove rimasero e divennero le più belle dell'intera contea ed i loro discendenti prosperano tutt'oggi. Connor divenne ricco e prospero, perché una gentilezza non è mai sprecata, ma porta buona fortuna a chi la compie per sempre, come dice il vecchio proverbio:

“vengono conquistate benedizioni da chi fa buone azioni.”

Ma Connor non ritrovò mai più quella brughiera desolata o quel rifugio solitario, nonostante li cercasse a lungo per ringraziare come si deve gli amichevoli lupi; né incontrò mai più alcuno di quella famiglia, nonostante soffrisse molto quando, allettato dalla ricompensa, qualcuno portava in città un lupo ucciso, temendo che la vittima potesse essere il suo ottimo amico. A quel tempo, a causa della desolazione del paese dovuta alle guerre costanti, i lupi in Irlanda erano aumentati tanto di numero da far sì che una forte ricompensa venisse offerta per ogni pelle di lupo che venisse portata all'interno della corte di giustizia; era l'epoca della Regina Elisabetta, quando le truppe inglesi facevano una guerra incessante contro il popolo irlandese ed in Irlanda vi erano più lupi che uomini ed i morti giacevano insepolti a centinaia sulle strade, perché non erano rimaste mani per scavare le loro tombe.

### *Il malocchio*

Non vi è nulla che la gente tema o consideri più letale nei suoi effetti del malocchio. Può colpire in qualunque momento, se non vengono prese grosse precauzioni, ed anche così non vi è alcuna possibilità di porvi rimedio a meno che il medico fatato non pronunci l'incantesimo mistico che, solo, può distruggere la maligna e fatale influenza.

Vi sono diversi modi in cui il malocchio può agire, alcuni più letali di altri. Se certe persone vengono incontrate per prime al mattino, si sarà sfortunati per tutto il giorno in tutto ciò che si farà. Se chi fa il malocchio viene da voi per riposare e guarda fisso qualcosa, bestiame o un bambino, vi è la malasorte nello sguardo, una fatalità che non può essere evitata se non grazie ad un potente contro-incantesimo. Ma se chi fa il malocchio pronuncia un verso sopra ad un bambino addormentato, quel bambino certamente morirà, perché l'incantesimo è del diavolo e nessun incantesimo può resistergli o respingerne il male. Talvolta il procedimento della stregatura viene effettuato guardando fissamente l'oggetto attraverso nove

dita; questa magia particolarmente letale se la vittima è seduta accanto al fuoco alla sera quando la Luna è piena. Perciò, per evitare di essere sospettati di fare il malocchio è necessario, quando si guarda un bambino, dire “Dio lo benedica”. E quando si passa presso una fattoria dove le mucche sono radunate per la mungitura si dica: “La benedizione di Dio sia su di voi e su tutte le vostre opere”. Se viene omessa questa formula si potrebbero immaginare i peggiori risultati e la gente si riempirebbe di terrore ed allarme, a meno che non venisse impiegato immediatamente un contro-incantesimo.

Questa singolare influenza malefica di un sguardo è stata percepita da molte persone nella propria vita, un'influenza che pare paralizzare l'intelletto e la parola semplicemente per la presenza nella stanza di qualcuno che sia misticamente ostile alla nostra natura. Perché l'anima è come una fine arpa che vibra alla più lieve forza o movimento esterno e la presenza e lo sguardo di certe persone possono emanare intorno a sé una gioia divina, mentre altre possono uccidere l'anima con un sogghigno o un'occhiata. Noi chiamiamo misteri queste influenze sottili, ma i popoli antichi credevano che fossero prodotte da spiriti, buoni o malvagi, che agivano sui nervi o sull'intelletto.

Alcuni anni or sono viveva a Kerry una vecchia che si pensava portasse sfortuna ad incontrarsi al mattino, tanto che tutte le ragazze erano solite uscire dopo il tramonto per andare a prendere l'acqua per il giorno seguente, in modo da evitare il suo sguardo malefico; perché ogni cosa che la vecchia guardava diveniva perdita e dolore.

Vi era anche un uomo che veniva temuto a causa dello strano e fatale potere del suo sguardo: in sua presenza erano accadute così tante sfortune ed incidenti che infine i vicini lo costrinsero a portare sul suo occhio malefico una benda nera, da non rimuovere se non su richiesta; infatti, i dotti gentiluomini, curiosi di queste cose, talvolta gli chiedevano una prova del suo potere ed egli scommetteva mentre beveva con i propri amici.

Un giorno quest'uomo incontrò vicino alle rovine di un castello un ragazzo in lacrime e molto addolorato per il suo piccione, che era salito sulla cima delle rovine e non si riusciva a riportarlo giù.

“Cosa mi dai” chiese l'uomo “se te lo riporto?”

“Non ho nulla da dare” disse il ragazzo “ma pregherò Dio per te. Solo riportami il mio piccione ed io sarò felice.”

L'uomo si tolse allora la benda nera e guardò fissamente l'uccello, finché esso cadde improvvisamente a terra e rimase senza sensi, come stordito; ma non gli era accaduto alcun male ed il ragazzo le prese ed andò gioioso per la sua strada.

Una donna della contea di Galway aveva un bel bambino, così bello che tutti i vicini facevano attenzione a dire “Dio lo benedica” quando lo vedevano, perché sapevano che le Fate avrebbero voluto rapirlo e portarlo sulle colline. Un giorno accadde che una vecchia, una straniera, entrò in casa. “Lasciatemi riposare,” disse “perché sono molto stanca.” E sedette, guardando il bambino, ma non disse mai “Dio lo benedica”. Quand’ebbe riposato si alzò, guardò fisso nuovamente il bambino in silenzio e se ne andò. Per tutta la notte il bambino pianse senza dormire ed il giorno dopo si lamentò come se soffrisse. La madre andò quindi dal prete, ma lui non fece nulla per timore delle Fate. Proprio quando la povera madre era disperata, vide una strana donna avvicinarsi alla porta. “Chissà” disse al marito “se questa donna può aiutarci.” Così le chiese di entrare a riposare. E quando ella vide il bambino disse subito: “Dio lo benedica” e gli sputò per tre volte addosso, quindi sedette.

“Ora, cosa mi darai” disse “se ti dico cosa affligge il bambino?”

“Riempirò le tue mani di argento,” disse la madre “quanto ne vorrai, solo parla” e versò il denaro nelle mani della donna. “Ora dimmi la verità, per l’amore ed in nome di Maria e dei buoni angeli.”

“Bene,” disse la straniera “le Fate hanno tenuto il tuo bambino sulle colline in questi due giorni ed al suo posto hanno lasciato un sostituto. Ma sul tuo bambino sono state dette così tante benedizioni che le Fate non possono fargli del male. Solo una benedizione non è stata detta e solo una persona ha fatto il malocchio. Ora devi cercare questa donna, portarla in casa e tagliare segretamente un pezzo del suo mantello. Bruciate quindi il pezzo vicino al bambino fin quando il fumo che si innalzerà lo farà starnutire; quando questo accadrà l’incantesimo sarà spezzato ed il tuo bambino ritornerà sano e salvo al posto del sostituto.” Quindi la straniera si alzò e se ne andò. Per tutto il pomeriggio la donna cercò la vecchia ed infine la scorse sulla strada. “Entra,” le gridò “entra a riposare, buona donna, perché i dolci sono caldi sulla griglia e la cena è pronta.”

Così la donna entrò, ma non disse mai “Dio benedica la tua gentilezza” a uomo o mortale, limitandosi a guardare minacciosamente il bambino, che piangeva più che mai. La madre aveva detto alla figlia più grande di tagliare un pezzo del mantello della vecchia segretamente quando si fosse seduta per mangiare e la fanciulla così fece, portando poi il pezzo alla madre senza che nessuno se ne accorgesse. Ma, con loro sorpresa, appena fatto questo la vecchia si alzò e uscì senza dire una parola e non la videro più. Il padre portò quindi fuori il bambino e bruciò il pezzo di mantello davanti alla porta, tenendo il bambino sopra il fumo fin quando starnutì tre volte violentemente, dopo di che riportò il bambino alla madre, che lo mise a letto

dove egli dormì pacificamente con un sorriso sulle labbra e non pianse più di dolore. Quando si risvegliò la madre seppe che aveva riavuto dalle Fate il suo caro bambino e null'altro di male gli accadde più.

L'influenza del misterioso e maligno potere del malocchio è sempre stato temuto in Irlanda come in Egitto, in Grecia o in Italia a tutt'oggi. Tutto ciò che è giovane e bello o perfetto nel suo genere e che attira naturalmente l'attenzione e l'ammirazione è particolarmente esposto a quella fatale influenza maligna che segue lo sguardo del malocchio. E' perciò costume tra i contadini di non lodare qualcosa senza aggiungere subito "Dio lo benedica", perché se questa formula venisse omessa cadrebbero le peggiori conseguenze sull'oggetto delle lodi. Questa credenza dev'essere molto antica in Irlanda perché in un antico manoscritto si dice che Balor, il gigante ed eroi dei Femori, sia capace di pietrificare i suoi nemici con uno sguardo; e di come venne in possesso di questo potere si narra quanto segue:

un giorno in cui i Druidi erano occupati con i loro incantesimi, bollendo un incantesimo magico, il giovane Balor passò nei pressi e curioso di vederli al lavoro, guardò all'interno di una finestra aperta. In quel momento i Druidi alzarono il coperchio del calderone ed il vapore investì uno degli occhi di Balor, portando con esso il veleno dell'incantesimo. Questo fece sì che il suo sopracciglio crescesse a tal punto da richiedere quattro uomini per alzarlo ogni qualvolta voleva esercitare il potere del suo sguardo velenoso sui propri nemici. Secondo la leggenda egli venne infine ucciso in un combattimento singolo durante la grande battaglia di Magh-Tura (la Piana delle Torri, ora chiamata Moytura), combattuta tra i Firbolg ed i Tuatha-de-Danann per il possesso dell'Irlanda diversi secoli prima dell'era cristiana; questo accadde perché, prima che il sopracciglio di Balor potesse essere sollevato per trafiggere il suo nemico e colpirlo a morte con il terribile potere del suo sguardo, il suo avversario lanciò una pietra con tale violenza da colpire proprio il suo occhio maligno, spaccando il cranio, ed il possente mago cadde per non rialzarsi più.

Un interessante resoconto di questa battaglia, che conferma dell'attualità di questa leggenda nel distretto, ci viene fornita da Sir William Wilde nella sua opera "Lough Corrib; its Shores and Islands." In un antico manoscritto si narra che un giovane eroe venne ucciso mentre difendeva coraggiosamente il suo Re e l'esercito dei Firbolg eresse un tumulo su di esso su cui ogni uomo portava una pietra ed il monumento è da allora conosciuto come il Carn-in-en-Fhir (il tumulo dell'uomo). Avendo esaminato la località con una trascrizione di un manoscritto in mano, Sir William si fissò su quello tra

i molti tumuli di pietra sparsi nella pianura che pareva rispondere meglio alla descrizione e lo fece aprire sotto la sua sovrintendenza. Per prima cosa fu scoperta una larga pietra piatta posta orizzontalmente; quindi un'altra sotto ad essa che copriva una piccola camera quadrata formata di pietre, all'interno della quale vi era una singola urna di argilla cotta, graziosa e delicata nelle forme e nella decorazione, contenente ossa umane incenerite, i resti senza dubbio del giovane Firbolg che era stato onorato per la sua lealtà con l'erezione sul suo cadavere del Carn-in-en-Fhir nella storica piana di Mayo. Dopo Balor, l'unica altra prova degli effetti fatali dell'occhio malefico viene narrato a riguardo di San Silan, che nel suo sopracciglio aveva un pelo velenoso che uccideva chi lo guardava per primo al mattino. Per questo tutti coloro che erano stanchi della vita, sia a causa di una lunga malattia che di disperazione, cercavano di trovarsi sulla strada del santo, in modo che le loro sofferenze cessassero con una morte veloce e facile. Ma un altro santo, Molayse, sentendo dire che San Silan stava per visitare la sua chiesa decise che non avrebbe dovuto più morire nessuno a causa di quel pelo velenoso. Così si alzò presto al mattino, prima di tutti gli altri, ed andò da solo ad incontrare San Silan; quando lo vide giungere lungo la strada gli andò incontro coraggiosamente e gli strappò il pelo fatale dal sopracciglio. Nel far questo venne però colpito dal veleno ed immediatamente cadde a terra morto.

Il potere del malocchio era riconosciuto dalle leggi bretoni ed erano state promulgate misure severe contro coloro che usavano questa maligna influenza. "Se una persona ha l'abitudine di danneggiare cose a causa di trascuratezza o volontariamente, sia che le abbia benedette o meno, per lui vi sarà un'ammenda o la restituzione di beni della stessa natura." Così diceva l'antica legge.

Si tratta di un dono di natura e nasce con la persona, anche se potrebbe non essere funzionale a meno che le circostanze non sollecitino questo potere. Pare quindi che esso agisca come uno spirito di amara e maliziosa invidia che irradia un'atmosfera velenosa che gela e rovina tutto ciò che raggiunge. Senza essere superstiziosi, tutti hanno sentito che esiste un tale potere e sono stati costretti a cedere alla sua influenza in maniera passiva, come se tutta la propria fiducia e la propria energia fossero improvvisamente paralizzate dalla sua influenza. Le persone sospette sono molto temute dai contadini, che le riconoscono da determinati segni. Vengono particolarmente temuti gli uomini e le donne con sopracciglia scure ed allungate ed i bambini graziosi vengono tenuti alla larga dalle loro strade per timore che essi li guardino. Anche i capelli rossi si suppone abbiano

influenza maligna e ne è persino nato un proverbio: “Non permettete all’occhio di una donna con i capelli rossi di rimanere su di voi.”

Molte persone sono pressoché inconsapevoli che il loro sguardo possiede questo potere maligno fin quando non accade una disgrazia, e da allora cercano di non guardare nessuno in pieno volto e di evitare gli occhi altrui quando parlano per timore che la sfortuna possa cadere su quella persona.

(a) L’invocazione di salvezza “Dio lo benedica” viene usata universalmente quando si loda qualcosa per prevenire pericoli e se un bambino dovesse ammalarsi qualcuno verrebbe immediatamente sospettato di avere omesso la frase usuale per malizia e cattiveria. Nulla viene maggiormente temuto dai contadini dello sguardo pieno, fisso e diretto di qualcuno sospettato di malocchio e, se esso dovesse cadere su di loro o su qualcuno della loro casa, una terribile paura li invaderebbe, paura che spesso finisce in malattia o talvolta anche in morte.

Alcuni anni or sono una donna che viveva in Kerry dichiarò di essere “stregata” dal malocchio. Non traeva alcun piacere o conforto dalla vita e si stava consumando per la paura, causata dalla seguente strana circostanza: ogni volta che le capitava di uscire di casa da sola e nessuno era a portata di voce incontrava una donna sconosciuta che, fissando i suoi occhi in silenzio con espressione terribile, la gettava a terra e procedeva a picchiarla ed a pizzicarla fin quando non perdeva quasi i sensi, dopo di che spariva. Avendo sperimentato per diverse volte questo trattamento, la povera donna si astenne infine dall’uscire di casa a meno che non fosse protetta da un servo o un compagno ed osservò questa precauzione per diversi anni, durante i quali non venne mai molestata. Alla fine cominciò a credere che l’incantesimo fosse rotto e che la sua strana nemica se ne fosse andata per sempre. Di conseguenza divenne meno cauta nei confronti delle solite precauzioni ed un giorno andò da sola ad un corso d’acqua vicino alla casa per lavare alcuni panni. China sul suo lavoro non pensava ad alcun pericolo e cominciò a cantar come era solita fare nei giorni spensierati prima che l’incantesimo fosse su di lei; improvvisamente, un’ombra oscura cadde sull’acqua e, guardando, la donna vide con errore la strana donna sull’altro lato del fiumiciattolo che con i suoi terribili occhi la stava fissando, dura e ferma come se fosse di pietra. Balzando in piedi con un urlo di terrore, si gettò sui suoi panni e corse verso la casa, ma in breve udì dei passi dietro di lei ed in un attimo venne raggiunta, gettata a terra e la sua tormentatrice cominciò a picchiarla anche peggio di prima, fin quando perse conoscenza; ed in questo stato venne ritrovata dal marito, giacente sul volto e senza sensi. Venne portata subito in casa e su di lei vennero profuse tutte le cure che l’affetto e le capacità contadine potevano darle, ma invano. Tuttavia ella

ri guadagnò conoscenza bastante per raccontare loro del terribile incontro che aveva fatto, ma morì prima della fine della notte.

Si credeva che il potere della fascinazione tramite lo sguardo, che non è necessariamente un potere negativo come nel caso del malocchio, venisse posseduto in sommo grado dalla gente saggia e dotta, in particolare dai poeti, che potevano farsi amare e seguire da qualunque ragazza volessero semplicemente grazie all'influenza dello sguardo. Intorno all'anno 1790 vi era nella contea di Limerick un giovane che possedeva questo potere ad un grado singolare ed insolito. Era un intelligente e brillante rimatore di lingua irlandese e, probabilmente, aveva gli occhi profondi che caratterizzano la natura calda ed appassionata dei poeti – occhi che anche senza magia avrebbero esercitato una potente influenza magnetica sulle menti femminili. Un giorno, mentre viaggiava lontano da casa, giunse ad una luminosa e bella fattoria e, sentendosi stanco, si fermò e chiese un sorso di latte e un posto per riposare. La figlia del fattore, una giovane e graziosa ragazza, non amando accogliere uno straniero in quanto tutte le donne stavano facendo il burro ed ella era sola in casa, rifiutò di farlo entrare. Il giovane poeta fissò seriamente il suo volto per qualche tempo in silenzio quindi, voltandosi lentamente, se ne andò verso un boschetto di alberi proprio di fronte alla casa. Lì rimase per alcuni momenti a riposare contro un albero e, guardando la casa con uno sguardo come di vendetta o di ammirazione, andò per la sua strada senza voltarsi. La ragazza, che lo stava guardando dalla finestra, nell'istante in cui egli si mosse oltrepassò la porta come in un sogno e lo seguì lentamente, passo dopo passo, lungo la strada. Le donne si allarmarono e chiamarono suo padre, che corse fuori e le gridò di fermarsi, ma lei non si voltò né parve ascoltarlo. Il giovane, tuttavia, si guardò intorno e, vedendo che l'intera famiglia lo seguiva, allungò il passo, guardando prima fissamente la ragazza per un istante. Immediatamente ella corse verso di lui ed erano entrambi quasi fuori dalla visuale quando una delle donne vide un pezzo di carta legato ad un ramo dell'albero dove il poeta aveva riposato. Lo prese per curiosità e, nel momento in cui il nodo venne sciolto, la figlia del fattore si fermò improvvisamente, rimase ferma e quando il padre la raggiunse gli permise di riportarla a casa senza fare resistenza. Quando venne interrogata, disse che si sentiva attirata da una forza invisibile a seguire il giovane straniero dovunque andasse e che lo avrebbe seguito in tutto il mondo, perché la sua vita sembrava legata a quella di lui; ella non voleva resistere e non era consapevole di altro che della sua presenza. Improvvisamente, tuttavia, l'incantesimo si era spezzato e dopo ella aveva udito la voce di suo padre ed aveva capito in quale strana maniera

si era comportata. Allo stesso tempo il potere del giovane su di lei era svanito e l'impulso di seguirlo non era più nel suo cuore.

Quando venne aperto, si scoprì che il foglio conteneva cinque parole misteriose scritte con il sangue, in questo ordine:

SATOR

AREPO

TENET

OPERA

ROTAS

Queste lettere erano messe in modo tale che in qualunque modo venissero lette, da destra a sinistra, da sinistra a destra, da su a giù o da giù a su producevano le stesse parole; e, quando vengono scritte con il sangue con una penna d'aquila, formano un incantesimo cui si dice nessuna donna possa resistere. Ma il lettore incredulo può facilmente testare la verità di questa affermazione lui stesso.

(a) Vi è tuttora in Europa la strana idea che uno dei più famosi potenti ora esistenti possieda questo dono fatale e potere del malocchio.

Queste storie popolari sono provocatoriamente incomplete e non si può fare altro che rammaricarsi del fatto che la storia del poeta e della figlia del fattore non ha un finale felice, ma le storie irlandesi sono in generale piuttosto incoerenti, più come frammenti di ricordi di antiche storie che una composizione drammatica ben organizzata con le luci ben posizionate ed una catastrofe che colpisce. L'inizio è solitamente attraente, con l'eccitante formula "c'era una volta" da cui ci si aspetta molto; e certamente vi è una vecchia strana e simile ad una strega capace delle azioni più demoniache ed un uomo misterioso che promette di essere lo spirito malvagio irredento della storia; ma alla fine entrambi diventano innocui come bambini e le loro azioni malvagie raramente vanno oltre al furto del burro dai loro vicini al rapimento di una bella fanciulla, peccati che anche i comuni mortali sarebbero in grado di fare anche senza l'aiuto degli "Dei della Terra" e del loro famoso capo Finvarra, il Re delle Fate. La storia che segue, tuttavia, che parla di un caso di rapimento da parte del potere fatato, è ben costruita. L'eroe della storia è simpatico ed interessante e finisce bene, cosa che è considerata un grande merito dagli Irlandesi, che non amano una storia cui non possano aggiungere nel finale il caloroso ed esplicito "grazie a Dio".

## *La sposa rapita*

Intorno all'anno 1670 vi era un giovane che viveva in un luogo chiamato Querin, nella contea di Clare. Egli era coraggioso, forte e ricco, in quanto possedeva una casa e della terra e non aveva alcun signore al di sopra. Veniva chiamato il Kern di Querin; molte volte usciva di notte a cacciare gli uccelli selvatici lungo la spiaggia solitaria e talvolta la attraversava da nord verso est, alla distanza di circa due miglia, per trovare le oche selvatiche. Una fredda vigilia di novembre ne era in cerca, rannicchiato dietro alle rovine di un vecchio capanno, quando un forte suono come di qualcosa che cade in acqua attrasse la sua attenzione. "Sono le oche selvatiche" pensò e, alzando la sua arma, attese in un silenzio di morte l'avvicinamento della sua vittima. Vide una massa scura muoversi lungo la riva della spiaggia e capì che non vi erano oche selvatiche accanto a lui, così guardò ed aspettò che la massa nera si avvicinasse; percepì quindi distintamente quattro uomini robusti che trasportavano sulle spalle una bara in cui giaceva un cadavere coperto da un panno bianco. Essi posarono la bara per alcuni istanti, apparentemente per riposarsi, ed il Kern fece subito fuoco; i quattro uomini fuggirono strillando ed il cadavere venne lasciato solo nella bara. Il Kern di Querin balzò immediatamente sul posto e, levando il lenzuolo dal volto del cadavere, vide alla fredda luce delle stelle la forma di una bella e giovane fanciulla apparentemente non morta ma profondamente addormentata.

Passò gentilmente una mano sul suo volto e la alzò, ella aprì gli occhi e si guardò intorno con sorpresa ma non disse una parola, nonostante egli cercasse di calmarla ed incoraggiarla. Quindi, pensando che fosse pericoloso per loro rimanere in quel posto, la sollevò dalla bara e la prese per mano, conducendola a casa sua. Arrivarono sani e salvi ma in silenzio. Per dodici mesi ella rimase con il Kern, non mangiando mai nulla né pronunciando una sola parola per tutto il tempo.

Quando giunse nuovamente la vigilia di novembre, egli decise di andare nuovamente nella spiaggia est e cercare lo stesso posto nella speranza di incontrare un qualcosa che potesse gettare luce sulla storia di quella bella fanciulla. Dovette passare accanto al vecchio forte in rovina chiamato Liosna-fallainge (il Forte del Mantello) e, quando vi fu accanto, udì suoni di musica ed allegria. Si fermò per comprendere cosa dicessero le voci e non attese a lungo prima di udire un uomo dire in un basso sussurro: "Dove andremo questa notte a rapire una sposa?" Ed una seconda voce rispose: "Dovunque andremo speriamo di avere maggiore fortuna di quella che abbiamo avuto questo stesso giorno dodici mesi fa." "Sì," disse un terzo "quella notte avevamo preso una ricca preda, la bella figlia di O'Connor, ma quel pagliaccio del Kern di Querin ha spezzato il nostro incantesimo e ce

l'ha portata via. Tuttavia ha tratto poco piacere dalla sua sposa, perché ella non ha né mangiato né bevuto né pronunciato una sola parola da quando è entrata nella sua casa.” “E così rimarrà” disse un quarto “fin quando lui non la farà mangiare sulla tovaglia del padre, che la copriva quando giaceva sulla bara e che ora è stata gettata sopra al suo letto.”

Udito questo, il Kern si precipitò a casa e senza attendere neppure il mattino entrò nella stanza della giovane, prese via la tovaglia, la mise sulla tavola e vi posò sopra da mangiare e da bere, quindi vi condusse la ragazza. “Bevi,” disse “che possa tornarti la parola”. Ed ella bevve e mangiò del cibo e la parola ritornò. Raccontò quindi al Kern la sua storia – di come stava per sposare un giovane signore della sua contea e gli ospiti erano tutti radunati quando si sentì improvvisamente male e svenne e non seppe mai cosa le successe fin quando il Kern non passò la sua mano sul suo volto, cosa che le fece recuperare coscienza, ma non poteva né mangiar né parlare perché su di lei vi era un incantesimo ed era impotente. Il Kern preparò quindi un carro e portò la giovane a casa da suo padre, che sembrava dovere morire dalla gioia nel rivederla. Ed il Kern ottenne il pieno favore di O'Connor, tanto che infine gli diede la sua bella e giovane figlia per moglie e gli sposi vissero insieme felicemente per molti anni; e nessun male li colpì ma il bene seguì tutte le opere delle loro mani.

Questa storia del Kern di Querin permane tuttora nella fedele e vivace memoria irlandese e spesso viene raccontata dai contadini di Clare quando si radunano intorno al fuoco durante il festival di Samhain, la vigilia di novembre, quando i morti camminano e gli spiriti della terra e dell'aria hanno potere sui mortali, buono o cattivo che sia.

### *La musica fatata*

L'influenza maligna dello sguardo fatato non uccide ma getta il soggetto in una trance simile alla morte, in cui il corpo reale viene portato via verso qualche dimora fatata mentre al suo posto viene lasciato un ceppo di legno o una qualche creatura brutta e deforme rivestita dell'ombra della forma rapita. Giovani donne note per la loro bellezza, giovani uomini e bei bambini sono le vittime principali dei colpi delle Fate. Le ragazze vengono sposate a capi fatati ed i giovani uomini alle Regine delle Fate; e, se i bambini mortali non vanno bene, vengono rimandati indietro ed al loro posto e vengono presi altri. Talvolta è possibile, grazie agli incantesimi di un potente uomo fatato, riportare indietro una creatura vivente dalla Terra delle Fate, ma non sarà mai più come prima. Avrà sempre un aspetto spiritato, in particolare se ha ascoltato della musica fatata, perché la musica

fatata è dolce e bassa e triste, un incantesimo fatale per le orecchie dei mortali.

Un giorno un gentiluomo entrò in una capanna nella contea di Clare e vide una giovane di circa vent'anni seduta accanto al fuoco che cantava una canzone malinconica, senza parole predefinite o musica. A una sua richiesta gli venne detto che un tempo ella aveva udito un'arpa fatata e coloro che la udivano perdevano tutti i propri ricordi di amore o odio e dimenticavano ogni cosa e non avrebbero più avuto nelle orecchie altro che la dolce musica dell'arpa fatata; e quando l'incantesimo veniva spezzato essi morivano.

E' interessante notare che i motivi nazionali irlandesi – tristi, belli ed insopportabilmente patetici – esprimono così perfettamente lo spirito della Céol-Sidhe (la musica fatata) che fa parte del mito della gente e si mescola alle tradizioni del mondo spirituale. Selvagge e capricciose come la natura fatata queste delicate armonie, con il loro ritmo mistico e lamentoso paiono toccare le corde più profonde del sentimento o riempire la luce solare di risate, a seconda dell'umore del suonatore; ma, soprattutto, la musica irlandese è l'espressione di un dolore divino: non tempestoso o appassionato, ma come quello di uno spirito esiliato, struggente e malinconico, vago e senza riposo, sempre in cerca dell'ottenibile, sempre oscurato com'era dal ricordo di un qualche bene perduto o di qualche debole premonizione di un fato in arrivo – emozioni che sembrano trovare la loro più vera espressione nel dolce, triste, struggente lamento della musica in tono minore di una genuina aria irlandese. In un antico manoscritto vi è una bella frase che descrive il magnifico potere della musica irlandese sulla sensibile organizzazione umana: “uomini feriti si calmarono quando la udirono e dormirono; e donne in travaglio dimenticarono i loro dolori.” Esistono delle leggende riguardanti il sottile incantesimo della musica e della danza fatate, quando il mortale sotto la loro influenza pare muoversi nell'aria con “I nudi piedi senza carne dello spirito” e viene cullato nell'estasi della cadenza verso la dimenticanza di tutte le cose e talvolta verso il sonno della morte.

### *La danza fatata*

La storia che segue viene dall'Irlandese, in quanto narrata in questa lingua da un nativo di una delle Western Isles, dove le credenze primitive conservano tuttora la freschezza della giovinezza.

In un tardo pomeriggio di novembre, che è il mese in cui gli spiriti hanno più potere su tutte le cose, mentre la ragazza più graziosa d'Irlanda stava andando alla fonte ad attingere dell'acqua i suoi piedi scivolarono e cadde; era un presagio nefasto e quando ella si alzò e si guardò intorno le parve di

essere in uno strano luogo e che intorno a lei tutto fosse cambiato come per incanto. Ma ad una certa distanza vide una grande folla radunata intorno ad un fuoco luminoso e si sentì attirata lentamente verso di loro fin quando non si trovò in mezzo a quella gente; ma essi rimasero in silenzio, guardandola fissamente, ed ella si spaventò e cercò di voltarsi ed andarsene, non riuscendoci. Quindi un bellissimo giovane, simile ad un principe, con una fascia rossa in vita ed un nastro dorato tra i lunghi capelli biondi si alzò e le chiese di danzare.

“E’ una cosa sciocca che mi chiediate di danzare, signore,” disse lei “quando non vi è musica.” Egli alzò quindi la mano, fece un cenno alla gente e subito risuonò accanto ed intorno a lei la musica più dolce mai udita ed il giovane prese la sua mano; e danzarono e danzarono fin quando la Luna e le stelle calarono, ma ella pareva volare nell’aria e dimenticò tutto il mondo tranne la danza, la dolce e bassa musica ed il suo bellissimo compagno. Infine le danze cessarono ed il suo compagno la ringraziò, invitandola a cenare con la compagnia. La giovane vide quindi un’apertura nel terreno ed una scalinata ed il giovane uomo, che pareva il Re di tutti loro, la condusse dabbasso, seguiti dall’intera compagnia. Alla fine della scala entrarono in una vasta sala, tutta luminosa e piena di oro ed argento e luci; la tavola era ricoperta da ogni bontà da mangiare ed il vino veniva versato in coppe d’oro. Quando sedette tutti la incoraggiarono a mangiare il cibo ed a bere il vino ed ella, stanca per la danza, prese la coppa dorata che il principe le porgeva e la avvicinò alle labbra per bere. Proprio in quel momento un uomo le passò accanto e le sussurrò:

“Non mangiare alcun cibo né bere vino o non ritornerai mai più a casa tua.” Così ella posò la coppa e rifiutò di bere. A questo essi si infuriarono, fecero un grande rumore ed un fiero uomo scuro si alzò dicendo:

“Chiunque venga da noi deve bere con noi.”

E prese il braccio della fanciulla, portandole il vino alle labbra tanto che ella quasi morì di paura. Ma in quel momento si alzò un uomo dai capelli rossi e la prese per mano, conducendola fuori.

“Per questa volta sei salva” disse. “Prendi questa erba e tienila in mano fin quando sarai a casa e nessuno ti farà del male.” E le diede un rametto di una pianta chiamata Athair-Luss (edera terrestre). (a) Ella lo prese e fuggì via sull’erba nella notte oscura, ma per tutto il tempo udì dei passi che la inseguivano. Raggiunse infine casa propria, sbarrò la porta ed andò a letto; da fuori si elevò un grande frastuono ed ella udì delle voci gridare:

“Il potere che avevamo su di te è svanito a causa della magia di quell’erba, ma aspetta: quando danzerai nuovamente alla musica sulla collina rimarrai per sempre con noi e nessuno potrà impedirlo.”

Tuttavia, ella conservò con cura il rametto magico e le Fate non la molestarono più ma ci volle molto, molto tempo prima che il suono della musica a cui aveva danzato in quella notte di novembre sulla collina con il suo amante fatato lasciasse il suo ricordo.

(a) Nell'antico Egitto l'edera era sacra ad Osiride ed era una salvaguardia contro il male.





## *La giustizia delle Fate*

### *Una leggenda dell'isola di Shark*

L' "uomo dai capelli rossi", nonostante sia considerato apportatore di molta sfortuna nella vita quotidiana, generalmente agisce nel mondo fatato come il benevolo Deus ex machina che salva ed aiuta lo sfortunato mortale che, da solo, sarebbe pressoché impotente contro gli incantesimi delle Fate.

Nell'isola di Shark vi era un uomo che era solito andare in barca a Boffin (a) per comprare del tabacco, ma quando il tempo era troppo cattivo per la barca il suo umore era brutto come il tempo ed era solito picchiare la moglie e far volare in giro gli oggetti, così che nessuno ardiva affrontarlo. Un giorno venne da lui un uomo.

"Cosa mi dai se vado fino a Boffin" disse "e ti porto del tabacco?"

"Non ti darò nulla" disse l'altro. "Dovunque tu puoi andare posso andarci anch'io."

"Allora vieni con me alla riva" disse il primo uomo "e ti mostrerò come attraversare; ma, siccome solo uno può andare, dovrai andare da solo."

Ed andarono in riva al mare, dove videro una grande compagnia di cavalieri e dame che galoppava lungo la riva con musica e risate.

"Salta subito sopra ad un cavallo e potrai attraversare" disse il primo uomo.

Così l'altro saltò come gli era stato detto ed in un istante tutti saltarono al di là del mare ed atterrarono a Boffin. Quindi l'uomo corse a comprare i tabacco e ritornò in un minuto, trovando la stessa compagnia in riva al mare. Saltò nuovamente su un cavallo e tutti saltarono nel mare, ma si fermarono improvvisamente tra le due isole, dove vi era una grande roccia, e non riuscirono a fare andare i cavalli oltre ad essa. Sorse quindi grande inquietudine tra loro ed indissero una riunione.

"C'è un mortale tra noi" dissero. "Anneghiamolo." E portarono l'uomo sulla cima della roccia, da cui lo gettarono giù; e quand'egli riaffiorò in superficie lo presero per i capelli e gridarono:

"Anneghiamolo! Anneghiamolo! Abbiamo potere sulla vita e sulla morte; dev'essere annegato."

E stavano per gettarlo nuovamente giù quando un uomo dai capelli rossi intercesse per lui e lo portò al sicuro sulla riva.

"Ora" egli disse "sei salvo ma ricorda: gli spiriti ti guardano e se picchierai ancora la tua povera buona sposa e getterai in giro gli oggetti di casa per tormentarla morirai gettato da questa roccia, sicuro come il destino." E svanì.

Da quel momento l'uomo fu docile come un topolino, perché era spaventato, ed ogni volta che passava accanto alla roccia con la sua barca si fermava sempre per un istante a dire una piccola preghiera per sua moglie con un "Dio la benedica". E questo tenne il male lontano ed essi vissero assieme felici fino a tarda età.

Questa è una storia grezza ma la morale è buona e la minaccia di una giustizia retributiva mostra un lodevole spirito di indignazione da parte della razza fatata contro la tirannia di un uomo nei confronti di un essere più debole.

(a) I nomi esatti di queste isole sono Innis-Erk (l'Isola di St.Erk) ed Innis-bo-finn (l'Isola della Mucca Bianca).

### *La razza fatata*

Si crede che i Sidhe, o razza spirituale, chiamati anche Feadh-Ree, o Fate, siano stati un tempo angeli del cielo esiliati per comando divino come punizione per il loro smisurato orgoglio. Alcuni caddero sulla terra e là dimorarono, molto tempo prima che l'uomo fosse creato, come i primi Dei della terra. Altri caddero in mare e si costruirono bellissimi palazzi fatati di cristallo e perle sotto le onde; ma nelle notti di Luna piena spesso tornano sulla terra cavalcando i loro cavalli bianchi e fanno baldoria con i loro fratelli fatati sulla terra che vivono nelle fessure dei colli, e danzano assieme sulle verdi zolle sotto antichi alberi e bevono nettare dai calici dei fiori, il vino delle Fate.

Altre Fate, tuttavia, sono demoniache e commettono azioni malvagie e maliziose perché, quando furono gettati giù dal cielo caddero negli inferi e là il diavolo li tiene sotto il suo dominio e li invia a suo piacimento a compiere missioni malvagie per tentare le anime umane con il falso bagliore del peccato e del piacere. Questi spiriti dimorano sottoterra ed impartiscono la loro conoscenza solo a determinate persone malvagie scelte dal diavolo, che dà loro il potere di fare incantesimi e pozioni d'amore e di fare incantesimi malvagi; ed essi possono assumere diverse forme con la conoscenza e l'uso di determinate erbe magiche. Le streghe che hanno imparato da loro e sono divenute in tal modo strumenti del Maligno sono il terrore del vicinato; esse possiedono tutto il potere delle Fate e la malizia del diavolo, che rivela loro i segreti delle ore e dei giorni ed i segreti degli incantesimi malvagi; grazie al potere della magia esse possono raggiungere i loro scopi, sia buoni che malvagi.

Le Fate sulla terra sono piccole e belle. Amano appassionatamente la musica e la danza e vivono nel lusso nei loro palazzi sotto alle colline e

nelle profondità delle caverne montane; esse possono ottenere ogni cosa che sia piacevole per le loro case fatate solamente con la forza del loro potere magico. Possono anche assumere tutte le forme e non conosceranno mai la morte fino all'ultimo giorno, quando il loro destino è di svanire – di essere annichiliti per sempre. Ma essi sono molto gelosi della razza umana, così alta e forte ed a cui è stata promessa l'immortalità; e spesso sono tentati dalla bellezza di una donna mortale e desiderano fortemente averla per moglie. I bambini di tali matrimoni possiedono una strana natura mistica e generalmente divengono famosi nel campo della musica e del canto. Ma sono passionali, vendicativi e non è facile vivergli accanto. Tutti sanno che appartengono alla razza dei Sidhe, o razza spirituale, dai loro bellissimi occhi e dal loro carattere spavaldo e sprezzante.

I Re ed i Principi fatati vestono in verde, con cappelli rossi legati al capo da un nastro dorato. La Regina delle Fate e la sua corte principale vestono in una scintillante mussolina argentata costellata di diamanti ed i loro lunghi capelli dorati scivolano sul terreno quando danzano sull'erba. Il loro luogo preferito per riposare e soggiornare è sotto ad un prugnolo ed un contadino preferirebbe morire piuttosto che tagliare uno degli antichi prugnoli sacri alle Fate e che, generalmente, è al centro di un anello fatato. Ma la gente non offre mai adorazione a queste creature fatate, perché vedono nei Sidhe una razza inferiore all'uomo. Allo stesso tempo essi temono immensamente il potere mistico delle Fate e non interferiscono mai con loro né le offendono consapevolmente.

I Sidhe spesso cercano di rapire i bambini belli, che vengono allevati nei bellissimi palazzi fatati sottoterra e maritati a compagni fatati quando crescono. La gente teme l'idea che al posto del loro amato bambino venga lasciato un sostituto fatato nella culla e, se vi trovano una di queste creaturine raggrinzite, talvolta la portano fuori di notte e la depongono in una tomba aperta fino al mattino, quando sperano di ritrovare il loro bambino restituito, nonostante perlopiù non trovino nulla eccetto il cadavere freddo del povero esiliato. Talvolta si dice che le Fate rapiscano il bambino mortale per un sacrificio, in quanto ogni sette anni devono offrirne uno al diavolo in cambio del potere che egli dà loro. E vengono rapite anche delle belle fanciulle per sacrificarle o per farne spose del Re fatato.

Le Fate sono pure e chiare nelle loro abitudini ed amano sopra ogni cosa che venga lasciato fuori per loro di notte un secchio d'acqua, in caso desiderino fare il bagno. Amano anche i buoni vini ed hanno cura di ripagare il donatore con delle benedizioni, perché sono sinceramente onesti e leali. I grandi signori d'Irlanda, nei tempi antichi, erano soliti lasciare

spesso fuori dalla finestra di notte un barilotto del miglior vino spagnolo ed al mattino lo trovava sparito.

Il fuoco è un forte deterrente della magia fatata, in quanto è la più sacra tra le cose create e solo l'uomo ha potere su di esso. Nessun animale ha ancora ottenuto la conoscenza di come trarre fuori lo spirito del fuoco dalla pietra o dal legno, dov'esso dimora. Se viene fatto un anello di fuoco intorno al bestiame o alla culla di un bambino o se viene posto un fuoco sotto alla zangola del burro le Fate non avranno il potere di fare del male. Ed è certo che lo spirito del fuoco distrugge tutta la magia delle Fate, se ne esiste.

### *La Signora Strega*

Circa cento anni or sono viveva nella contea di Joyce una donna temuta da tutto il vicinato perché era sempre piena di denaro che nessuno sapeva da dove venisse; ed alla sua casa arrivavano i cibi e le bevande migliori, soprattutto di notte – cibi e vini spagnoli in abbondanza per tutti i visitatori. E quando la gente le chiedeva come avesse tutto quello ella rideva e diceva: “Ho pagato per avere questo” ma non diceva altro. Così si sparse per la contea la diceria che ella si fosse venduta al Maligno e potesse avere tutto ciò che voleva semplicemente desiderandolo e, a causa delle sue ricchezze, la chiamavano “la Signora Strega”.

Ella non usciva mai e non di notte e con un frustino ed una briglia in mano; spesso di notte si udiva il suono di un cavallo al galoppo lungo le strade accanto alla sua casa. Si cominciò quindi a sussurrare una strana storia: che, se un giovane uomo beveva il suo vino spagnolo a cena ed in seguito andava a dormire, ella gli gettava addosso la briglia e lo trasformava in un cavallo, cavalcandolo per tutto il paese; e tutto ciò che toccava con il frustino diveniva suo. Selvaggina, burro, vini, dolci appena sfornati – non aveva che da desiderarli e venivano trasportati da mani di spiriti alla sua casa e deposti in dispensa. Quindi, quando la corsa terminava ed ella aveva ottenuto abbastanza di ciò che voleva in giro per il paese, toglieva al giovane la briglia ed egli riprendeva la sua forma e cadeva addormentato; quando si svegliava non aveva alcun ricordo di ciò che era accaduto e la Signora Strega lo invitava a tornare a bere nuovamente i suoi vini spagnoli quando voleva.

Ora, nei paraggi vi era un giovane coraggioso che decise di scoprire se questa storia era vera. Così andò spesso avanti e indietro e fece amicizia con la Signora Strega, sedendo a parlare con lei ma sempre sul chi vive. Ella si divertiva molto con lui e gli disse di andare a cena da lei una di quelle sere, che gli avrebbe servito il meglio di ogni cosa ed avrebbe dovuto assaggiare il suo vino spagnolo. Definita la serata, egli vi andò con gioia, pieno di

curiosità. Quando arrivò vi era in tavola una cena magnifica, con abbondante vino, ed egli mangiò e bevve, ma stette attento al vino e lo verso sul pavimento quando la testa della donna era girata. Finse quindi di avere molto sonno ed ella disse:

“Figlio mio, tu sei stanco. Stenditi qui sulla panca a dormire, perché la notte è ancora lunga e tu sei lontano da casa.”

Così egli giacque come se fosse morto di sonno e chiuse gli occhi, pur rimanendo vigile per tutto il tempo. Ella ritornò in breve tempo e o guardò fissamente, ma lui non si mosse, respirando più pesantemente. Allora la donna prese con delicatezza la briglia dal muro e cercò di deporla sulla testa del giovane ma egli si alzò improvvisamente e, afferrando la briglia, la gettò sulla donna, che venne immediatamente trasformata in un'agile giumenta grigia. Egli la portò fuori e le balzò in groppa, quindi corse via veloce come il vento fin quando raggiunse la fucina.

“Ho, fabbro!” gridò. “Alzati e ferra la mia giumenta, perché è stanca per il viaggio.”

Ed il fabbro si alzò e fece il suo lavoro come sapeva fare, bene e forte. Il giovane montò quindi di nuovo e cavalcò veloce come il vento fino alla casa della strega; qui tolse la briglia ed ella riprese immediatamente le proprie sembianze, piombando in un sonno profondo. Ma, siccome i ferri che le erano stati messi dal fabbro erano stati messi dicendo le parole appropriate, rimasero sulle sue mani e sui suoi piedi e nessun potere sulla terra potè rimuoverli. Così ella non si alzò mai più dal letto e morì non molto tempo dopo di dolore e vergogna. E nessuno in tutta la contea seguì la bara della Signora Strega alla tomba; la briglia venne bruciata col fuoco e di tutte le sue ricchezze non rimase nulla più che un pugno di ceneri, che vennero gettate ai quattro punti cardinali della terra dai quattro venti celesti; così l'incantesimo fu spezzato ed il potere del Maligno terminò.

### *Ethna la sposa*

Le Fate, come sappiamo, sono fortemente attratte dalla bellezza di una donna mortale e Finvarra il Re incarica i suoi numerosi spiriti di scovare e rapire quando possibile le ragazze e le spose più belle del paese. Costoro vengono portate grazie a degli incantesimi al suo palazzo fatato di Knockma, nel Tuam, dove rimangono sotto l'effetto di un incantesimo fatato, dimentiche di tutto il tempo passato sulla terra e godendo di un divertimento passivo come in un dolce sogno, alla dolce melodia della musica fatata – che ha il potere di cullare chi la ode in una trance estatica.

Vi fu un tempo in quella parte del paese un grande signore che aveva una bella figlia di nome Ethna, la sposa più bella di tutto il paese. Suo marito era

così fiero di lei che giorno dopo giorno dava feste in suo onore e dal mattino alla sera il castello era pieno di signori e signore e non si pensava ad altro che alla musica, alla danza, al festeggiamento, al piacere ed alla caccia. Una sera, mentre la festa era al suo culmine ed Ethna volteggiava nella danza nel suo abito di garza argentea incastonato di gioielli, più luminosa e bella delle stelle del cielo, improvvisamente lasciò a mano del suo compagno e cadde svenuta sul pavimento. Venne trasportata nella sua stanza, dove giacque insensibile, ma verso il mattino si alzò e dichiarò che aveva passato la notte in un bellissimo palazzo ed era così felice da desiderare di dormire ancora ed andare là nei suoi sogni. Fu vegliata per tutto il giorno ma, quando le ombre della sera caddero sul castello, si udì una bassa musica alla finestra ed Ethna cadde nuovamente in una profonda trance, da cui nulla potè svegliarla.

Venne quindi chiamata la sua vecchia balia per vegliarla, ma la donna si stancò del silenzio e si addormentò, svegliandosi solo quando il Sole era già sorto. Quando guardò il letto, vide con orrore che la giovane sposa era scomparsa. L'intera casa venne fatta subito alzare e furono effettuate ricerche dappertutto ma in tutto il castello non vi era traccia della fanciulla, né nei giardini o nel parco. Il suo sposo inviò messaggeri in ogni direzione ma senza scopo – nessuno l'aveva vista, non si riuscì a scoprire se fosse viva o morta.

Il giovane lord montò quindi sul più veloce dei suoi destrieri e galoppò fino a Knockma per chiedere a Finvarra, il Re delle Fate, se potesse dargli notizie della sua sposa o dirgli dove dirigersi per cercarla; lui e Finvarra erano infatti amici e per ordine del giovane lord erano stati lasciati fuori dalle finestra del castello molti barilotti di buon vino spagnolo per le Fate. Ma ora egli pensava che Finvarra potesse averlo tradito, così galoppò come un pazzo fino a quando raggiunse Knockma, la collina delle Fate. Si era fermato per fare riposare il cavallo accanto al fortino fatato quando udì delle voci nell'aria sopra di lui ed una diceva: "Ora Finvarra è felice, perché ha finalmente la bella sposa nel suo palazzo ed ella non vedrà mai più il volto di suo marito."

"Tuttavia," rispose un altro "se egli scaverà la collina fino al centro della terra troverà la sua sposa; ma l'opera è dura e la strada difficile e Finvarra possiede un potere maggiore di qualsiasi uomo mortale."

"Lo vedremo" esclamò il giovane lord. "Né Fate né diavoli né lo stesso Finvarra si ergeranno tra me e la mia bella e giovane sposa" ed immediatamente ordinò ai suoi servi di radunare tutti i lavoratori del paese con le loro vanghe ed i loro picconi per scavare la collina fino a raggiungere il palazzo delle Fate.

E gli operai arrivarono ed erano in moltissimi e scavarono la collina per tutto il giorno fin quando non ebbero fatto un grande buco che arrivava molto vicino al centro. Al tramonto smisero per la notte ma la mattina seguente, quando si radunarono nuovamente per continuare il lavoro, tutta l'argilla che avevano tolto era stata rimessa nel buco e sembrava che nessuno avesse mai scavato nella collina – perché così aveva ordinato Finvarra ed egli aveva potere sulla terra e l'aria ed il mare. Ma il giovane lord aveva un cuore coraggioso e fece andare avanti il lavoro; venne scavato nuovamente il buco, argo e profondo al centro della collina. Questo andò avanti per tre giorni ma sempre con lo stesso risultato: l'argilla veniva posta nuovamente a coprire il buco ogni notte la collina pareva uguale a prima, come se non si fossero affatto avvicinati al palazzo fatato.

Il giovane lord era pronto a morire per la rabbia ed il dolore quando, improvvisamente, udì accanto a sé una voce simile ad un sussurro nell'aria, e le parole che dissero furono queste: “Spargi sulla terra che hai scavato via del sale ed il tuo lavoro sarà salvo.” Nell'udire questo il suo cuore tornò a vivere ed egli ordinò di radunare tutto il sale del paese; l'argilla venne cosparsa con esso quella notte stessa, quando gli uomini ebbero finito il loro lavoro alla collina.

La mattina dopo si alzarono tutti presto con una grande ansia di veder cos'era accaduto e, con grande gioia, videro che lo scavo era salvo proprio come lo avevano lasciato e la terra circostante era intatta. Il giovane lord seppe allora di avere potere sopra Finvarra e ordinò agli uomini di lavorare lietamente, perché ben presto avrebbero raggiunto il palazzo fatato che era al centro della collina. Per il giorno seguente venne scavata una grande fossa profonda fino al centro della terra ed essi potevano udire la musica delle Fate se mettevano l'orecchio vicino al terreno ed intorno a loro vi erano voci nell'aria.

“Guardate ora,” disse uno “Finvarra è triste perché, se uno di questi uomini mortali colpirà il palazzo con la sua vanga, esso crollerà e diverrà polvere, svanendo come nebbia.”

“Allora che Finvarra renda la sposa” disse un altro “e noi saremo salvi.”

Si udì quindi la voce dello stesso Finvarra, chiara come la nota di una tromba d'argento attraverso la collina.

“Fermate il vostro lavoro” disse. “O uomini della terra, posate le vostre vanghe ed al tramonto la sposa verrà restituita al marito. Io, Finvarra, ho parlato.”

Il giovane lord ordinò quindi di fermare il lavoro e di posare le vanghe fino al tramonto. Ed al tramontò montò sul suo magnifico sauro e cavalcò fino alla cima del colle, dove guardò ed attese; proprio mentre la luce rossa

riempiva tutto il cielo, egli vide sua moglie giungere lungo la strada nella sua vesta di garza argentata, più bella che mai; balzò giù dalla sella e la issò davanti a lui, quindi cavalcò via veloce come il vento di tempesta fino al castello. Là posò Ethna nel suo letto ma ella chiuse gli occhi senza dire una parola. Passarono i giorni ed ancora lei non parlava né sorrideva, ma sembrava come in trance. Un grande dolore cadde su tutti, perché temevano che ella avesse mangiato il cibo fatato e che l'incantesimo non sarebbe mai stato spezzato. Così il suo sposo era veramente disperato. Ma una sera tardi, mentre stava cavalcando verso casa, udì delle voci nell'aria ed una di loro disse: "E' passato un anno e un giorno da quando il giovane lord ha riportato a casa la sua bella sposa da Finvarra; ma quale bene è lei per lui? Non parla ed è come morta, perché il suo spirito è con le Fate nonostante la sua forma sia accanto a lui."

Ed un'altra voce rispose: "E tale rimarrà a meno che egli non spezzi l'incantesimo e per far questo deve sciogliere la cinta che ella porta in vita e che è legata con una spilla fatata e deve bruciare questa cinta nel fuoco, gettarne le ceneri davanti alla porta e seppellire la spilla incantata nel terreno; allora il suo spirito ritornerà dalla Terra delle Fate ed ella parlerà nuovamente ed avrà una vera vita."

Udito questo, il giovane lord fece correre via il cavallo e, raggiunto il castello, irruppe nella stanza dove Ethna giaceva in silenzio, bella come un'immagine di cera. Quindi, deciso a provare la verità delle voci spiritiche, sciolse la cinta e con molta difficoltà estrasse la spilla incantata dalle pieghe dell'abito. Ma Ethna continuava a non proferire parola; quindi prese la cinta e la bruciò nel fuoco, ne sparse le ceneri davanti alla porta e seppellì la spilla incantata in un buco profondo nel terreno, sotto un rovo fatato in modo che nessuna mano potesse disturbare il luogo. Dopodiché ritornò dalla giovane moglie, che sorrise nel vederlo, e prese la sua mano. Grande fu la sua gioia nel vedere l'anima ritornare in quella bella forma ed egli la sollevò per baciarla; in quel momento le ritornarono la parola ed il ricordo di tutta la sua vita precedente, proprio come se non fosse mai stata interrotta; ma l'anno che il suo spirito aveva passato nella Terra delle Fate non le pareva altro che un sogno notturno da cui si era appena svegliata.

Dopo quella volta Finvarra non fece altri tentativi per rapirla ma il profondo buco nella collina rimane ancor oggi e viene chiamato "la Fossa delle Fate". In tal modo nessuno può dubitare della verità della storia qui narrata.

### *La vendetta delle Fate*

Le Fate detestano che gli uomini mortali costruiscano sui luoghi dove esse si incontrano di notte.

Un contadino di nome Johnstone, molto ricco, comprò della terra e scelse un bellissimo luogo verde per costruirvi una casa, proprio il luogo che le Fate amavano di più. I vicini lo avvertirono che era un luogo di incontro fatato, ma egli rise e non se ne preoccupò (poiché veniva dal nord), pensando che fossero storielle da vecchie comari. Così costruì la casa e la rese bella da viverci e nessuno era così benestante come i Johnstone, tanto che la gente cominciò a dire che il fattore doveva avere trovato una pentola d'oro nel luogo fatato.

Ma le Fate stavano complottando per punire il fattore di avere portato loro via il terreno in cui danzavano e per avere abbattuto i cespugli di biancospino dove tenevano le loro feste quando la Luna era piena. Un giorno, quando le mucche erano alla mungitura, una vecchia vestita di blu giunse dalla signora Johnstone e le chiese una scodella di latte.

“Vattene,” disse la padrona di casa “non avrai latte da me. Nessun vagabondo può venire qui.” E disse ai servi di cacciarla via.

Qualche tempo dopo la migliore tra le sue mucche si ammalò e non diede più latte, perse le corna ed i denti ed infine morì. Quindi un giorno, mentre la signora Johnstone era seduta a filare il lino in salotto, le comparì improvvisamente davanti la stessa piccola donna vestita di blu.

“Le tue serve stanno cuocendo dei dolci in cucina,” disse “dammene qualcuno caldo da portare via con me.”

“Vattene fuori,” urlò la moglie del fattore con rabbia “sei una vecchiaccia malvagia ed orribile ed hai avvelenato la mia mucca migliore.” E ordinò ai servi di cacciarla via con i bastoni.

Ora, i Johnstone avevano un solo figlio, un bel ragazzo forte come un giovane puledro ed altrettanto pieno di vita e gioia. Ma dopo poco tempo egli cominciò a divenire strano e capriccioso ed il suo sonno disturbato, perché diceva che le Fate venivano di notte intorno a lui per pizzicarlo e picchiarlo ed alcune sedevano sul suo petto così che lui non riusciva a respirare né a muoversi. E gli avevano detto che non lo avrebbero mai lasciato in pace a meno che non avesse promesso di dare loro da mangiare ogni notte un dolce grigliato ed una ciotola di latte. Così, per calmare il bambino la madre lasciò ogni notte queste cose su un tavolo accanto al letto ed al mattino erano sparite; ma il bambino continuava a languire ed i suoi occhi acquistarono uno strano sguardo selvaggio, come se non vedesse nulla intorno o accanto a lui ma solo qualcosa di molto distante che turbava il suo spirito. E quando gli venne chiesto cosa lo affliggeva egli disse che le Fate lo portavano via ogni notte sui colli, dove danzava e danzava con loro fino al mattino, quando lo riportavano a casa e lo rimettevano a letto. Alla fine il fattore e sua moglie erano impazziti per il dolore e la disperazione, perché il

bambino languiva sotto i loro occhi e loro non potevano fare nulla per aiutarlo. Una notte il loro figlio gridò in grande agonia:

“Madre! Madre! Chiama il prete perché mandi via le Fate, perché mi stanno uccidendo; sono sul mio petto e mi stanno schiacciando a morte!” ed i suoi occhi erano folli di terrore.

Ora, il fattore e la moglie non credevano nelle Fate né nei preti ma per calmare il bambino fecero come gli aveva chiesto e mandarono a chiamare il prete, che pregò su di lui e lo spruzzò con acqua santa. Il povero piccolo sembrò calmarsi alle preghiere del prete e disse che le Fate lo stavano lasciando e se ne stavano andando, quindi cadde in un sonno tranquillo. Ma quando si svegliò al mattino disse ai suoi genitori che aveva avuto un bellissimo sogno e stava camminando in un bellissimo giardino con gli angeli; e sapeva che era il paradiso e che sarebbe stato là prima di notte, perché gli angeli gli avevano detto che sarebbero venuti per lui.

Il bambino fu vegliato per tutta la notte, perché videro che aveva ancora la febbre ma speravano che prima di mattino ci sarebbe stato un cambiamento, perché ora dormiva calmo con il sorriso sulle labbra; ma, non appena l'orologio battè la mezzanotte, il piccolo si svegliò e si mise seduto e quando sua madre lo abbracciò piangendo le sussurrò:

“Gli angeli sono qui, madre” quindi ricadde all'indietro e morì.

Dopo questa tragedia il fattore non riuscì più a riprendersi; smise di occuparsi della sua fattoria ed i raccolti andarono in rovina, il bestiame morì ed infine, prima che fosse trascorso un anno ed un giorno, egli giacque nella tomba accanto al figlioletto; la terra passò in altre mani e, siccome nessuno voleva vivere in quella casa, venne abbattuta. Né alcuno costruì più in quel luogo, così l'erba vi ricrebbe, verde e bellissima, e le Fate danzarono nuovamente sotto la luce della Luna come erano soliti fare nei tempi andati, libere e felici; e così l'incantesimo malvagio venne spezzato per sempre. Ma la gente non volle avere nulla a che fare con quella madre orbata del figlio, così ella tornò dalla sua gene, una donna infelice e col cuore spezzato – un avvertimento per tutti coloro che volessero sfidare la vendetta delle Fate interferendo con i loro antichi diritti, possedimenti e privilegi.

## *L'aiuto fatato*

### *Il Phouka*

Il Phouka è una creatura amichevole e spesso aiuta il fattore nel suo lavoro, se viene trattato bene e con gentilezza.

Un giorno il figlio di un fattore stava badando il bestiame al pascolo quando qualcosa lo sfiorò correndo come il vento; ma lui non si spaventò, perché sapeva che era il Phouka che stava andando al vecchio mulino nel fosso dove ogni notte le Fate si incontravano. Così chiamò: “Phouka, Phouka! Mostrami come sei fatto ed io ti darò il mio grande cappotto per tenerti al caldo!” Arrivò quindi accanto a lui un giovane toro che muoveva la coda come un pazzo; ma Phadrig gettò su di lui il cappotto ed all'istante il toro divenne mite come un agnello e disse al ragazzo di andare al mulino quella notte, quando la Luna sarebbe sorta, perché avrebbe avuto fortuna. Così Phadrig andò ma non vide nulla eccetto dei sacchi di grano per terra in giro, perché gli uomini si erano addormentati ed il lavoro non era stato fatto. Anche lui si sdraiò a dormire, perché era molto stanco; quando si svegliò al mattino presto la farina era tutta pronta, nonostante non fossero stati certamente gli uomini, ancora addormentati, a farla. E questo accadde per tre notti, dopo le quali Phadrig decise di rimanere sveglio a vedere.

Ora, nel mulino vi era un vecchio baule e lui vi si nascose dentro, guardando attraverso il buco della serratura per vedere cosa sarebbe accaduto. Esattamente a mezzanotte entrarono sei piccoli uomini che portavano ciascuno un sacco di grano sulla schiena; dietro ad essi arrivò un vecchio vestito di stracci, che comandò loro di girare il mulino ed essi lo girarono fin quando la farina fu pronta. Phadrig corse quindi a dirlo al padre ed il mugnaio decise di vedere lui stesso la notte seguente con suo figlio; ed entrambi videro accadere la stessa cosa.

“Ora” disse il padre “capisco che è opera del Phouka; lasciamo che lavori, se gli fa piacere, perché gli uomini sono pigri e sfaccendati e dormono solamente. Perciò li licenzierò tutti domani stesso e lascerò la macinatura del grano a questo eccellente anziano Phouka.”

Da allora l'uomo divenne così ricco che il suo denaro non finiva mai, perché non aveva uomini da pagare e tutto il suo grano veniva macinato senza spendere un penny. Naturalmente la gente si meravigliò molto delle sue ricchezze ma lui non disse mai loro del Phouka, altrimenti la loro curiosità avrebbe distrutto la fortuna.

Phadrig andava molto spesso al mulino e si nascondeva nel baule per potere guardare le Fate all'opera, ma provava una grande pena per il povero

vecchio Phouka che aveva degli abiti così stracciati e che tuttora dirigeva tutto e faceva talvolta fatica a tenere in riga i piccoli Phouka. Così Phadrig, in segno di affetto e gratitudine, comprò un completo blu di panno e seta ed una notte lo lasciò sul pavimento del mulino, proprio dove il vecchio Phouka era solito stare quando dava ordini ai suoi piccoli uomini, quindi si nascose nel baule a vedere.

“Cosa sono questi?” disse il Phouka quando vide gli abiti. “Sono per me? Diventerò un fine gentiluomo.”

E li indossò, quindi cominciò a camminare avanti e indietro ammirandosi; ma ben presto si ricordò del grano ed andò a macinare come sempre, quindi si fermò e gridò: “No, no, non più lavoro per me. I gentiluomini non macinano il grano. Andrò fuori a vedere un poco di mondo ed a mostrare i miei bei vestiti.” E gettò in un angolo con un calcio i vecchi stracci, quindi uscì. Quella notte il grano non venne macinato, né le notti seguenti; tutti i piccoli Phouka se ne andarono e non un suono di udì nel mulino. Phadrig era molto dispiaciuto per la perdita del vecchio amico ed ogni notte andava nei campi e chiamava: “Phouka! Phouka! Torna da me. Mostrami il tuo volto.” Ma il vecchio Phouka non tornò mai più e Phadrig non rivide mai più il volto del suo amico. Tuttavia, il padre aveva fatto così tanto denaro che non aveva più bisogno di aiuto; vendette il mulino e crebbe Phadrig come un grande erudito e gentiluomo, che ebbe la sua casa personale, terra e servitori. E quando fu il momento si sposò con una bella dama, così bella che la gente disse doveva essere figlia del Re delle Fate.

Al matrimonio accadde una cosa strana perché, quando tutti si alzarono per brindare alla salute della sposa, Phadrig vide accanto a sé una coppa d'oro piena di vino. E nessuno sapeva come fosse giunta nelle sue mani, ma Phadrig immaginò fosse dono del Phouka e bevve il vino senza paura, facendone bere anche alla sua sposa. Da allora le loro vite furono felici e prospere e la coppa d'oro venne conservata come un tesoro di famiglia, che i discendenti di Phadrig possiedono ancor oggi.

### *La cavalcata di mezzanotte*

Una sera un uomo di nome Shawn Ruadh era in cerca di una mucca rossa che aveva perso quando udì intorno a lui delle voci; ed una diceva: “Datemi un cavallo” ed un'altra gridò: “Datemi un cavallo.” “E date un cavallo anche a me,” disse Shawn “visto che pare ce ne siano tanti, perché mi piacerebbe cavalcare con voi” e, detto questo, si ritrovò all'istante in groppa ad un bel cavallo grigio accanto ad un altro uomo che ne cavalcava uno nero. Cavalcarono lontano e lontano fin quando giunsero ad una grande città.

“Ora, sai dove sei?” disse il cavaliere nero. “Sei a Londra e potrai avere qualunque cosa desideri.”

“Ti ringrazio di cuore, amico mio,” disse l’altro “e col tuo permesso prenderò un bel completo di abiti, perché è molto tempo che ne desidero di simili. Posso averli?”

“Certamente,” disse il cavaliere nero “vai in quel negozio e chiedi ciò che vuoi e se lui rifiuta semplicemente lancia sul pavimento la pietra che ti darò e l’intero posto parrà in fiamme. Ma non temere, attendi solo la tua fortuna.”

Così Shawn entrò nel più grande negozio e parlò al mercante in tono freddo e fiero: “Mostrami il completo migliore che hai” disse. “Non tenere per il prezzo, non ha importanza, ma deve andarmi bene l’abito.”

Ma il negoziante rise forte. “Non facciamo abiti per gli straccioni come te” disse. “Vattene fuori da qui.”

Quindi Shawn gettò a terra la pietra ed all’istante l’intero posto parve in fiamme; il mercante fuggì con tutti i suoi commessi per cercare dei secchi d’acqua e Shawn rise quando li vide tutti inzuppati.

“Cosa mi darai” disse “se ti spengo il fuoco?”

“Avrai il prezzo del miglior completo del negozio in oro,” rispose il mercante “ma aiutami a spegnere il fuoco.”

Così Shawn si chinò a raccogliere la pietra, la mise tranquillamente in tasca e le fiamme scomparvero; il mercante gli fu così grato che gli pagò l’oro degli abiti ed altro ancora. Shawn gli augurò la buonanotte e montò nuovamente il destriero grigi, contento.

“Ora,” disse il cavaliere nero “c’è qualcos’altro che desideri? Perché sono quasi le dieci e dobbiamo essere di ritorno per mezzanotte, quindi di cosa vorresti fare.”

“Bene,” disse Shawn Ruadh “vorrei più di tutto vedere il Papa di Roma, perché due dei nostri preti stanno litigando su chi dovrà avere la parrocchia ed io voglio che l’abbia Padre M’Grath, in quanto ho una buona opinione di lui e, se lo chiederò a Sua Santità, lui gliela farà avere subito.”

“Vieni, allora,” disse il cavaliere nero “la strada per Roma è lunga, certo, ma penso che ce la faremo in due ore e saremo di ritorno prima di mezzanotte.”

E cavalcarono veloci come il vento ed in breve Shawn si trovò davanti al palazzo del Papa; tutte le guardie con i loro bastoni dorati in mano lo fissarono e gli chiesero cosa volesse.

“Entrate” rispose lui “e dite a Sua Santità che Shawn Ruadh, dall’Irlanda, è qui e vuole vederlo in via confidenziale.”

Ma le guardie risero e lo colpirono con i loro bastoni dorati, cacciandolo fuori dal cancello. Il Papa, nell'udire il frastuono, guardò fuori dalla finestra e vedendo Shawn Ruadh scese a chiedergli cosa volesse.

“Solo questo, Vostra Santità,” rispose Shawn “voglio una lettera che ordini al Vescovo di dare a Padre M'Grath la parrocchia; attenderò fin quando Vostra Santità l'avrà scritta. Nel frattempo datemi qualcosa per cena, perché ho fame a causa della mia lunga cavalcata.”

Il Papa rise e disse ai servi di portare via il ragazzo, perché era evidentemente pazzo. Shawn si adirò e gettò la pietra sul pavimento; all'istante tutto il palazzo parve in fiamme ed il Papa ordinò alle guardie di andare a prendere dell'acqua. Le guardie corsero come pazzi per portare secchi su secchi di acqua ed i loro begli abiti si rovinarono tutti ed i bei bastoni dorati furono gettati via per la paura, mentre gettavano acqua su acqua l'uno contro l'altro. Ora era il turno di Shawn di ridere fino alle lacrime, ma Sua Santità parve molto serio.

“Bene,” disse Shawn “cosa farete per me se vi spengo il fuoco? Scriverete quella lettera?”

“Certamente lo farò” disse il Papa “e tu avrai anche la tua cena; ma aiutaci a spegnere il fuoco, mio buon amico.”

Shawn rimise in tasca con calma la pietra ed all'istante le fiamme scomparvero.

“Ora” disse il Papa “avrà la tua cena, la migliore del palazzo, ed io scriverò una lettera al Vescovo orinandogli di dare a Padre M'Grath la parrocchia. E qui accanto c'è una borsa d'oro per te, prendila con la mia benedizione.”

Ordinò quindi alle guardie di portare la cena all'eccellente giovane irlandese e di farlo sentire a suo agio. Shawn ne fu molto compiaciuto e bevve e mangiò come un principe. Montò quindi nuovamente sul suo destriero grigio e, non appena suonò la mezzanotte, si ritrovò alla porta di casa, ma tutto solo: il cavallo grigio ed il cavaliere nero erano svaniti ma lì l'attendeva la moglie in lacrime, disperata.

“O Shawn, Agra! Pensavo fossi morto o ti fosse capitato qualcosa!”

“Niente di tutto questo;” disse Shawn “ho cenato con il Papa a Roma e guarda tutto l'oro che ti ho portato a casa, mia cara!”

E mise le mani in tasca per prendere il borsellino ma meraviglia! Non vi era nulla eccetto una pietra grigia grezza. E da quel momento la moglie credette che egli avesse sognato l'intera storia mentre dormiva su una balla di fieno al ritorno da un giro con i ragazzi.

Tuttavia, Padre M'Grath ebbe la parrocchia e Shawn gli disse in quale maniera spavalda avesse parlato in suo favore al Papa di Roma ed avesse fatto scrivere a Sua Santità la lettera al Vescovo. E Padre M'Grath, che era

un vero gentiluomo, sorrise e disse a Shawn che lo ringraziava di cuore per la sua intercessione.

### *Il Leprechaun* (a)

I Leprechaun sono spiritelli allegri, industriosi e scherzosi che lavorano come calzolai, sarti e ciabattini del popolo fatato e vengono spesso visti al tramonto sotto ad una siepe mentre cantano e cuciono. Conoscono i segreti di tutti i tesori nascosti e, se si prendono a cuore qualcuno, lo guideranno fino al luogo fatato dove giace sepolta una pentola di oro. Si crede che una famiglia tuttora vivente vicino a Castlerea divenne ricca in modo strano, tramite i buoni uffici di un Leprechaun amichevole. E la leggenda è stata tramandata nel corso delle generazioni come un fatto reale.

Vi era un tempo un povero ragazzo, uno dei progenitori della famiglia, che era solito portare il suo carretto di torba avanti e indietro e guadagnare quanto poteva dalla vendita della torba; era un ragazzo molto strano, molto silenzioso e lunatico, e la gente diceva che fosse un sostituto fatato, perché lui non si dedicava ad alcuno sport e raramente parlava con qualcuno, ma passava le notti a leggere tutti i vecchi libri che raccoglieva nei suoi giri. Ciò che il ragazzo desiderava sopra ogni altra cosa era di diventare ricco e di essere in grado di smettere di vendere torba col suo vecchio carretto e vivere in pace e tranquillità da solo, con intorno a sé null'altro che libri, in una bella casa con un giardino privato.

Ora, egli aveva letto nei suoi libri vecchi che il Leprechaun conosceva tutti i luoghi segreti dove era nascosto l'oro ed ogni giorno cercava di avvistare il piccolo ciabattino e rimaneva in ascolto del click, click del suo martello quando sedeva sotto il cespuglio a riparare le scarpe. Infine, una sera proprio al tramonto vide il piccolo uomo sotto una foglia di romice mentre, tutto vestito di verde e con un cappello con una coccarda sulla testa, lavorava. Il ragazzo balzò giù dal carretto e lo afferrò per il collo.

“Ora non ti lascerò andare” gridò “fin quando non mi dirai dove trovare l'oro nascosto.”

“Calmati,” disse il Leprechaun “non farmi del male ed io ti dirò tutto. Ma ricorda: potrei farti io del male, se volessi, perché ne ho il potere; ma non lo farò, perché noi siamo cugini un tempo separati. E così, visto che siamo parenti stretti, sarò buono e ti mostrerò un posto in cui giace dell'oro che nessuno può avere o prendere eccetto quelli che sono di sangue e razza fatata. Vieni con me, dunque, al forte di Lipenshaw, perché è lì che giace. Ma sbrigati, perché quando l'ultimo raggio di Sole sarà svanito anche l'oro svanirà e non lo ritroverai mai più.”

“Andiamo, dunque” disse il ragazzo e mise il Leprechaun nel carretto di torba. In un attimo furono al vecchio forte e vi entrarono tramite una porta che vi era nella parete di pietra.

“Ora guardati intorno” disse il Leprechaun ed il ragazzo vide il terreno completamente ricoperto di pezzi d’oro; vi erano contenitori d’argento in tale dovizia che tutte le ricchezze del mondo intero sembravano radunate in quel luogo.

“Ora prendi ciò che vuoi,” disse il Leprechaun “ma sbrigati, perché se la porta si richiude non lascerai mai più questo posto finché vivrai.”

Così il ragazzo raccolse una bracciata di oro ed argento e le gettò nel carretto; stava tornando a prenderne ancora quando la porta si richiuse con un boato simile ad un tuono ed il posto divenne scuro come la notte. Non vide più il Leprechaun e non fece in tempo a ringraziarlo. Pensò quindi che fosse meglio tornare a casa con il suo tesoro e, quando arrivò, contò le sue ricchezze e vi erano pezzi d’oro sufficienti per il riscatto di un Re. Fu molto saggio e non disse nulla a nessuno, ma il giorno seguente si recò a Dublino e mise tutti i suoi tesori in una banca, pensando che ora era ricco come un signore. Ordinò quindi che venisse costruita una bella casa con ampi giardini e prese servi e carrozze e libri per la gioia del suo cuore; radunò intorno a sé gli uomini più saggi per apprendere ciò che un gentiluomo doveva sapere e divenne un uomo potente e grande nel paese, dove il suo ricordo viene ancora onorato ed i suoi discendenti vivono ancor oggi ricchi e prosperi: infatti, la loro ricchezza non è mai diminuita, nonostante essi abbiano donato con liberalità ai poveri, e sono noti soprattutto per il loro cuore amichevole e la loro generosità.

Ma il Leprechaun può essere davvero maligno, se offeso, e si dovrebbe essere molto cauti nell’averne a che fare con loro e trattarli sempre con grande civiltà, altrimenti si vendicheranno e non riveleranno mai il segreto dell’oro nascosto.

Un giorno un giovane era al lavoro nei campi quando vide un piccolo uomo, alto meno della sua mano, che riparava delle scarpe sotto ad una foglia di acetosa. Gli andò accanto, tenendo sempre gli occhi fissi su di lui per paura che svanisse; quando fu abbastanza vicino acchiappò la creatura e la sollevò, mettendosela in tasca. Quindi corse a casa più velocemente che poté e, quando il Leprechaun fu al sicuro nella sua casa, lo legò con una catena di ferro al piano di cottura.

“Ora” disse “dimmi dove posso trovare una pentola d’oro. Fammi sapere dove o ti punirò.”

“Non so di nessuna pentola d’oro,” disse il Leprechaun “ma lasciami andare, così che io possa finire di riparare le scarpe.”

“Allora te lo farò dire” disse il giovane. E fece un grande fuoco, vi mise sopra il piccolo uomo e lo bruciacchiò.

“Oh, prendimi via, prendimi via!” gridò il Leprechaun “e te lo dirò. Proprio qui, sotto la foglia di acetosa dove mi hai trovato vi è una pentola d’oro. Vai a scavare e la troverai.”

Il giovane ne fu compiaciuto e corse alla porta ma accadde che sua madre ne stava giusto entrando in quel momento con un secchio di latte fresco e nella fretta il ragazzo colpì con la mano il secchio, facendolo cadere, ed il latte si versò sul pavimento. Quindi, quando la madre vide il Leprechaun, si infuriò e lo picchiò. “Vai via, piccolo sciagurato!” urlò. “Hai versato il latte e portato sfortuna!” E lo calciò fuori di casa. Lui corse a cercare la foglia di acetosa, ma ritornò alla sera molto triste, perché aveva scavato fin quasi al centro della terra ma non aveva visto alcuna pentola d’oro.

La stessa notte il marito tornò a casa dal lavoro e, quando passò accanto al vecchio forte, udì delle voci e delle risate, ed una diceva:

“Stanno cercando una pentola d’oro, ma non sanno che ne giace una in fondo alla cava, nascosta sotto le pietre vicino al muro del giardino. Ma chiunque ci vada deve farlo a notte fonda, a mezzanotte, e deve stare attento a non portare con sé la moglie.”

L’uomo corse a casa e disse alla moglie che sarebbe andato quella notte stessa, perché era molto buio ed ella doveva rimanere a casa e on uscirne fino al suo ritorno. Quindi uscì da solo nella notte buia.

“Ora,” pensò la moglie quando fu uscito “se solo potessi arrivare alla cava prima di lui prenderei per me la pentola d’oro, perché se la prenderà lui io non avrò nulla.”

E corse via come il vento fin quando arrivò alla cava, dove cominciò a discendere con calma nell’oscurità. Ma trovò sulla sua strada una grossa pietra e vi inciampò, cadde rotolando giù per la cava fino in fondo e lì giacque gemente, perché nella caduta si era rotta una gamba. Proprio in quel momento il marito giunse sulla cima della cava e cominciò a scendere. Ma, quando udì i lamenti, si spaventò.

“La croce di Cristo su di noi!” esclamò “Cosa c’è là sotto? E’ maligno o benevolo?”

“Oh, scendi, scendi ad aiutarmi!” gridò la donna. “Sono tua moglie e ho la gamba rotta; se non mi aiuti morirò!”

“E sarebbe questa la mia pentola d’oro?” esclamò il pover’uomo. “C’è solo mia moglie con una gamba rotta in fondo alla cava.”

E pensò freneticamente a cosa fare, perché la notte era così buia che non riusciva a vedere ad un palmo da sé. Andò quindi a svegliare un vicino ed in due trasportarono la povera donna a casa, la misero a letto mezza morta di

paura e ci vollero molti giorni prima che lei ritornasse quasi come prima; tuttavia, zoppicò per tutta la via e la gente disse che su di lei vi era la maledizione del Leprechaun.

Ma da allora nessuno della famiglia, padre o figlio o chiunque fosse dei loro, mise mai gli occhi sulla pentola d'oro. Il piccolo Leprechaun, tuttavia, siede ancora sotto la foglia di acetosa presso la siepe e ride di loro mentre ripara le scarpe con il suo piccolo martello – tick, tack, tick, tack – ma essi hanno paura di toccarlo, perché ora sanno che si può vendicare.

(a) Leprechaun o Leith Brogan significa “artigiano della scarpa”.



## *Leggende delle Western Islands e di Innis Sark*

Nelle isole della costa ovest dell'Irlanda gli abitanti conservano tuttora le loro credenze in maniera molto forte, tanto che sarebbe pericoloso trasgredire o mancare di rispetto agli antichi costumi, alle usanze ed ai pregiudizi degli abitanti di quelle isole. Pesanti maledizioni cadrebbero sulla testa dello straniero incredulo che osasse deridere o prendere in giro le tradizioni dell'antico credo pagano, i cui dogmi vengono tuttora considerati con una misteriosa reverenza e timore e vengono considerati sacri come rivelazioni celesti.

Le isole principali sono Aran ed Innismore, quest'ultima lunga circa nove miglia. Il bestiame vive dell'erba fine sulle rocce e dall'interno viene presa la torba. La visuale di mare e monti è magnifica e queste isole contengono un numero maggiore di monumenti pagani e dell'antico cristianesimo rispetto a quelli che si possono trovare in qualunque altra parte d'Europa. Alcuni dei Duns, o forti, includono diversi acri. I muri sono ciclopici, spessi circa sedici piedi ed alti tra i diciotto ed i venti piedi, con all'interno dei gradini che portano in cima. Tra i monumenti vi sono i cromlech, tumuli e colonne di pietra, tra le più antiche dell'umanità. Gli Irlandesi chiamano queste imponenti pietre Bothal, o casa di Dio, come gli Ebrei le chiamavano Bethe, casa di Dio. Dun Aengus, il monumento più antico esistente del suo genere, si erge su uno strapiombo sul mare alto trecento piedi; ha un diametro di centoquarantadue piedi ed i suoi due muri ciclopici sono spessi quindici piedi ed altri diciotto. Il fronte marino è di mille piedi ed all'interno del muro esterno sono inclusi diversi acri. Il tetto è formato da larghe pietre piatte e l'entrata declina, alla maniera egiziana, fino a tre piedi in altezza sulla cima. Una strada lastricata di pietre verticali ed affilate conficcate nel terreno conduce all'entrata.

Questo forte era la grande ed ultima roccaforte della razza dei Firbolg, che a lungo la considerarono un rifugio contro gli invasori Tuatha de Danann, che a quel tempo conquistarono e presero possesso dell'Irlanda. Molti secoli prima dell'era cristiana tutte le isole erano in origine popolate dalla razza dei Firbolg e la lingua irlandese, così come viene tuttora parlata, è il più puro ed antico tra tutti i dialetti di Erin. In seguito al fatto che molti santi cristiani presero dimora in quel luogo, la più grande delle isole venne chiamata Ara-na-naomh (Aran dei Santi) e numerosi resti di chiese, celle, croci ed oratori dal tetto di pietra, insieme alle rovine di una torre rotonda,

testimoniano la lunga abitazione di queste isole da parte di questi santi uomini.

Su una delle isole di Achil vi è un antico idolo di legno chiamato Padre Molosh. Nei tempi antichi venivano fatti in suo onore offerte e sacrifici e si pensava che egli fosse il guardiano o il Dio del fuoco sacro; veniva quindi tenuto in grande considerazione, pur non avendo altro che una grezza somiglianza con una testa umana. Molti miracoli vennero fatti anche dal dente di St. Patrick, che cadde dalla bocca del santo un giorno in cui stava insegnando l'alfabeto ai nuovi convertiti. In seguito venne fatto un altare per il dente, che venne tenuto in grande onore dai Re, dai capi e dal popolo dell'Irlanda.

Gli stupendi monumenti di queste isole offrono, secondo gli archeologi irlandesi, la migliore esposizione di antica architettura militare al momento conosciuta e vengono eguagliati solamente da quelli in Grecia. Vi sono anche molte fonti sacre e l'intera regione è piena di credenze riguardo a Fate, demoni e streghe, leggende piene di una strana e mistica poesia che fa rabbrivire l'anima come una melodia di voci spirituali che giunge a noi dal lontano mondo antico.

### *Il bambino fatato*

Una vecchia donna che vive ad Innis-Sark disse che quand'era giovane conobbe una giovane donna che era sposata da cinque anni ma non aveva figli. Suo marito era un uomo grezzo e rude ed era solito molestarla e picchiarla spesso perché era senza figli. Ma con il passare del tempo nacque un figlio, bello a vedersi come un angelo del paradiso ed il padre ne era così fiero che spesso rimaneva a casa a cullare la culla e ad aiutare la moglie nei lavori. Un giorno, tuttavia, mentre lo stava cullando il bambino lo guardò improvvisamente e meravigliò! Sul suo volto vi era una grande barba. Allora il padre gridò alla moglie: "Questo non è un bambino, ma un demone! Hai fatto un incantesimo malvagio su di lui!" E la colpì e la picchiò peggio di quanto avesse mai fatto in vita sua, tanto che ella urlò per chiedere aiuto. Divenne improvvisamente buio ed un tuono rombò sulle loro teste, la porta si aprì con un grande fracasso ed entrarono due strane donne con cappelli rossi in testa e dei robusti bastoni in mano. Corsero dall'uomo ed una gli tenne ferme le braccia, mentre l'altra lo picchiò fin quando non fu quasi morto.

"Noi siamo le vendicatrici;" dissero "guardaci e trema, perché se mai picchierai ancora tua moglie verremo ad ucciderti. Inginocchiati, ora, e chiedile perdono."

E quando il disgraziato lo fece, tutto tremante di paura, svanirono.

“Ora,” disse l’uomo quando se ne furono andate “questa casa non va più bene per me. La lascerò per sempre.”

Se ne andò quindi per la sua strada e non disturbò più la moglie. Il bambino saltò quindi nella culla.

“Ora, madre,” disse “siccome quell’uomo se ne è andato ti dirò cosa fare. Qui vicino c’è una fonte sacra che non hai mai visto, ma a riconoscerai per il fascio di giunchi che cresce alla sua foce. Vai là, fermati e grida forte per tre volte: comparirà una vecchia, che ti darà qualunque cosa tu voglia. Solo non dire a nessuno della fonte o della donna, o ne verrà male.”

La madre promise ed andò alla fonte, gridò tre volte e comparve una vecchia, che disse: “Donna, perché mi chiami?”

La povera madre era spaventata e, tutta tremante, rispose: “Mi ha mandato il bambino ed io ti prego di farmi del bene, non del male.”

“Vieni dunque con me dentro alla fonte” disse la donna “e non temere.”

La madre prese la sua mano e l’altra la trascinò giù lungo dei gradini di pietra; giunsero ad una robusta porta chiusa, che la vecchia aprì, quindi le disse di entrare. Ma la madre era spaventata e pianse.

“Entra” disse l’altra “e non temere nulla. Questa è l’entrata del palazzo del Re e tu vedrai la Regina delle Fate, perché è suo figlio quello che stai allevando; ed il Re suo marito è con lei sul suo trono d’oro. Non avere paura, solo non fare domande e fai ciò che ti ordinano.”

Quindi entrarono in una bella sala il cui pavimento era di marmo ed i muri erano di oro puro; una grande luce splendeva su tutto, così forte che a malapena gli occhi potevano vedere. Quindi passarono ad un’altra stanza ed alla fine di essa, su un trono d’oro, sedeva il Re delle Fate. Era molto bello ed accanto a lui sedeva la sua Regina, bella e aggraziata a vedersi, tutta vestita d’argento.

“Questa, signora, è la nutrice di vostro figlio, il giovane principe” disse la vecchia. La Regina sorrise e ordinò alla nutrice di sedersi, quindi le chiese come fosse giunta a sapere di quel luogo.

“E’ stato mio figlio a dirglielo” disse il Re, con lo sguardo infuriato. Ma la Regina lo calmò e, rivolgendosi ad una delle sue dame, disse: “Portate qui l’altro bambino.”

La dama portò quindi un infante e lo mise tra le braccia della madre.

“Prendilo,” disse la Regina “è tuo figlio, che abbiamo portato via perché era così bello; il bambino che hai a casa è mio, un piccolo monello di elfetto. Lo rivoglio indietro ed ho mandato un uomo a prenderlo. Tu puoi portare a casa il tuo adorabile figlio sano e salvo, perché su di lui vi sono le buone benedizioni delle Fate. E l’uomo che ti picchiava non era tuo marito, ma un nostro messaggero che avevamo inviato a scambiare i bambini. Ora torna

quindi a casa e troverai il tuo vero marito che ti sta attendendo giorno e notte.”

Detto questo, la porta si aprì e l'uomo che l'aveva picchiata entrò; la madre tremò e si spaventò, ma l'uomo rise e le disse di non temere, ma di mangiare ciò che era stato preparato per lei e poi di andare in pace. La portarono quindi in un'altra sala, dove vi era una tavola piena di piatti d'oro e bellissimi fiori e vino rosso in coppe di cristallo.

“Mangia,” le dissero “questa festa è stata preparata per te. Noi non possiamo toccarne, perché il cibo è stato salato.”

Ed ella mangiò e bevve il vino rosso; e mai in tutta la sua vita le furono servite tante portate buone e piacevoli a vedersi. Quindi, com'era giusto, a fine della cena ella si alzò e giunse le mani per ringraziare Dio. Ma essi la fermarono e la fecero sedere nuovamente.

“Hush!” dissero “quel nome non deve essere pronunciato qui!”

Vi fu un mormorio irato nella stanza ma proprio in quel momento si udì della bellissima musica ed un canto simile a quello dei preti; la povera madre ne fu così incantata che cadde svenuta come se fosse morta. Quando si riebbe era pomeriggio inoltrato e si ritrovò di fronte alla porta della sua casa. Suo marito uscì e la prese per mano, la portò in casa e là c'era il bambino, più bello che mai, grazioso come un giovane principe.

“Dove sei stata per tutto questo tempo?” chiese il marito.

“Sono stata via solo un'ora a prendere il mio bambino che era stato rapito dalle Fate” rispose la donna.

“Un'ora!” disse il marito; “sei stata via per tre anni con il tuo bambino! E quando siete spariti nella culla è stata lasciata una povera creaturina malaticcia al suo posto – più piccola di un fungo, ed io sapevo che era un sostituto fatato. Ma un giorno accadde che arrivò un sarto e si fermò per riposare; e quando il bambino, quella brutta cosina, lo vide, sedette quasi sul ciglio della culla e gridò:

‘Vieni, ora, cosa stai guardando? Dammi quattro fili di paglia con cui giocare!’

Il sarto glieli diede ed il bambino suonò con essi la musica più dolce, come se fossero dei flauti, una musica così dolce che le sedie ed i tavoli cominciarono a danzare; quando si stancò ricadde nella culla e dormì.

‘Ora,’ disse il sarto “questo bambino non è a posto, ma ti dirò cosa fare. Per cominciare fai un grosso fuoco.”

Così facemmo il fuoco; il sarto chiuse quindi la porta e prese lo sfortunato monello dalla culla, mettendolo a sedere sul fuoco. Non appena le fiamme lo lambirono, quello strillò e volò su per il camino, scomparendo e, quando avemmo bruciato tutto ciò che gli era appartenuto, fui certo che tu saresti

tornata da me con il nostro bel bambino. Ed ora nominiamo il nome di Dio e facciamo su di lui il segno della croce, così la fortuna non cadrà mai più sulla nostra casa – mai più per sempre.”

E da quel giorno l’uomo e sua moglie vissero felici, il bambino crebbe e prosperò e divenne bello a vedersi e felice nella vita, perché era benedetto dalle Fate per salute, ricchezza e prosperità, proprio come la Regina delle Fate aveva promesso alla madre.

### *La maledizione di una donna*

Nell’isola di Innis-Sark viveva una donna che era decisa a vendicarsi di un uomo, perché l’aveva chiamata con un nome cattivo. Così andò alla Fonte dei Santi e, inginocchiata, prese un poco d’acqua e la versò a terra nel nome del diavolo, dicendo: “Possa il mio nemico allo stesso modo essere versato come acqua e giacere impotente sulla terra!” Fece quindi il giro della fonte sulle ginocchia e ad ogni tappa gettò una pietra nel nome del diavolo dicendo: “Così possa la maledizione cadere su di lui ed il potere del diavolo schiacciarlo!” Fatto questo, ritornò a casa.

La mattina seguente spirava una brezza sostenuta ed alcuni degli uomini ebbero timore di uscire a pescare ma altri dissero che avrebbero tentato la fortuna e tra di essi vi era l’uomo su cui pesava la maledizione. Ma costoro non erano andati lontano dalla terra quando l’imbarcazione venne ribaltata da una forte bufera. I pescatori, tuttavia, si salvarono nuotando fino a riva, tutti eccetto l’uomo maledetto, che affondò come piombo fino al fondo del mare; le onde lo ricoprirono ed egli annegò.

Quando la donna venne a conoscenza del destino caduto sul suo nemico, corse alla spiaggia e battè le mani con gioia, esultando. Mentre stava ridendo con una strana ed orribile gioia, il cadavere dell’uomo che aveva maledetto affiorò lentamente dal mare e galleggiò fin quasi ad arrivare ai piedi della donna. Ella si mise a fissare il morto ed improvvisamente una tempesta di vento ululò dietro di lei e la gettò con violenza dall’altura rocciosa su cui stava. Quando la gente accorse per aiutarla, non trovò traccia del suo corpo: la donna ed il cadavere dell’uomo che aveva maledetto erano scomparsi sotto le onde e non furono mai più visti.

Un’altra donna dell’Isola di Shark si pensava possedesse un’influenza maligna su tutti coloro che le erano antipatici. Un giorno un uomo la chiamò megera del diavolo in un accesso di rabbia; la donna non rispose nulla ma quella notte andò presso una fonte sacra vicina e, inginocchiata, invocò una maledizione nel nome del diavolo. Girò quindi intorno alla fonte per tre volte all’indietro sulle ginocchia ed ogni volta gettò una pietra nel nome del

diavolo, dicendo: “Così possa la maledizione cadere sulla sua testa!” Quindi tornò a casa e disse alla gente di attendere per tre giorni ed avrebbero visto che le sue parole avevano potere. Durante questo periodo l’uomo ebbe timore ad uscire con la barca a causa della maledizione ma il terzo giorno, mentre stava camminando vicino alla scogliera, cadde e si ruppe una gamba. Tutti seppero quindi che la donna possedeva il segreto demoniaco delle streghe e la temettero molto.

La maniera più efficace per neutralizzare l’influenza maligna è di sputare sull’oggetto e dire: “Dio lo benedica!” Ma deve farlo un’altra persona su richiesta dell’interessato e talvolta la gente rifiuta per paura di irritare le Fate interferendo con la loro opera, che sia benevola o maligna. Ma gli abitanti dell’isola hanno una fede tale nell’unzione con lo sputo che spesso sollecitano uno straniero di passaggio a sputare sulla persona afflitta. Invero, si pensa che uno straniero possieda maggiore potere di un vicino.

Una donna che teneva una piccola scuola diurna aveva motivo di pensare che suo figlio, un bel ragazzino di dodici anni, fosse stregato, perché quando ebbe mangiato tutta la cena ne chiese ancora. Così disse: “Figlio mio, ne hai avuto abbastanza per tre uomini. Vai a letto a dormire.”

Ma il mattino seguente egli stava peggio ed era ancora più ingordo, perché mangiò tutto il pane che sua madre aveva fatto per gli scolari non appena lo tirò fuori dal forno e non ne lasciò un solo pezzo. Allora ella seppe che sul ragazzo pendeva una stregoneria e si mise sulla porta in attesa di uno straniero. Infine ne arrivò uno ed ella gli gridò:

“Entrate, entrate, per amor di Dio, e sputate sul volto di mio figlio!”

“Perché dovrei sputare su vostro figlio, donna?” rispose lui e se ne andò, perché pensava che la donna fosse matta.

Allora ella chiamò il prete e sua reverenza versò dell’acqua santa sul bambino, gli impose le mani sul capo e pregò. Così, dopo un poco, il potere della stregoneria venne spezzato ed il bambino si riprese.

Gli abitanti dell’isola credono anche che gli angeli siano costantemente presenti tra loro e che tutte le cose benedette – la pioggia, la rugiada ed I Verdi raccolti – provengano dal loro potere; ma le Fate spesso portano malattie e giocano scherzo maligni, azzoppano i cavalli e rubano latte e burro se vengono offese o private dei loro diritti. Vi sono certi giorni in cui non si deve parlare delle Fate. Questi giorni sono il mercoledì ed il venerdì, perché esse vi sono presenti – anche se invisibili – e possono udire tutto e fare progetti su cosa rubare. Il loro potere maligno è particolarmente forte il venerdì e nelle case si teme la sfortuna. Perciò in quel giorno i bambini ed il

bestiame vengono sorvegliati da vicino, un piccolo fascio di paglia viene avvolto attorno al capo del bambino e sotto la sua culla e sotto la zangola viene posto un carbone spento. E se i cavalli si agitano nella stalla la gente sa che le Fate stanno cavalcando sui loro dorsi, così sputano tre volte sull'animale e le Fate fuggono via. Questa cura tramite la saliva è la più antica di tutte le credenze e gli isolani continuano ad avere la più grande fede nel suo misterioso potere e nella sua efficacia.

Ad Innisboffin le Fate tengono una splendida corte con feste e danze quando la Luna è piena ed è molto pericoloso per le giovani fanciulle essere fuori in quei momenti, perché sicuramente verranno rapite. E se odono una sola volta la musica fatata o bevono il vino fatato non saranno mai più le stesse – su di loro incombe un destino e prima che l'anno sia finito esse scompariranno o moriranno. Le Fate sono sempre in cerca di fanciulle graziose o bambini, perché considerano i mortali una razza superiore alla propria; sono liete anche di avere dei bei giovani, figli di donne mortali, che li aiutino nelle guerre che combattono tra di loro: ci sono infatti due fazioni tra gli spiriti fatati – una razza gentile che ama la musica e la danza ed una che ha ottenuto il suo potere dal diavolo e cerca sempre di fare del male.

Un pomeriggio d'estate un giovane uomo si mise a dormire sotto ad un covone di fieno e le Fate lo rapirono nel sonno, perché quando si svegliò si ritrovò in una grande sala dove stavano lavorando molti piccoli uomini – alcuni filavano, altri facevano scarpe, alcuni fabbricavano lance e punte di freccia con ossa di pesce e pietre eliche, ma tutti loro lavoravano ridendo e cantando con molta gioia, mentre piccoli flautisti suonavano le melodie più allegre. Allora un vecchio che sedeva nell'angolo venne verso di lui e, guardandolo con molta ira, gli disse che non doveva rimanere lì in ozio: sarebbero venuti a cena degli amici e lui doveva andare giù ed aiutare in cucina. Così portò il povero giovane in un grande posto con il soffitto a volta, dove stava bruciando un grande fuoco con una grossa pentola sopra.

“Ora” disse il vecchio “prepara la cena. Mangeremo la vecchia megera.”

E, con suo orrore, guardandosi intorno vi era una vecchia donna appesa per le braccia ed un vecchio la stava scuoiando.

“Ora sbrigati e lascia bollire l'acqua,” disse il vecchio “non vedi la pentola sul fuoco? Sono quasi pronto perché tu possa cominciare. La compagnia sarà presto qua e non c'è tempo da perdere, perché questa vecchia megera ci metterà parecchio a cuocere. Tagliala a pezzetti piccoli e gettala nella pentola.”

Il giovane fu tuttavia così spaventato che cadde svenuto sul pavimento e non poté più muoversi.

“Alzati, sciocco,” disse un altro vecchio, che sembrava il capo di tutti; e rise di lui. “Lavora e non preoccuparti: questo non le farà alcun male. Quando lei era in questo mondo era una vecchia malvagia e crudele con il mondo intero e crudeli ed amare erano le sue parole e le sue opere; così ora l’abbiamo qui e la sua anima non riposerà mai in pace perché noi taglieremo il suo corpo in pezzettini e la sua anima non riuscirà mai a trovarli, ma vagherà nell’oscurità per tutta l’eternità senza corpo.”

Quindi il giovane non fu consapevole di altro fin quando non si ritrovò in una bella sala dove si svolgeva un banchetto; ma, al posto della vecchia megera, la tavola era coperta di frutta e polli, giovani tacchini e burro e pani freschi di forno e coppe di cristallo piene di buon vino rosso.

“Siedi a mangiare” disse il principe, che sedeva a capotavola su un trono con una fascia rossa intorno alla vita ed una dorata sul capo. “Siedi con questa allegra compagnia e mangia con noi; sei il benvenuto.”

Intorno a lui vi erano sedute bellissime dame e magnifici gentiluomini, con cappelli e scarpe rossi, e tutti gli sorridevano e gli dicevano di mangiare.

“No,” disse il giovane “non posso mangiare con voi, perché non vedo qui alcun prete a benedire il cibo. Lasciatemi andare in pace.”

“No, se non berrai almeno il nostro vino” disse il principe con un sorriso amichevole.

Ed una delle dame si alzò e riempì una coppa di cristallo con il buon vino rosso, porgendogliela. Quando lui la vide, ne fu tentato e non resistette, bevendone tutto il contenuto senza fermarsi: gli pareva la bevanda più deliziosa mai gustata in tutta la sua vita. Ma, non appena ebbe posato il bicchiere, un rumore simile ad un tuono scosse la costruzione e le luci si spensero; il giovane si ritrovò solo al buio sotto lo stesso covone di fieno dove si era messo a dormire, stanco dal lavoro. Tornò quindi a casa, ma il sapore del vino fatato bruciava nelle sue vene e notte e giorno divenne come febbricitante per il desiderio di berne ancora; languì alla ricerca della dimora fatata, ma non la trovò più. Morì quindi giovane, ammonimento per tutti coloro che mangiano del cibo fatato o bevono del vino fatato: perché mai più conosceranno la pace o la gioia né saranno soddisfatti del loro lavoro come nei giorni prima che l’incantesimo delle Fate fosse su di loro, un incantesimo fatale che porta alla morte tutti coloro che cadono sotto il suo malvagio potere.

Quando muoiono dei giovani uomini o donne che sono stati famosi per la loro bellezza si crede che vengano rapiti dalle Fate e portati nelle loro dimore sottoterra, dove vivono in splendidi palazzi e vengono fatti sposare a Regine o Principi delle Fate. Ma, talvolta, se i loro cari desiderano

fortemente rivederli, ottengono il permesso di visitare la terra, anche se a tutt'oggi non è stato scoperto un incantesimo abbastanza potente da costringerli a rimanere o a ritornare alla vita mortale. Talvolta, quando i pescatori sono fuori incontrano una strana imbarcazione piena di gente; e quando la guardano sanno che sono i morti che sono stati portati via dalle Fate con i loro inganni ed i loro incantesimi affinché dimorassero nei palazzi fatati.

Un giorno un uomo uscì a pescare ma non prese nulla; stava tornando a casa disperato per la sua sfortuna quando improvvisamente vide un'imbarcazione con tre persone dentro e gli parve che fossero suoi compagni, uomini che giusto un anno prima erano annegati in quella zona ma i cui corpi non erano mai stati recuperati, ed egli seppe che stava guardando quei morti. Ma quegli uomini erano amichevoli e lo chiamarono:

“Dirigiti dove andiamo noi ed avrai fortuna.”

Così egli fece quanto gli avevano ordinato e catturò un bel pesce.

“Ora volta nuovamente” dissero “e mantieniti accanto a noi, rema fino a riva a non guardarci.”

Così l'uomo fece come ordinato e catturò pesce dopo pesce fin quando la barca non fu piena, quindi remò verso terra.

“Ora” dissero “aspetta e guarda che nessuno sia davanti a te a terra.”

L'uomo guardò lungo tutta la riva ma non vide nessuno; si volse quindi per portare a terra il suo pesce quando meraviglia! Gli uomini della seconda imbarcazione erano spariti e non li vide più. Portò tuttavia a terra il suo pesce con molta gioia e lo portò a casa; ma la gente saggia disse che se non avesse volto la testa dall'altra parte, quella volta, ma avesse tenuto gli occhi fissi sugli uomini fin quando non fosse giunto a terra, l'incantesimo che li tratteneva nella Terra delle Fate sarebbe stato spezzato ed i morti sarebbero tornati alla vita sulla terra ed ai loro cari nell'isola che li piangevano.

### *Il segno della morte*

Un giorno una donna stava badando le sue pecore nella valle e, giunta presso un piccolo corso d'acqua, sedette a riposare quando, improvvisamente, le parve si udire il suono di una musica bassa e, voltandosi, vide ad una certa distanza una folla di persone che danzava e faceva festa. Si spaventò e voltò il capo per non vedere quella gente ma presso di lei comparve un giovane uomo, pallido e dall'aspetto strano, che la spaventò.

“Chi sei?” chiese la donna alla fine “e perché sei accanto a me?”

“Dovresti riconoscermi,” rispose lui “perché io sono di qui; ma ora sbrighi ad andartene, o mal te ne incoglierà.”

Allora ella si alzò e stava andando via con lui quando la folla smise di danzare e corse loro dietro urlando:

“Ritornate, ritornate, ritornate!”

“Non fermarti, non ascoltare” disse l’uomo “ma seguimi.” Cominciarono quindi a correre e corsero fin quando non giunsero ad una collinetta.

“Siamo salvi, ora,” disse lui “qui non possono farci del male.” E quando si fermarono le disse ancora: “Guardami in volto e mi riconoscerai.”

La donna lo guardò e seppe subito che era un uomo che era annegato l’anno precedente nel buio periodo invernale e le onde nonavevano mai ridato il suo corpo. Gettò allora le braccia in aria e gridò forte:

“Hai notizie di mia figlia? L’hai vista la mia ragazza dai bei capelli che mi fu rapita sono oggi sette anni? Ritornerai mai da me?”

“L’ho vista” disse l’uomo “ma non tornerà mai più, perché ha mangiato del cibo fatato ed ora deve rimanere con gli spiriti sotto il mare, perché appartiene loro corpo e anima. Ma ora vai a casa, è tardi ed il male ti è accanto; forse la rivedrai prima di quanto pensi.”

Non appena la donna si volse verso casa l’uomo scomparve ed ella non lo vide più. Quando infine raggiunse la soglia di casa cominciò a tremare e ad avere paura e chiamò il marito, dicendogli che c’era sulla soglia qualcuno che non la lasciava passare cadde a terra e non disse più una parola. E quando la sollevarono era morta.

## *Kathleen*

Una giovane fanciulla di Innis-Sark aveva un innamorato, un bel giovane che, con suo grande dolore, morì in un incidente.

Una sera al tramonto, mentre era seduta accanto alla strada piangendo, le si avvicinò una bella signora vestita di bianco e le diede un buffetto su una guancia.

“Non piangere, Kathleen,” disse “il tuo innamorato è salvo. Prendi questo anello di erbe e guardavi attraverso e lo vedrai. E’ con una magnifica compagnia ed indossa un cerchietto d’oro sul capo ed ha una fascia scarlatta intorno alla vita.”

Così Kathleen prese l’anello di erbe e vi guardò attraverso ed invero vide il suo innamorato in mezzo ad una magnifica compagnia che danzava sulla collina; lui era molto pallido ma più bello che mai, con il cerchio d’oro intorno al capo come se lo avessero fatto principe.

“Ora” disse la dama “ecco un anello di erbe più grande. Prendilo ed ogni qualvolta vorrai vedere il tuo innamorato cogline una foglia e bruciala; ne verrà un grande fumo e tu cadrai in trance e nella trance il tuo innamorato ti porterà nel sito fatato, dove danzerai per tutta la noi con lui nel verde. Ma

non dire preghiere e non fare alcun segno della croce mentre si leva il fumo, o il tuo innamorato scomparirà per sempre.”

Da quel momento sopraggiunse un grande cambiamento in Kathleen. Non disse alcuna preghiera né si curò di alcun prete e non fece mai il segno della croce, ma ogni notte si chiudeva nella sua stanza e bruciava una foglia dell’anello di erbe come le era stato detto; e quando il fumo si elevava cadeva in un sonno profondo e non era più consapevole di nulla. Ma al mattino diceva ai suoi che, nonostante paresse giacere a letto, era molto lontana con le Fate e danzava sulla collina con il suo innamorato. Era molto felice nella sua nuova vita e non voleva più né prete né preghiere né messe e tutti coloro che conosceva ed erano morti danzavano insieme agli altri, e davano il benvenuto e le facevano bere del vino in piccole coppe di cristallo, dicendole che presto sarebbe rimasta con loro e con il suo innamorato per sempre.

Ora, la madre di Kathleen era una buona donna, onesta e religiosa, e si cruciò molto per lo strano stato della figlia, perché sapeva che la ragazza era stata colpita dalle Fate. Così decide di vedere ed una notte, quando Kathleen andò a letto come al solito da sola nella sua stanza – perché non avrebbe mai permesso che ci fosse qualcuno con lei –, la madre, guardando attraverso una fessura nella porta, vide Kathleen prendere l’anello di erbe da un luogo segreto nell’armadio a muro, coglierne una foglia e bruciarla; un grande fumo si alzò e la fanciulla cadde sul suo letto in una trance profonda. Ora la madre non potè rimanere oltre in silenzio, perché aveva visto che in tutto questo vi era l’opera del diavolo; cadde in ginocchio e pregò ad alta voce:

“O Madre Maria, scaccia lo spirito maligno da mia figlia!” E irruppe nella stanza, facendo il segno della croce sulla dormiente; immediatamente Kathleen si alzò urlando:

“Madre! Madre! I morti stanno venendo a prendermi. Sono qui! Sono qui!”

E le sue sembianze parvero come quelle di un morente. La povera madre fece quindi chiamare il prete, che venne subito e gettò dell’acqua santa sulla ragazza, dicendo preghiere per lei; poi prese l’anello di erbe che giaceva accanto a lei e lo maledisse per sempre ed immediatamente esso divenne polvere e giacque come cenere grigia sul pavimento. Dopo questo Kathleen si calmò e lo spirito maligno sembrava averla lasciata ma ella era troppo debole per muoversi o parlare o pronunciare una preghiera, così, prima che l’orologio battesse mezzanotte, quella notte stessa morì.

## *La vigilia di novembre*

Gli isolani credono sia una cosa sbagliata essere in giro la vigilia di novembre, non importa per fare cosa, perché in quel periodo le Fate svolazzano e non amano essere viste o spiate e tutti gli spiriti vengono loro in aiuto. I mortali dovrebbero rimanere a casa o ne soffriranno, perché le anime dei morti in quella notte dell'anno hanno potere su tutte le cose e festeggiano con le Fate, bevendo vino rosso da coppe fatate e danzando alla musica fatata fino al tramonto della Luna.

Una vigilia di novembre, un uomo del villaggio rimase fuori fino a tardi a pescare e non pensò mai alle Fate fin quando non vide un grande numero di luci danzanti ed una folla che si affrettava con ceste e borse, ridendo e cantando e festeggiando.

“Siete una compagnia allegra” disse l'uomo; “dove state andando?”

“Stiamo andando alla fiera” disse un vecchietto con un cappello con una coccarda ed una fascia dorata intorno. “Vieni con noi, Hugh King, ed avrai il cibo migliore e le bevande più fini su cui tu abbia mai posto lo sguardo.”

“E portami questo cesto” disse una piccola donna dai capelli rossi.

Hugh prese così la cesta ed andò con loro fino alla fiera, che era piena di gente che non aveva mai visto sull'isola. E tutti danzarono e risero e bevvero vino rosso da piccole coppe; vi erano flautisti ed arpisti e piccoli ciabattini che riparavano scarpe e tutte le cose più belle del mondo da bere e mangiare, proprio come se fossero nel palazzo di un Re. Ma la cesta era molto pesante e Hugh desiderava posarla, in modo da potere andare a corteggiare la bella giovane dai biondi capelli lunghi che stava ridendo vicino a lui.

“Bene, posa qui la cesta,” disse la donna dai capelli rossi “vedo che sei stanco.” La donna prese quindi la cesta, la scoprì e ne uscì un piccolo vecchio, la creatura più sgraziata che si possa immaginare.

“Ah, grazie, Hugh,” disse lui piuttosto gentilmente “mi hai portato davvero bene: io soffro di debolezza alle braccia, anche se non ho nulla da lamentarmi delle gambe; ti pagherò bene, mio buon giovane. Porgi le mani” ed il vecchio gli versò nelle mani una grande quantità d'oro, ghinee di oro lucente, quindi disse: “Ora vai a bere alla mia salute, divertiti e non avere paura di nulla di quanto vedrai o udrai.”

E tutti lo lasciarono eccetto l'uomo con la coccarda sul cappello ed una fascia rossa in vita.

“Attendi un attimo qui” disse “perché Finvarra, il Re, sta arrivando insieme a sua moglie per vedere la fiera.”

Appena detto questo, si udì il suono di un corno ed arrivò un cocchio trainato da quattro cavalli bianchi, da cui scesero un magnifico e maestoso

gentiluomo tutto vestito di nero ed una bellissima dama con un velo argenteo sul volto.

“Ecco Finvarra con la sua Regina” disse il vecchio, ma Hugh stette per morire di paura quando Finvarra chiese:

“Chi ha portato qui quest’uomo?”

Il Re appariva così nero ed irato che Hugh per poco non cadde a terra dalla paura. Tutti risero e risero così forte che pareva tutto stesse scuotendosi dalle risate. Arrivarono i danzatori e danzarono tutti intorno a Hugh, cercando di prendergli le mani per farlo danzare con loro.

“Sai chi è questa gente, gli uomini e le donne che stanno danzando intorno a te?” chiese il vecchio. “Guarda bene: li hai mai visti prima?”

E quando Hugh guardò vide una ragazza che era morta l’anno precedente, quindi altri suoi amici che sapeva essere morti molto tempo prima; vide quindi che tutti i danzatori, uomini, donne e fanciulle, erano morti nei loro lunghi sudari bianchi. Cercò quindi di sfuggire loro ma non vi riuscì, perché essi si erano radunati intorno a lui e danzavano, ridevano ed alzavano le braccia, cercando di attirarlo nella danza; ed il loro riso pareva perforare la sua mente ed ucciderlo. Il giovane cadde svenuto e non seppe più nulla fin quando non si ritrovò, la mattina seguente, accanto al vecchio cerchio di pietre vicino al luogo delle Fate sulla collina. Ed era vero che era stato con le Fate; nessuno avrebbe potuto negarlo, perché le sue braccia erano tutte nere a casa del tocco delle mani dei morti nei momenti in cui avevano cercato di attirarlo nella danza. Ma nelle sue tasche non vi era traccia dell’oro che il vecchio gli aveva dato, non un solo pezzo d’oro: era svanito per sempre.

Hugh tornò tristemente a casa, perché ora aveva compreso che gli spiriti si erano presi gioco di lui e lo avevano punito, perché essi tenevano le loro feste la vigilia di novembre – l’unica notte dell’anno in cui i morti possono lasciare le loro tombe e danzare alla luce lunare sulla collina ed i mortali dovrebbero rimanere a casa e non osare mai guardarli.

### *La danza dei morti*

E’ particolarmente pericoloso essere fuori di notte l’ultima notte di novembre, perché vi si svolge la festa finale delle Fate – l’ultima notte in cui i morti hanno il permesso di danzare sulla collina con le Fate, dopo la quale devono tutti tornare alle loro tombe e giacere nella dura e fredda terra, senza musica o vino fino al novembre seguente, quando spunteranno nuovamente nei loro sudari e si precipitano verso la luce lunare con pazze risate.

Una notte di novembre una donna dell'isola di Shark, che stava tornando a casa tardi – nell'ora dei morti –, si sedette a riposare quando all'improvviso spuntò un uomo che le parlò.

“Aspetta un attimo” disse “e vedrai la danza più bella che tu abbia mai visto proprio qui, sul fianco del colle.”

Ella lo guardò fisso; l'uomo era molto pallido e sembrava triste.

“Perché sei così triste” gli chiese “e pallido come se fossi morto?”

“Guardami bene;” rispose lui “non mi riconosci?”

“Sì, ti riconosco, ora.” Disse la donna. “Sei il giovane Brien che annegò lo scorso anno mentre era fuori a pesca. Perché sei qui?”

“Guarda il fianco della collina” rispose l'uomo “e capirai il perché.”

La donna guardò e vide una grande compagnia che danzava al suono di una dolce musica; in mezzo ad essa vi erano tutti coloro che erano morti da quando poteva ricordare – uomini, donne e bambini tutti vestiti di bianco e con volti pallidi come la luce lunare.

“Ora” disse il giovane “scappa per salvare la tua vita, perché se le Fate riusciranno a portarti nella danza non sarai mai più in grado di lasciarle.”

Ma, mentre stavano parlando, arrivarono le Fate e si misero a danzare in cerchio intorno a lei, tenendosi per mano. Ella cadde svenuta sul terreno e non seppe altro fin quando si risvegliò al mattino nel suo letto, a casa sua. E tutti videro che il suo volto era pallido come quello di un morto e seppero che era stata colpita dalle Fate. Mandarono quindi a chiamare un erborista e fecero tutto il possibile per salvarla, ma invano; non appena quella notte sorse la Luna intorno alla casa si udì una musica bassa e, quando guardarono la donna, era morta.

Vi è l'usanza che quando si getta via dell'acqua di notte si debba urlare a voce alta: “Attenzione all'acqua” o, letteralmente dall'Irlandese, “Andate via dall'acqua”; si dice infatti che gli spiriti dei morti che sono stati seppelliti per ultimi vaghino in quelle ore e sarebbe pericoloso se l'acqua cadesse su di loro.

Una buia notte invernale una donna gettò fuori improvvisamente una secchiata di acqua bollente senza pensare a pronunciare le parole di avvertimento. Immediatamente si udì un grido come di una persona dolente, ma non si vide nessuno. Tuttavia, la notte seguente entrò nella casa un agnello nero con la schiena scottata di fresco, si sdraiò piangendo vicino al focolare e morì. Allora seppero tutti che era lo spirito che era stato scottato dalla donna. Portarono rispettosamente fuori l'agnello e lo seppellirono profondamente nel terreno; tuttavia, ogni notte alla stessa ora esso entrava nuovamente in casa, piangeva e moriva. Dopo molte volte che accadeva

questo, fu chiamato il prete; infine, grazie alla forza del suo esorcismo, lo spirito del morto ebbe riposo e l'agnello nero non apparve più. Quando cercarono il corpo dell'agnello morto, non lo ritrovarono nella sua tomba, nonostante ve lo avessero seppellito profondamente con le loro mani e lo avessero ricoperto di argilla.

Prima che accada un incidente ad un'imbarcazione o una morte per annegamento si ode spesso una musica bassa, come se provenisse da sotto l'acqua, insieme a lamenti armoniosi e tutti coloro che sono in quell'imbarcazione sanno che le Fate desiderano qualche giovane uomo o bella fanciulla ed egli o ella sarà destinato a morire. La migliore prevenzione è quella di suonare e cantare all'interno dell'imbarcazione, perché le Fate amano talmente le voci e le musiche dei mortali da dimenticarsi di lanciare l'incantesimo fin quando il momento fatale non sarà passato e tutti coloro che sono nell'imbarcazione saranno salvi.

### *Credenze riguardanti i morti*

Le anime dei morti che muoiono all'estero desiderano fortemente riposare in Irlanda ed i parenti considerano loro dovere riportarne le spoglie affinché vengano seppellite in terreno irlandese. Ma anche allora il morto non riposerà in pace a meno che non venga messo insieme ai corpi dei propri antenati e della propria gente e non tra stranieri.

Avvenne che una giovane morì di febbre mentre era in un'altra città, in visita ad alcuni amici, e suo padre pensò fosse meglio non riportarla a casa e seppellirla nel cimitero più vicino. Tuttavia, alcune notti dopo il suo ritorno a casa egli venne svegliato da un lamento straziante alla finestra ed una voce gridò: "Sono sola; sono sola; sono sola!" Il povero padre capì bene cosa questo significasse e pregò nel nome di Dio che lo spirito della sua figlia morta potesse riposare in pace fino al mattino. Quando sorse l'alba, l'uomo si alzò ed andò al cimitero straniero, trasse la bara dal terreno e la riportò da Cork a Mayo. Non appena ebbe riportato la morta nel vecchio cimitero accanto alla sua gente ed ai suoi familiari, lo spirito della figlia ebbe riposo e nella notte non si udì mai più quel lamento straziante.

L'angolo di un panno che ha avvolto un cadavere è una cura per il mal di testa se viene legato intorno al capo.

I fondi delle candele usate nelle veglie sono di grande efficacia nel curare le bruciate.

Un pezzo della copertura di lino di un cadavere cura il gonfiore ad un arto se avvolto intorno alla parte malata.

Si crede che lo spirito dell'ultimo morto sepolto debba vegliare il cimitero fin quando non vi viene posto un altro cadavere o che debba svolgere lavori umili nel mondo spirituale, come portare legna ed acqua fin quando non arriva dalla terra lo spirito seguente. Questi vengono anche inviati sulla terra come messaggeri, in particolare per annunciare la morte prossima di qualche parente e di questo essi sono felici, perché arriverà il loro momento per riposare e stare in pace.

Se qualcuno inciampa su una tomba è un cattivo segno ma se cade e tocca l'argilla morirà certamente prima della fine dell'anno.

Se qualcuno incontra un funerale deve voltarsi e fare almeno quattro passi con i dolenti.

Se il parente più prossimo di un morto ne tocca la mano esso emetterà un grido selvaggio se non è veramente morto.

La dodicesima notte i morti camminano ed un'anima siede su ogni tegola della casa in attesa delle vostre preghiere per potere uscire dal purgatorio.

Vi sono molte strane credenze nelle isole ad ovest di Connemara. Di notte si possono udire i morti ridere con le Fate e filare il lino. Una ragazza ha dichiarato di avere udito distintamente la voce di sua madre morta cantare una straziante aria irlandese sottoterra, al centro della collina. Ma dopo un anno ed un giorno queste voci cessano ed i morti se ne vanno per sempre.

Nell'ovest è costume che coloro che portano una bara alla tomba si fermano a metà strada, mentre i parenti più prossimi del morto costruiscono un piccolo monumento di pietre sciolte, e nessuna mane deve osare toccare o disturbare questo monumento fino alla fine del mondo.

Quando la tomba è stata scavata, viene fatta una croce con due vanghe e la bara viene portata intorno a questa croce per tre volte prima di essere messa in terra. Quindi vengono pronunciate le preghiere per i morti e tutti i presenti devono essere in ginocchio a capo scoperto.

### *I cavalieri Fenian – una leggenda dell'ovest*

Vicino a Killiries, nel Connemara, vi è un forte chiamato Lis-na-Keeran. Un giorno il potente capo che vi dimorava invitò il grande Fionn MacCoul, suo figlio Oscar ed una compagnia di cavalieri Fenian ad un grande banchetto. Ma quando gli ospiti arrivarono non trovarono sedie per loro intorno al tavolo, solo rozze panche di legno. Così Oscar e suo padre non si sedettero e rimasero in piedi a guardare, perché sospettavano un tradimento. I cavalieri, tuttavia, non temendo nulla, sederono a festeggiare ma, grazie alla magia, si incollarono istantaneamente alle panche in maniera così forte da non potersi né alzare né spostare.

Fionn cominciò quindi a succhiarsi il pollice, da cui traeva sempre la conoscenza del futuro, e con il suo potere magico vide chiaramente un grande e terribile guerriero che cavalcava fieramente verso il forte; Fionn seppe che, a meno che non si riuscisse a fermarlo prima che attraversasse un certo guado, tutti loro sarebbero morti, perché erano stati portati a Lis-na-Keeran solo per essere uccisi dal traditore loro ospite: a meno che il guerriero non fosse stato ucciso ed il suo sangue spruzzato sui cavalieri Fenian, essi sarebbero rimasti incollati alle panche per sempre.

Così Oscar dal Cuore di Leone andò all'incontro; fece volare la sua lancia contro il possente cavaliere e i due combatterono disperatamente fino al calare del Sole. Alla fine Oscar trionfò, la vittoria fu sua e tagliò la testa al suo avversario e la portò sulla sua lancia sanguinante al forte, dove lasciò stillare il sangue sui cavalieri Fenian imprigionati. Essi balzarono subito in piedi liberi eccetto uno, su cui sfortunatamente non era caduto sangue e che dovette rimanere incollato alla panca. I suoi compagni cercarono di liberarlo con la forza ma, nel fare questo, parte della sua pelle rimase sulla panca ed egli stette per morire.

Allora i compagni uccisero una pecora e ne avvolsero la pelle sullo sfortunato per tenerlo al caldo. In tal modo egli guarì ma da allora, strano a dirsi, dal suo corpo vennero tostate sette libbre di lana finché visse.

Fionn venne a conoscenza di come ottenere la saggezza dal suo pollice tramite la sua saggezza. Accadde un tempo, quand'era giovane, che fosse preso prigioniero da un gigante con un occhio solo che, da principio, stava per ucciderlo ma in seguito cambiò idea e lo mandò in cucina a preparare la cena. Ora, vi era sul fuoco un grande e splendido salmone ed il gigante disse:

“Guarda questo salmone fin quando non sarà pronto; ma se vi sarà anche una sola vescica sulla sua pelle tu morirai.”

Quindi il gigante si mise a dormire in attesa della cena. Fionn guardò il salmone con tutta l'attenzione possibile, ma con suo orrore vide una vescica crescere sulla bella pelle argentea del pesce e, nel timore, vi premette sopra il pollice per appiattirla; per il grande dolore della bruciatura, si mise in bocca il pollice, succhiandone via il calore. Quando lo trasse dalla bocca, tuttavia, si accorse con sorpresa di possedere la conoscenza di tutto ciò che gli sarebbe accaduto ed una chiara sensazione di cosa fare. Gli venne in mente che, se avesse trafitto l'occhio del gigante con una verga di ferro riscaldata sul fuoco, avrebbe potuto sfuggire al mostro. Così arroventò la verga e, mentre il gigante dormiva, la spinse nel suo occhio; prima che l'orrida creatura si riavesse dallo shock, Fionn fuggì e fu presto in salvo tra

la sua gente, i cavalieri Fenian, e da allora, nei momenti di grande pericolo, quando pose il pollice in bocca e lo succhiò ebbe visione del futuro e poté prevedere i pericoli sulla sua strada e sapere come evitarli. Ma solo in momenti di pericolo estremo questo suo potere mistico era garantito e così fu in grado di salvare la propria vita e quella degli altri Fenian quando sembrava non esservi più alcuna speranza.

### *L'Isola di Rathlin*

Su questa isola vi sono delle antiche rovine chiamate Bruce's Castle e vuole la leggenda che Bruce ed i suoi principali guerrieri giacciono in un sonno incantato in una caverna nella roccia su cui poggia il castello e che un giorno si risveglieranno ed uniranno l'isola alla Scozia.

L'entrata di questa caverna è visibile solo una volta ogni sette anni. Un uomo che stava viaggiando in quel periodo la scoprì e, entrato, si ritrovò nel bel mezzo di quei forti guerrieri, guardò in basso e vide ai suoi piedi una sciabola mezza sguainata; tentò di prenderla ma a questo gesto tutti i dormienti alzarono il capo e misero la mano sulla spada. L'uomo, spaventato, fuggì dalla caverna ma udì delle voci gridare fieramente dietro di lui: "Ugh! Ugh! Perché non ci lasciano dormire?" E le spade dei dormienti caddero sul terreno con un rumore terribile, quindi vi fu silenzio e l'ingresso della caverna si chiuse con un suono forte come un tuono.

### *Il soldato morto*

Nello Shannon vi è un'isola in cui, se una sirena viene vista sedere sulle rocce a Sole, la gente sa che da qualche parte lì vicino è stato commesso un crimine, perchè ella appare solo per annunciare malasorte e detesta i mortali, gioendo delle loro sfortune.

Un giorno un giovane pescatore venne portato dalle correnti contro l'isola, sopra una lunga striscia di sangue rosso, e dovette guidare la sua imbarcazione fin quando raggiunse le rocce dov'era seduta la sirena; l'imbarcazione cominciò a girare su se stessa come in un vortice ed infine affondò tra le onde.

Egli non perdette tuttavia coscienza; si guardò in giro e vide che era in un bellissimo paese, con piante alte che crescevano dappertutto e la sirena venne da lui e cantò dolcemente, offrendogli vino da bere; ma lui non ne assaggiò, perché era rosso come sangue. Quindi guardò in basso e con orrore vide un soldato che giaceva sul pavimento con la gola recisa e tutt'intorno una pozza di sangue, quindi non ricordò altro fin quando non si ritrovò nuovamente sull'imbarcazione, che stava resistendo ad un uragano;

improvvisamente venne scagliato contro una roccia, dove i suoi amici che lo stavano cercando lo trovarono e lo riportarono a casa. Là sentì parlare di una strana cosa: un soldato, un disertore proveniente dall'accampamento di Athlone, in seguito venne sgozzato e volò oltre il ponte nel fiume: si trattava dell'uomo che il giovane pescatore aveva visto cadavere nella caverna della sirena. Da quel momento non ebbe più pace o conforto fin quando non andò dal prete, che lo esorcizzò e gli diede l'assoluzione; la malvagia sirena delle rocce non lo tormentò più, nonostante ella infesti ancora le isole dello Shannon e cerchi di attirare vittime verso la loro morte.

### *I tre doni*

Un magnifico gentiluomo dall'aspetto nobile andò una notte a casa di una donna e le disse che doveva andare con lui immediatamente, perché sua moglie aveva bisogno di una balia per il suo bambino. Così dicendo, prima che la donna potesse rispondere, l'uomo la issò sul suo grande cavallo nero dietro di lui. Ella sedette, meravigliandosi della forma alta e ombrosa dell'uomo, perché poteva vedere la luce lunare attraverso di lui.

“Non temere” disse lui “e non ti accadrà nulla di male. Solo non fare domande, qualunque cosa accada, e non bere il vino che potrebbe venirti offerto.”

Quando raggiunsero il palazzo, ella vide le dame più belle tutte coperte di gioielli e venne portata in una camera arredata con seta ed oro e pizzi fini come ragnatele; su un letto sostenuto da colonne di cristallo vi era la madre, amabile come un angelo, con accanto il suo piccolo bambino. Quando la balia ebbe vestito il bambino e lo ebbe ridato alla madre, la dama sorrise e le offrì del vino “perché così” disse “non ci lascerai mai ed io sarei molto felice di averti per sempre accanto a me”.

Ma la donna rifiutò, anche se fu tentata dal bellissimo vino rosso lucente.

“Bene, allora,” disse il signore e padrone “ecco tre doni; potrai portarli via senza problemi, perché da essi non ti deriverà alcun male: un borsellino che non dovrà mai essere aperto ma, finché lo possiederai, non ti mancherà mai il denaro; una cintura che chi la indossa non sarà mai ucciso in battaglia ed un'erba che ha il potere di curare tutte le malattie per sette generazioni.”

La donna venne così issata nuovamente sul cavallo con i suoi tre doni e raggiunse sana e salva la sua casa. Quindi, per la curiosità, la prima cosa che fece fu aprire il borsellino e meraviglia! Non vi era nulla dentro se non alcuni fiori selvatici. A questa vista ella si infuriò tanto da gettare via l'erba, “perché si sono solo presi gioco di me” disse “ed io non credo ad una parola delle loro storie”. Ma il marito prese la cintura e la mise al sicuro ed essa fu tramandata in famiglia di padre in figlio; e l'ultimo uomo che la indossò si

trovò in difficoltà nel '98 e, pur combattendo in tutte le battaglie, non venne mai ferito. Tuttavia, dopo la sua morte nessuno seppe cosa fosse accaduto alla cintura e non venne mai più vista.

Una notte una donna venne rapita e portata in un palazzo fatato per badare ad una delle bellissime dame fatate che giaceva malata nel suo letto dorato. Mentre oltrepassava l'entrata un uomo le sussurrò: "Non mangiare alcun cibo e non prendere denaro dalle Fate, ma chiedi ciò che vuoi e ti verrà accordato." Così, quando la dama fatata fu guarita chiese alla donna cosa desiderasse ed ella rispose: "Desidero tre cose per i miei figli e la mia razza: fortuna nella pesca, fortuna nell'apprendimento e fortuna nel gioco", cose che le furono accordate – ed ancora oggi quella famiglia è la più ricca, la più saggia e la più fortunata dell'intero vicinato. I suoi componenti vincono ad ogni gioco e ad ogni corsa, ma sempre con signorilità e senza barare; neppure il prete potrebbe batterli nell'apprendimento. E tutti sanno che questo potere proviene loro dal dono delle Fate, anche se con esso viene del bene e non del male, e dal giorno dei tre desideri tutte le opere delle loro mani nel corso delle generazioni hanno prosperato.

### *Il sostituto fatato*

Un tardo pomeriggio un uomo che stava ritornando a casa passò davanti ad una casa davanti ad una finestra della quale vi erano due donne che stavano parlando.

"Ho lasciato il bambino morto nella culla come mi hai ordinato" disse una delle donne "ed ecco l'altro bambino, prendilo e lasciamo andare." E posò su un lenzuolo accanto alla finestra un infante che pareva dormire di un sonno segreto ed era avvolto in un panno bianco.

"Aspetta" disse l'altra "fin quando non avrai ricevuto del cibo, quindi portalo alla Regina delle Fate, come ho promesso, al posto del bambino morto che abbiamo lasciato nella culla accanto alla balia. Attendi fino al sorgere della Luna ed avrai il pagamento che ti ho promesso."

Entrambe si allontanarono dalla finestra. L'uomo comprese che in questa faccenda vi era di mezzo della magia diabolica e, quando le donne se ne andarono, si avvicinò alla finestra aperta e prese il bambino addormentato, portandolo via in silenzio. Quindi corse più veloce che poté a casa sua, prima che le serve si svegliassero, e diede a sua madre il bambino da badare. All'inizio la madre si infuriò ma, quando l'uomo le ebbe raccontato la storia, gli credette e mise a letto il bambino – un adorabile e bel bambino con un viso angelico.

La mattina seguente vi fu grande commozione nel villaggio, perché si era sparsa la notizia che il primogenito del grande signore del luogo, un adorabile bambino pieno di salute, era morto improvvisamente durante la notte senza avere mai dato segno di essere malato. Al mattino lo trovarono morto nella culla, avvizzito come un vecchio, ed in lui non vi era più alcuna bellezza. Da tutte le parti si udirono allora grandi lamenti e l'intera contea partecipò alla veglia. Tra i paesani vi era il giovane che aveva portato via il bambino e, quando vide la creaturina avvizzita nella culla, si mise a ridere. I genitori, vedendolo ridere, si infuriarono e volevano cacciarlo via, ma lui disse:

“Aspettate; fate un bel fuoco” ed essi lo fecero. Quindi il giovane andò alla culla ed a voce alta, davanti a tutti, disse all'orribile creaturina:

“Se non ti alzi immediatamente e non lasci questo posto ti brucerò sul fuoco: so bene chi sei e da dove vieni.”

Immediatamente il bambino si mise a sedere e cominciò a digrignare i denti verso di lui, quindi scappò verso la porta per andarsene, ma l'uomo lo afferrò e lo gettò nel fuoco. Nell'istante in cui la creatura sentì il calore, si trasformò in un gattino nero e volò su per il camino; e da allora non si vide mai più. L'uomo fece quindi portare l'altro bambino da sua madre ed esso venne trovato essere il vero erede, il vero figlio del signore. Vi furono grandi festeggiamenti ed il bambino crebbe e divenne egli stesso un grande signore e, quando venne il momento, governò bene le sue proprietà ed i suoi discendenti vivono ancora oggi, perché da quando fu salvato dalle Fate tutto ciò che lo riguardava prosperò.

### *Astuzie delle Fate*

Quando le Fate rapiscono un bel bambino mortale lasciano al suo posto una creatura sgraziata e raggrinzita. Questi sostituti fatati crescono maliziosi e malvagi ed hanno una fame vorace. Gli infelici genitori spesso provano la prova del fuoco sul bambino in questo modo: lo pongono al centro della casa e vi accendono un fuoco attorno, convinti che si muterà in un pezzo di torba. Ma se il bambino sopravvive a questa ordalia viene accettato come uno della famiglia, anche se a malincuore, e generalmente viene odiato dai vicini per i suoi modi di fare villani. Ma i figli di un Sidhe e di una madre mortale sono sempre intelligenti e belli ed eccellono particolarmente nella musica e nella danza. Sono tuttavia di indole appassionata e ostinata ed hanno un comportamento strano e lunatico, desiderano sopra ad ogni cosa la solitudine e pare intrattengano conversazioni con esseri spirituali invisibili.

Le giovani contadine vengono spesso rapite dalle Fate per fare da balie alla loro progenie fatata, ma alla donna è permesso di ritornare al proprio

bambino dopo il tramonto. Tuttavia, nell'entrare in casa il marito deve gettarle improvvisamente addosso dell'acqua santa in nome di Dio, così ella ritornerà alla sua forma usuale. Talvolta, infatti, la donna si presenta emettendo un sibilo simile a quello di un serpente, quindi appare nera e velata come se venisse dal regno dei morti; infine appare nella sua forma originale, riprende il suo vecchio posto vicino al focolare ed allatta il suo bambino. Il marito non deve farle domande, ma darle del cibo in silenzio. Se la terza notte la donna si addormenta tutto andrà bene, perché il marito legherà un filo rosso da uno stipite all'altro della porta d'entrata per impedire che le Fate entrino a riportarle via e, se la terza notte trascorre senza problemi, le Fate avranno perduto il loro potere su di lei per sempre.



## *Le Fate sotterranee*

### *I Tuatha-de-Danann*

Molti credono che le Fate sotterranee siano ciò che rimane degli antichi Tuatha-de-Danann, che un tempo governavano l'Irlanda ma vennero sconfitti dai Milesi. Questi Tuatha erano grandi maghi, abili in ogni magia ed eccellenti in tutte le arti, come la costruzione, la poesia e la musica. All'inizio i Milesi stavano per distruggerli completamente ma, gradualmente, rimasero così affascinati dai doni e dal potere dei Tuatha che permisero loro di rimanere e di costruire dei forti, dove tenevano grandi feste con musica e canti ed il canto dei bardi. E di cavalli da loro allevati non avevano rivali al mondo – volavano come il vento, avevano un collo arcuato ed un petto ampio, narici frementi ed occhi grandi che dimostravano come fossero fatti di fuoco e fiamme e non di pesante terra. Ed i Tuatha costruivano loro delle stalle nelle grandi caverne delle colline e li rivestivano di briglie d'oro e d'argento e non permettevano mai ad alcuno schiavo di montarli. La cavalcata dei Tuatha-de-Danann era una splendida visione: sette file di destrieri, ognuno con sulla fronte un gioiello simile ad una stella, e sette file di cavalieri, tutti figli di Re, nei loro mantelli con frange d'oro ed elmi dorati sul capo, gambali dorati e con ognuno in mano una lancia dorata.

Ed in tal modo vivevano per più di cento anni, perché grazie ai loro incantesimi erano in grado di resistere al potere della morte.

### *La Regina Edáin*

Accadde un giorno che il Re di Munster vide una bella fanciulla che si stava bagnando, se ne innamorò e ne fece la sua Regina. Ed in tutto il Paese non vi era donna così amabile quanto la bella Edain e la fama della sua bellezza giunse alle orecchie del grande e potente capo e Re dei Tuatha-de-Danann, di nome Midar. Così egli si travestì ed andò alla corte del Re di Munster, in qualità di bardo errante, per vedere la bellezza di Edain. Sfidò quindi il Re a scacchi.

“Chi è quest'uomo perché io debba giocare a scacchi con lui?” disse il Re.

“Mettimi alla prova,” disse lo straniero “mi troverai un degno avversario.”

Ed il Re disse dunque:

“Ma la scacchiera è nell'appartamento della Regina ed io non posso disturbarla.”

Tuttavia, quando la Regina venne a sapere che uno straniero aveva sfidato il Re a scacchi inviò il suo paggio con la scacchiera ed andò ella stessa a salutare lo straniero. Midar rimase così colpito dalla sua bellezza che non riusciva a parlare e poteva solo guardarla. Ed anche la Regina pareva turbata e, dopo poco, li lasciò soli.

“Ora, per cosa potremmo giocare?” chiese il Re.

“Lasciamo che sia il vincitore ad indicare la posta” rispose lo straniero “e qualunque cosa egli desideri gli venga data.”

“Sono d’accordo” rispose il monarca.

Quindi i due giocarono ma vinse lo straniero. “Cosa chiedi, ora?” disse il Re. “Ti ho dato la mia parola che qualunque cosa avresti chiesto sarebbe stata tua.”

“Io chiedo Lady Edain, la Regina, come ricompensa” rispose lo straniero.

“Ma non ti chiederò di darmela fino allo stesso giorno del prossimo anno.” E se ne andò.

Il Re rimase molto perplesso e confuso ma prese nota del giorno e, quella stessa notte proprio un anno dopo, diede a Tara una grande festa per tutti i principi, pose tre file di guerrieri scelti intorno al palazzo e vietò che alcuno straniero entrasse, pena la morte. Essendo così sicuro, pensava, prese il suo posto alla festa con la bella Edain accanto, tutta splendente di gioielli e con una corona d’oro sul capo, e la festa continuò fino a mezzanotte. Proprio in quel momento il Re vide con orrore lo straniero nel bel mezzo della sala, ma pareva che nessuno lo percepisse eccetto lui. L’uomo fissò gli occhi sulla Regina e, avvicinandosi a lei, toccò l’arpa dorata che aveva in mano e cantò a voce bassa:

“O Edain, verrai con me

ad uno splendido palazzo che è mio?

Bianche sono là i denti e nere le sopracciglia

e cremisi come l’idromele sono le labbra degli amanti.

O donna, se verrai dalla mia fiera gente

una corona d’oro cingerà il tuo capo,

dimorerai presso i dolci fiumi della mia terra

e berrai l’idromele ed il vino tra le braccia del tuo amato.”

Mise quindi il braccio con gentilezza intorno alla vita della Regina, la fece alzare dal trono reale ed insieme si mescolarono agli ospiti e nessuno li ostacolò; il Re stesso era come in un sogno e non riusciva a parlare né a muoversi ma, quando si riebbe, capì che lo straniero era uno dei capi fatati dei Tuatha-de-Danann ed aveva portato la bella Edain nella sua dimora fatata. Così mandò dei messaggeri a tutti i Re di Erin, chiedendo che distruggessero tutti i forti dell’odiata razza dei Tuatha ed uccidessero tutti

fin quando la Regina, sua giovane sposa, non sarebbe tornata a lui. Tuttavia ella non andò. Allora il Re, per vendicarsi, ordinò ai suoi uomini di chiudere tutte le stalle dove venivano tenuti i cavalli reali dei Danann, così che morissero di fame; ma i cavalli erano di sangue nobile e nessuna sbarra o catenaccio riuscì a trattenerli: essi distrussero le sbarre e scapparono via come il vento, spargendosi per tutto il paese. Quando i Re videro la bellezza di quei cavalli dimenticarono completamente la ricerca della Regina Edain e pensarono solo a cercare di catturare e trattenere alcuni di quei fieri destrieri con zoccoli d'argento e briglie d'oro. Il Re divenne davvero furioso e mandò a chiamare il capo dei Druidi; gli disse che, a meno che non scoprisse il posto dove era nascosta la Regina, lo avrebbe messo a morte. Così il Druido viaggiò per tutta l'Irlanda e cercò, fece incantesimi con gli ogham ed infine, intagliati quattro ogham su quattro bastoncini di nocciolo, gli venne rivelato che la Regina era celata nel profondo di una collina al centro dell'Irlanda, nel palazzo incantato del capo fatato Midar.

Il Re radunò dunque un grande esercito e circondò la collina, quindi fece scavare e scavare fin quando giunsero al centro; non appena raggiunsero la soglia del palazzo fatato Midar, grazie ai suoi incantesimi, invidò loro cinquanta belle fanciulle a distrarre l'attenzione dei guerrieri, tutte identiche alla Regina nelle forme, nelle caratteristiche e nell'abito, in modo che il Re stesso non fosse in grado di distinguere sua moglie tra di loro. Ma il cuore di Edain, quando vide il marito così vicino, venne preso da amore per lui ed il potere dell'incantesimo decadde dalla sua anima; andò verso di lui, che la issò sul cavallo e la baciò teneramente, riportandola sana e salva al suo palazzo reale di Tara, dove vissero da allora felici.

Ben presto il potere dei Tuatha-de-Danann venne spezzato per sempre e coloro che sopravvissero presero rifugio nei sotterranei, dove esistono ancor oggi e praticano la loro magia ed i loro incantesimi e non moriranno fino al giorno del giudizio.

### *Il destriero reale*

Alcuni dei magnifici cavalli fatati continuarono a vivere per diversi secoli ed erano un tempo noti per le loro nobili forme e qualità. L'ultimo di essi apparteneva ad un grande lord nel Connaught e, quando morì e tutti i suoi beni furono venduti all'asta, il cavallo reale venne acquistato da un emissario del Governo Inglese, che desiderava entrare in possesso di un campione della magnifica ed antica razza irlandese per trasportarlo in Inghilterra. Ma, quando il giovane cercò di montare il nobile animale, esso si impennò e gettò violentemente a terra il cavaliere, uccidendolo sul colpo. Quindi, veloce come il vento, galoppò via, si immerse in un lago e non

venne mai più visto. Così terminò la grande razza dei possenti cavalli dei Tuatha-de-Danann in Irlanda, che non ebbero mai pari in tutto il mondo per maestà e bellezza.

Talvolta le Fate sotterranee costruiscono una strada dritta sotto l'acqua marina da un'isola all'altra, tutta pavimentata con corallo; ma nessuno può percorrerla eccetto la razza fatata. Spesso i pescatori, nel tornare a casa a notte tarda, guardando in basso li hanno visti passare e ripassare – una striscia nera di omini con cani neri che sono molto feroci se qualcuno cerca di toccarli.

Le Fate sotterranee possono assumere molte forme.

Un pomeriggio d'estate una giovane fanciulla, figlia del proprietario della fattoria, stava mungendo le mucche in cortile quando improvvisamente apparvero tre bellissime dame, tutte vestite di bianco, e le chiesero un sorso di latte. La fanciulla sapeva bene che non doveva dare via il latte senza usare delle precauzioni contro gli inganni delle Fate, così esitò, nel timore di portare sfortuna alle mucche.

“E' così che ci tratti?” disse una delle dame; e diede uno schiaffo in volto alla ragazza.

“Ma ti ricorderai di noi” disse la seconda dama e prese il pollice della fanciulla, stringendolo forte.

“Ed il tuo innamorato sarà falso con te” disse la terza e voltò sottosopra, distorcendolo, il mantello della fanciulla.

Quindi la prima dama prese un secchio e munsè la mucca e tutte bevvero quanto latte vollero, dopodiché ordinarono alla fanciulla di stare attenta a non offendere nuovamente gli spiriti delle grotte, perché essi erano molto potenti e non gliela avrebbero fatta passare altrettanto liscia, un'altra volta.

La povera ragazza svenne dalla paura e venne trovata senza sensi; ma, quando la ritrovarono, le dame erano sparite. Ciononostante la storia dev'essere stata proprio come la raccontò quando rinvenne, perché nel secchio non era rimasta una sola goccia di latte né quel pomeriggio se ne poté mungere altro.



## *Incantesimi malvagi*

### *Il Re Cathal*

Le donne sapienti ed i medici fatati dicono che le radici del sambuco e le radici di un melo che faccia mele rosse, se bollite assieme e bevute a digiuno espellano qualunque cosa vivente o spirito maligno che possa avere preso dimora nel corpo di un uomo. Ma si può anche fare un incantesimo per produrre uno di questi esseri viventi nel corpo di un uomo pronunciando un certo incantesimo malvagio sul cibo o la bevanda assunta da qualcuno che un nemico desidera danneggiare. Si dovrebbe perciò essere molto cauti nell'accettare qualcosa da mangiare da qualcuno che si sa avere una lingua maliziosa ed un cuore malvagio o da chiunque provi odio nei vostri confronti, perché nel loro sguardo e nel tocco delle loro mani vi è il veleno ed in loro presenza vi è un incantesimo maligno, così come in ogni cosa che fanno, dicono o toccano.

Cathal, Re di Munster, era il più alto ed il più bello tra tutti i Re di Erin e si innamorò perduto della bella sorella di Fergus, Re di Ulster; gli innamorati erano felici del loro amore e decisero di sposarsi ma Fergus, Re del Nord, odiava mortalmente Cathal, Re del Sud, ed in segreto desiderava impedire il matrimonio. Fece così sorvegliare la sorella ed in tal modo scoprì che ella stava inviando una cesta delle migliori mele al suo innamorato per mano di un messaggero fidato. Decise quindi di impadronirsi di quella cesta, il cui contenuto avrebbe cambiato con mele su cui avrebbe lanciato un incantesimo malvagio. Il messaggero presentò quindi al Re Cathal le mele ed egli, deliziato da questa prova d'amore della sua principessa, cominciò a mangiarle. Ma più ne mangiava e più ne desiderava, perché su ogni mela vi era l'incantesimo. Quando le ebbe finite, mandò a cercarne in giro per il paese e ne mangiò tante da non lasciarne una sola nel Cashel né in tutto il paese.

Ordinò quindi ai suoi vassalli di andare a cercare del cibo che potesse placare il suo appetito; mangiò tutto il bestiame ed i cereali e la frutta ed ancora ne cercava; tutti andarono in cerca di cibo per lui. Così la gente cadde nella disperazione, perché non vi era più cibo e la fame incombeva sul paese. Ora, un grande e saggio uomo, il capo bardo della sua tribù, in quel tempo stava viaggiando attraverso Munster e, udite le condizioni del Re, desiderò vederlo, perché sapeva che in questo vi era un incantesimo diabolico. Lo portarono quindi dal Re ed egli pronunciò molte strane invocazioni su di lui e molti potenti incantesimi, perché i bardi possiedono la conoscenza dei misteri più di tutti gli altri uomini; infine, dopo tre giorni,

annunciò ai signori ed ai capi che quella notte, al levarsi della Luna, l'incantesimo sarebbe stato spezzato ed il Re sarebbe tornato in salute. I capi si radunarono quindi nella corte per vedere, ma a nessuno fu permesso di entrare nella stanza dove giaceva il Re eccetto il bardo. Ed egli avrebbe dato il segnale quando fosse giunta l'ora e l'incantesimo si sarebbe spezzato.

Non appena sorse la Luna, dalla stanza del Re si udì un grande urlo ed il bardo, correndo ad aprire la porta, ordinò ai capi di entrare; sul pavimento giaceva morto un grosso lupo, che per un anno intero aveva preso dimora nel corpo del Re ma ne era ora stato scacciato con successo dai forti incantesimi del bardo. Il Re cadde quindi in un sonno profondo ed al risveglio stava bene ed era forte come sempre, in tutto l'orgoglio della sua giovinezza e bellezza. Nel vedere questo la gente si rallegrò molto, perchè lo amavano molto, ed il bardo che lo aveva risanato venne onorato sopra a tutti gli uomini del paese: il Re stesso si tolse il torque d'oro dal collo e lo mise a quello del bardo, dandogli la destra alla festa.

Proprio in quel periodo accadde una cosa strana: Fergus, Re del Nord, cadde malato e si spegneva fino a divenire un'ombra; e di tutti i meravigliosi cibi e vini che gli venivano approntati non poteva assaggiare nulla. Così morì prima che fosse trascorso un anno; il Re Cathal sposò quindi la sua amata principessa e vissero felici per molti anni.

### *La maledizione del bardo*

Le imprecazioni dei bardi avevano spesso anche un effetto misterioso e fatale.

Il Re Breas, il monarca pagano, era un uomo fiero, crudele e meschino, molto impopolare tra la gente, che odia il cuore freddo e l'avarizia. Tra coloro che subirono l'ospitalità del Re vi fu il famoso bardo Carbury, figlio di Eodain, la grande donna bardo della razza dei Tuatha-de-Danann, colei che cantò il canto di vittoria quando il suo popolo vinse i Firbolg sulle piane di Moytura; e la pietra su cui ella rimase durante la battaglia, in vista dei guerrieri, esiste ancora oggi e viene tuttora chiamata "la pietra di Eodain la donna bardo" con grande reverenza.

Suo figlio, Carbury il bardo, era considerato con tale onore nella nazione che Re Breas lo invitò alla sua corte, affinché egli pronunciasse una potente maledizione sul nemico con cui era in guerra. Carbury venne, dunque, su richiesta del Re ma, invece di essere trattato con la distinzione dovuta al suo alto rango, venne alloggiato e sfamato in maniera così povera che l'anima del poeta si infuriò: il Re lo aveva infatti alloggiato in una piccola cella di pietra senza fuoco e senza un letto e per cibo gli diede solo tre pani di farina

senza carni o salse, né gli venne dato del vino, quel vino che è in grado di illuminare l'anima del poeta prima che il divino spirito mistico del canto si risvegli in lui con il suo potere. Così la mattina seguente, di buon'ora, il bardo si alzò e se ne andò con molta ira in cuore. Ma, passando davanti alla casa del Re, si fermò e, al posto di una benedizione, pronunciò una terribile maledizione su Breas e la sua razza, che si può ritrovare tutt'oggi negli antichi libri dell'Irlanda e che comincia così:

“Senza fuoco, senza letto, sulla superficie del pavimento!

Senza carne, senza selvaggina, sulla superficie del piatto.

Tre piccoli piatti senza carne sopra,

una cella senza letto, un piatto senza carne, una coppa senza vino,

sono queste offerte degne di un bardo da parte di un Re?

Che il Re e la sua razza siano tre volte maledetti per sempre e per sempre!”

Immediatamente sulla fronte del Re apparvero tre grossi rigonfiamenti e vi rimasero come segno della vendetta del bardo. E da quel giorno fino al giorno della sua morte, che avvenne non molto tempo dopo, il regno di Breas subì un periodo di grandi problemi e disastri, perché venne sconfitto tre volte dai suoi nemici e per il dolore ed il dispiacere il Re cadde gravemente malato. Nonostante fosse affamato, non poteva assaggiare cibo e, nonostante tutti i cibi ed i vini che gli venivano apparecchiati davanti, la sua gola pareva chiusa; nonostante fosse furiosamente affamato non un morso di cibo poteva passare dalle sue labbra e così morì miserevolmente di fame nel mezzo dell'abbondanza e maledetto in tutte le cose per il potere e la maledizione del bardo infuriato.

### *Un esperto irlandese delle isole*

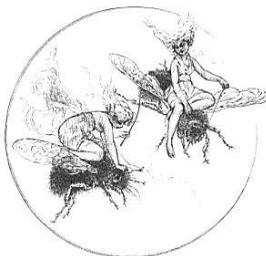
I contadini credono ancora oggi che certe persone possiedano strani doni e la conoscenza dei misteri occulti, ma che possano impartire questa conoscenza solo quando sanno di essere in punto di morte e devono impartirla ad una donna senza figli o ad un uomo non sposato, perché questo tipo di persone è maggiormente suscettibile al misterioso potere grazie al quale si posso operare i miracoli.

Un uomo ora vivente ad Innis-Sark possiede questo strano e mistico dono. Può guarire le malattie con una parola, anche a distanza, ed il suo sguardo penetra nel cuore e legge i pensieri segreti degli uomini. Egli non ha mai toccato birra, alcolici o carne in tutta la vita ma è vissuto solamente di pane, frutta e vegetali. Un uomo che lo conobbe lo descrisse in tal modo: “D'inverno o d'estate il suo abito è il medesimo, una semplice camicia di flanella ed un cappotto. Egli festeggia durante le feste come gli altri ma non mangia né beve alcunché di ciò che gli viene offerto. Non parla Inglese e

non glielo si potrebbe mai insegnare, anche se egli dice che potrebbe essere usato con grande efficacia per maledire un nemico. Considera sacro un cimitero e non porterebbe mai via neppure una foglia di edera da una tomba; sostiene che la gente fa bene a conservare le proprie antiche usanze, come quella di non scavare mai una tomba di lunedì e di portare la bara tre volte intorno alla fossa tombale seguendo il corso del Sole, perché in tal modo il morto riposa in pace. Come il resto della gente, anche lui considera i suicidi maledetti, perché si crede che tutti i morti che sono stati recentemente tumulati volgano i visi dall'altra parte se un suicida viene posto in mezzo a loro.

Nonostante sia benestante, egli non ha mai, neppure in giovinezza, pensato di prendere moglie né si sa che abbia mai amato una donna. Rimane piuttosto lontano dalla vita ed in tal modo mantiene il suo potere sui misteri. Nessuna somma di denaro può tentarlo ad impartire la propria conoscenza ad un altro, perché se lo facesse cadrebbe a terra morto – così crede. Non toccherebbe un bastone di nocciolo, ma porta con sé una bacchetta di frassino, che tiene quando prega tra le mani posate sulle ginocchia e la sua intera vita è dedicata ad opere di grazia e di carità.”

Nonostante quest'uomo sia ora vecchio, non è mai stato malato un solo giorno. Nessuno lo ha mai visto in collera né ha mai udito dalle sue labbra una parola di rabbia eccetto una volta; quella volta, infuriato, recitò la preghiera del Signore al contrario come imprecazione sul suo nemico. Prima della sua morte egli rivelerà il mistero del suo potere, ma non fino a quando la mano della morte non sarà con certezza su di lui.



The Fays

## *I Festival annuali*

### *Il Festival di Maggio*

In Irlanda, fin dai tempi più antichi del paganesimo si tenevano Quattro grandi festival e questi Quattro festival stagionali erano a febbraio, maggio, mezza estate e novembre. Maggio era il più memorabile e fausto di tutti; in esso i Druidi accendevano il Bel-Tinne, il sacro fuoco di Bel, il Dio del Sole, e conducevano il bestiame lungo un sentiero tracciato tra due fuochi ed avvicinavano loro la fiamma di una torcia accesa.

La grande festa di Bel, il Sole, era la vigilia di maggio e quella di Samhain, la Luna, la vigilia di novembre; in quel periodo venivano versate libagioni per ingraziarsi gli spiriti maligni ed anche gli spiriti dei morti, che in quella notte uscivano dalle loro tombe per visitare le loro antiche dimore.

Si sa che i Fenici adoravano l'Essere Supremo sotto il nome di Bel-Samen ed è interessante notare che i contadini irlandesi, per augurare buona fortuna, dicono in Irlandese: "La benedizione di Bel e la benedizione di Samhain siano con te", cioè la benedizione del Sole e della Luna.

Questi erano i grandi festival dei Druidi, in cui tutti i fuochi domestici venivano spenti per essere riaccesi dal sacro fuoco preso dai templi, perché era considerato sacrilego avere dei fuochi che non fossero stati accesi a partire dalla fiamma sacra dell'altare. San Patrizio, tuttavia, deciso a distruggere il potere dei Druidi ed a dispetto delle loro leggi, fece accendere un grande fuoco la vigilia di maggio e vi celebrò i misteri pasquali; e da allora Pasqua, la festa della resurrezione, prese il posto del festival di Bel.

I fuochi di Bel venivano in origine usati per i sacrifici umani e per bruciare le offerte di primizie del bestiame ma, dall'avvento del cristianesimo, i bambini ed il bestiame vennero semplicemente fatti passare tra due fuochi per purificarli dal peccato e come protezione contro il potere del diavolo.

Anche i Persiani estinguevano i fuochi domestici durante il festival di Bel, il 21 aprile, ed erano obbligati a riaccenderli dalle fiamme del tempio, cosa per cui pagavano ai sacerdoti una tassa in monete d'argento. Anche l'accensione di un fuoco tramite lo sfregamento di due pezzi di legno era considerato fortunato dai Persiani, che vi bollivano sopra dell'acqua che in seguito spruzzavano sulla gente e sul bestiame. L'antico rituale irlandese assomiglia a quello persiano in ogni particolare e, senza dubbio, i Druidi mantennero l'adorazione tradizionale esattamente com'era giunta dall'Est, la terra del Sole, dell'adorazione degli alberi e delle fonti.

Calendimaggio, chiamato in Irlandese Là-Beltaine, il giorno dei fuochi di Bel, era un festival di grande gioia; ma le Fate hanno grandi poteri in questo

periodo, per cui i bambini, il bestiame, il latte ed il burro devono essere ben protetti dalla loro influenza. Sotto la zangola si deve mettere un carbone spento ed un altro sotto la culla; davanti alla porta devono essere sparse delle primule, perché le Fate non possono oltrepassare questi fiori. Si crede che i bambini che muoiono in aprile siano stati rapiti dalle Fate, che cercano sempre di rapire tutto ciò che sia giovane e bello per le loro dimore fatate. Talvolta, il primo maggio appariva tra il bestiame una giovenca sacra bianca come la neve; questo veniva considerato per il contadino il segno più grande di buona sorte. Una antica canzone irlandese che allude alla giovenca si può tradurre così:

“Vi è una mucca sulla montagna,  
una bella mucca bianca;  
ella va ad est e va ad ovest  
ed i miei sensi se ne sono andati per l’amore che nutro per lei;  
ella va col Sole e lui si dimentica di bruciare  
e la Luna volge il suo viso con amore verso di lei,  
la mia bella mucca bianca della montagna.”

Le Fate sono dell’umore migliore alla vigilia di maggio e per tutta la notte si può udire la musica dei flauti fatati, mentre il popolo fatato danza. E’ allora che essi rapiscono i giovani per farli partecipare alle loro feste e, se una fanciulla danza una volta al suono della musica fatata, si muoverà per sempre con una grazia così affascinante da avere prodotto il proverbio che, di una buona danzatrice, dice “ha danzato alla musica fatata sulla collina.”

Alle grandi danze che si tenevano un tempo a calendimaggio tutta la gente si teneva per mano e danzava intorno ad un grande cespuglio di maggio eretto su un tumulo. Il cerchio si estendeva talvolta per un miglio; le fanciulle indossavano ghirlande ed i giovani uomini bacchette fatte con ramoscelli verdi, mentre i più anziani – uomini e donne – sedevano intorno sull’erba come spettatori ed applaudivano alla cerimonia. L’uomo più alto e forte della contea rimaneva al centro e dirigeva i movimenti, mentre i suonatori di flauti ed arpe, indossando fasce verdi e dorate, suonavano le arie per la danza più vivaci.

L’adorazione più antica del mondo è stata quella del Sole e della Luna, degli alberi, delle fonti e del serpente che donava saggezza, Gli alberi erano simbolo di conoscenza e la danza intorno al cespuglio di maggio fa parte dell’antico rituale ofita. Anche la baila, o valzer, viene associata all’adorazione di Bel, in quanto in essa vi sono due moti circolari: la rivoluzione dei pianeti sul proprio asse ed intorno al Sole.

In Italia questo antico festival viene celebrato nei paesi contadini allo stesso modo che in Irlanda; Dante si innamorò del grande festival di calendimaggio che venne tenuto a Palazzo Portinari. Anche le nazioni slave accendono dei fuochi sacri ed a calendimaggio danzano intorno ad un albero ornato da ghirlande appese. Questa reverenza per l'albero è una delle credenze più antiche dell'umanità e la più universale, ed i fuochi sono vestigia dell'antica adorazione pagana ad Apollo Griniano – e gli Irlandesi considerano il fuoco come sacro copra ogni cosa come difesa dagli spiriti maligni. Essi dicono: “Fuoco e sale sono le due cose più sacre date all'uomo e, se il giorno di calendimaggio li donate, darete via la vostra fortuna per l'anno.” Per questo nessuno permette che in quel giorno vengano portati via dalla casa latte, fuoco o sale e se qualcuno chiedesse in quel giorno un pezzo di torba acceso verrebbe mandato via con delle maledizioni, perché il loro proposito era malvagio.

Le streghe, tuttavia, fanno grandi sforzi per rubare il latte la mattina di calendimaggio e, se vi riescono, la fortuna si allontana dalla famiglia ed il latte ed il burro dell'intero anno apparterrà alle Fate. La migliore protezione preventiva è quella di spargere delle primule sulla soglia di casa; le vecchie legano fasci di primule alle code delle mucche, perchè gli spiriti maligni non possono toccare nulla che sia protetto da questi fiori, ma solo se sono stati colti prima dell'alba. Sul focolare viene posto un pezzo di ferro incandescente, più vecchio è meglio è, e rami di biancospino e di sorbo vengono intrecciati e posti intorno alla porta d'entrata per avere fortuna.

Il sorbo possiede qualità molto grandi e misteriose. Se un ramo di esso viene intrecciato nel tetto, quella casa sarà al sicuro dal fuoco per almeno un anno e, se un ramo di esso viene mescolato al legname da costruzione di una barca, questa non verrà affondata da nessuna tempesta e nessuno del suo equipaggio annegherà per un anno. Per proteggere il latte dalla stregoneria, la mattina di calendimaggio la gente taglia e scorteccia alcuni rami di sorbo e li lega intorno ai secchi del latte ed alla zangola: nessuna strega o Fata potrà così rubare il latte o il burro, ma tutto ciò deve essere fatto prima dell'alba. Tuttavia, se dovesse mancare del burro seguite la mucca nel campo e raccogliete la terra che è stata toccata dai suoi zoccoli, quindi, tornati a casa, ponete quella terra sotto alla zangola con un carbone acceso ed una manciata di sale ed il vostro burro sarà al sicuro da uomini e donne, Fate o nemici, per tutto l'anno.

Vi sono anche altri metodi per preservare una buona scorta di burro nella zangola: un ferro di cavallo legato alla zangola; un chiodo arrugginito prelevato da una bara inchiodato sul fianco del legno; una croce fatta di foglie di veronica posta sotto al secchio del latte; ma il sorbo è la migliore

delle protezioni contro la stregoneria e la magia diabolica. Senza alcune di queste precauzioni le Fate certamente stregheranno la zangola e, di conseguenza, il latte ed il burro verranno a mancare durante l'anno ed il fattore subirà una grande perdita.

Le erbe raccolte la vigilia di calendimaggio possiedono una potente virtù mistica di guarigione delle malattie e le abili erboriste ed i medici fatati preparano con esse delle potenti pozioni cui nessuna malattia può resistere, principalmente utilizzando l'achillea, chiamata in Irlandese "l'erba dei sette bisogni" o cure per le sue molte e grandi virtù. Per mezzo dell'achillea viene praticata molto anche la divinazione. Le ragazze vi danzano intorno e cantano:

"Achillea, achillea, achillea,  
ti auguro il buongiorno,  
e dimmi prima di domani  
chi sarà il mio vero amore."

L'erba viene quindi messa sotto al capo durante la notte ed in sogno il vero amore apparirà.

Un altro metodo per divinare il proprio compagno per la vita è con le lumache. Le giovani fanciulle escono prima dell'alba per cercare la strada tracciata dalle lumache nel terreno, perché in esse vi è sempre tracciata una lettera e questa sarà l'iniziale del loro vero amore. Il vedere come prima cosa al mattino una lumaca nera è considerato di cattivo auspicio, perché la sua scia porterà la morte, ma una lumaca bianca porta fortuna. Anche il vedere un agnello bianco alla propria destra è buono, mentre il cuculo è presagio di cattive notizie.

In antico l'anno cominciava i primo maggio ed un'antica rima irlandese dice:

"Un agnello bianco alla mia destra,  
così il bene verrà a me;  
ma non il piccolo cuculo  
sulla prima terra dell'anno."

Anche dal modo in cui il vento soffiava la mattina del primo maggio si traevano auspice. Nel '98 un vecchio che era prossimo alla morte chiese a coloro che lo circondavano:

"Dove avete lasciato il vento la scorsa notte? (la vigilia di calendimaggio)"

Gli dissero che proveniva da nord.

"Allora" disse il vecchio "il paese sarà perduto per il Clan Gael; i nostri nemici trionferanno. Se fosse venuto da sud avremmo avuto noi la vittoria, ma ora gli Inglesi ci calpesteranno nella polvere." Cadde all'indietro e morì.

La vigilia di calendimaggio vengono spesso sparse delle ceneri sulla soglia di casa e, se al mattino viene trovata l'impronta di un piede che dà verso l'interno, presagisce un matrimonio; ma, se è verso l'esterno, morte. La vigilia di maggio su tutte le colline si ode la musica delle Fate ed in questo modo la gente ed i musicisti del luogo hanno catturato molte belle arie. Circa cento anni or sono una famosa melodia, chiamata Moraleana, venne imparata da un flautista mentre viaggiava per le colline una sera; egli la suonò perfettamente, nota per nota, come l'aveva udita dai flauti fatati; quindi udì una voce dirli che gli sarebbe stato dato il permesso di suonare questa melodia per tre volte davanti alla gente ma non una quarta, altrimenti il suo destino sarebbe caduto su di lui. Tuttavia, un giorno partecipò ad una grande gara per la supremazia con un altro flautista ed infine, per essere certo della vittoria, suonò la meravigliosa melodia fatata; tutta la gente applaudì e dichiarò che lui aveva vinto il premio in ragione della sua bellezza e che nessuna musica poteva uguagliarla. Così lo incoronarono con la ghirlanda ma in quel momento egli impallidì, il flauto cadde dalla sua mano e cadde senza vita sul terreno. Perché nulla sfugge alle Fate: essa sanno ogni cosa e la loro vendetta è rapida e certa.

E' molto pericoloso dormire all'aperto nel mese di maggio, perché in quel periodo le Fate sono molto potenti ed in cerca di fanciulle da rapire per farne spose fatate e di giovani madri da fare diventare balie per i bambini fatati, mentre i giovani uomini vengono scelti come sposi per le bellissime principesse delle Fate.

Una vigilia di maggio morì improvvisamente un giovane che stava dormendo sotto un covone di fieno ed i genitori e gli amici seppero immediatamente che era stato rapito e portato al palazzo fatato del grande fossato di Granard. Così chiamarono un famoso uomo fatato, che promise di riportare loro il ragazzo in nove giorni. Nel frattempo desiderava che cibo e vino della migliore qualità venissero lasciati ogni giorno in un certo luogo nel fossato per il giovane. Questo venne fatto ed il cibo spariva sempre; da questo seppero che il giovane era vivo e che usciva ogni notte dal fossato per andare a prendere le cibarie lasciate per lui dalla sua gente.

Il nono giorno si radunò una grande folla per vedere il giovane riportato dalla Terra delle Fate; in mezzo ad essi vi era il dottore fatato che eseguiva i suoi incantesimi per mezzo del fuoco e di una polvere che gettava dentro le fiamme, la quale causava il sollevarsi di un denso fumo grigio. Quindi, togliendosi il cappello e tenendo in mano una chiave, egli chiamò per tre volte ad alta voce: "Avvicinati, avvicinati, avvicinati!" Una figura avvolta in veli si alzò lentamente dal centro del fumo ed una voce rispose:

“Lasciatemi in pace; io sono felice con la mia sposa fatata ed i miei genitori non devono piangermi, perché io porterò loro fortuna e li proteggerò per sempre dal male.”

La figura quindi svanì ed il fumo si diradò; i genitori furono contenti, perché credevano alla visione e, avendo caricato l'uomo fatato di doni, lo rimandarono a casa.

### *Credenze di calendimaggio*

Vi sono molte credenze riguardanti calendimaggio.

La calta palustre viene considerata molto utile nella divinazione e viene chiamata “l'arbusto di Beltaine”. Con esso vengono fatte ghirlande per il bestiame e per gli stipiti allo scopo di tenere alla larga il potere delle Fate. Sulla soglia si usa versare anche del latte, anche se non se ne deve dare via – né fuoco, né sale, perché queste cose sono sacre.

Non è sicuro andare sull'acqua il primo lunedì di maggio. Se il mattino del primo di maggio il fuoco si estingue è considerato presagio di molta sfortuna e non può essere riacceso eccetto che tramite un pezzo di torba acceso preso dalla casa del prete. Le ceneri di questa torba benedetta devono in seguito essere sparse sul pavimento e sulla soglia di casa. Né fuoco, né acqua, né latte, né sale devono essere dati via, né per amore né per denaro e, se si dà una tazza di latte ad un viandante, deve berla in casa e deve esservi mescolato del sale. In ogni epoca il sale mescolato all'acqua è stato considerato un potente amuleto contro il male, se preparato a dovere da un medico fatato e con le giuste parole recitate sopra.

Un giorno di maggio, a mezzogiorno, una giovane fanciulla si mise a riposare su un luogo fatato e si addormentò – una cosa molto pericolosa, perché il potere delle Fate è forte nel mese di maggio ed esse sono alla ricerca di una sposa mortale da portare nelle loro dimore fatate, perché esse amano la vista della bellezza umana. Così rapirono la fanciulla addormentata ed al suo posto lasciarono un'ombra somigliante. Arrivò la sera e, siccome la giovane non era tornata, sua madre inviò messaggeri in tutte le direzioni a cercarla. Infine la trovarono sulla collinetta fatata che giaceva senza sensi come se fosse morta.

La portarono a casa e la misero a letto, ma ella non parlò né si mosse. Trascorsero tre giorni; si pensò quindi che fosse il caso di chiamare il medico fatato. Subito egli disse che la ragazza era stata colpita dalle Fate e diede loro un unguento fatto di erbe per ungere le sue mani e le sue sopracciglia ogni mattina all'alba ed ogni notte al levarsi della Luna. Ed intorno al letto dov'ella dormiva e sulla soglia della casa venne sparso del sale. Questo venne fatto per sei giorni e sei notti, quindi la fanciulla si alzò

improvvisamente e chiese del cibo. Le diedero da mangiare ma non le fecero domande; rimasero semplicemente a sorvegliarla in modo che non lasciasse la casa. La giovane fissò lo sguardo su di loro e disse:

“Perché mi avete riportata indietro? Ero così felice. Ero in un bellissimo palazzo dove amabili dame e giovani principi danzavano alla più dolce delle musiche e mi facevano danzare con loro; e mi avevano gettato addosso un mantello di ricco oro. Ora è tutto finito, mi avete riportata indietro ed io non vedrò mai, mai più quel bellissimo palazzo.”

La madre allora pianse e disse:

“O, bambina, resta con me; non ho altra figlia e se le Fate ti rapiscono a me io morirò.”

Quando la fanciulla udì questo si allacciò al collo della madre e la baciò, promettendo che non si sarebbe mai più avvicinata alla collinetta fatata per tutta la vita; il medico fatato, infatti, le aveva detto che se mai fosse tornata a dormire nuovamente in quel luogo non sarebbe mai tornata viva a casa.

## *Whitsuntide*

Whitsuntide (la settimana di Pentecoste) è un periodo molto pericoloso e sfortunato. Fate particolarmente attenzione all'acqua, in quel periodo, perché in essa vi è uno spirito maligno e nessuno dovrebbe avventurarsi a bagnarsi (in un corso d'acqua o in mare) o ad andare in barca per timore di annegare, né si dovrebbe viaggiare dove si deve attraversare dell'acqua. Tutto ciò che vi è in casa deve in questo periodo essere spruzzato con dell'acqua santa per tenere alla larga le Fate, che a quest'epoca sono molto attive e malvagie e stregano il bestiame, rapiscono i bambini piccoli ed appaiono dal mare per tenere strane feste a mezzanotte, in cui uccidono con i loro dardi fatati gli infelici mortali che attraversano la loro strada e si imbattono nei loro misteri.

## *La leggenda dei cavalli fatati*

Vi era un tempo una vedova con un figlio che possedeva una bella fattoria accanto ad un lago e con grandi fatiche coltivava la sua terra, ma il suo grano era il migliore di tutto il paese. Però, quando fu quasi maturo e pronto per il taglio con dispiacere cominciò ogni mattina a trovarlo schiacciato e fortemente danneggiato e nessuno sapeva dirle per quale motivo. Così ella mandò suo figlio a vegliarlo e, a mezzanotte, il giovane udì un grande rumore ed un muoversi di onde sulla spiaggia e dal lago uscirono molti cavalli, che cominciarono a schiacciare furiosamente il grano con gli zoccoli.

Quando il ragazzo riferì l'accaduto alla madre, lei gli ordinò di vegliare anche la notte seguente ma di prendere con sé diversi uomini armati di briglie che, quando i cavalli sarebbero usciti dal lago, avrebbero dovuto gettare loro addosso e catturare quanti più possibile. A mezzanotte si udì quindi lo stesso rumore ed il muoversi delle onde, ed in un attimo tutto il campo fu pieno dei cavalli fatati che schiacciavano il grano. Gli uomini diedero loro la caccia ma riuscirono a catturarne solo uno, il più nobile tra tutti; gli altri si rituffarono nel lago. Gli uomini portarono a casa della vedova il cavallo catturato e dal lago non uscirono mai più cavalla nè, dopo questa cattura, il grano della donna venne mai più distrutto.

Un anno dopo, tuttavia, la vedova disse che era un peccato tenere un cavallo così bello senza far nulla e ordinò a suo figlio di portarlo alla caccia che si sarebbe tenuta quel giorno stesso in paese, perché era la Whitsuntide. In verità il cavallo lo portò splendidamente alla caccia e tutti ammirarono sia il giovane e bel cavaliere che il suo destriero. Nel tornare a casa, però, quando furono in vista del lago da cui il destriero fatato era sorto, cominciò ad impennare violentemente ed infine gettò a terra il suo cavaliere. Il giovane, sfortunatamente, rimase impigliato nella staffa con un piede e venne trascinato per la strada fin quando non fu fatto a pezzi, mentre il cavallo continuava a galoppare come una furia verso l'acqua lasciando lungo la strada dietro di sé solo qualche brano del povero ragazzo; quando raggiunse il margine del lago, il cavallo scosse via da sé l'ultimo frammento del giovane morto e di immerse nelle acque, scomparendo alla vista.

La gente del paese raccolse con reverenza i resti del morto ed eresse un monumento di pietre su di essi in un campo ai margini del lago; e tutti coloro che passano da lì vi posano ancora oggi un sasso e dicono una preghiera perché lo spirito del morto riposi in pace.

I cavalli fantasma non furono mai più visti ma il lago conserva a tutt'oggi una cattiva reputazione e nessuno vi si avventurerebbe in barca dopo il tramonto a Whitsuntide o nel periodo in cui matura il grano oppure quando il raccolto è pronto, perché di notte si odono strani suoni simili al cavalcare selvaggio di un cavallo lungo la spiaggia, insieme alle grida di un uomo in agonia di morte.

### *Incantesimi di novembre*

Gli antichi Irlandesi dividevano l'anno in estate ed inverno – Samrath e Gheimrath; il primo cominciava in maggio, il secondo in novembre ed era chiamato anche Sam-fuim (fine dell'estate). In questa stagione in cui il Sole muore, i poteri dell'oscurità esercitano una potente influenza maligna su tutte le cose. Le streghe affermano di potere volare in aria durante la notte

con Diana di Efeso ed Erodiade ed altre e di mutare gli uomini in animali, di cavalcare con i morti e coprire leghe di terreno su veloci cavalli spiriti. La vigilia di novembre esse dicono che i morti possano essere fatti apparire grazie a certi incantesimi per rispondere a delle domande, ma a questo scopo si deve spargere del sangue sul cadavere quando si alza, perché si dice che gli spiriti amino il sangue: il suo colore li eccita e dà loro il potere e l'aspetto della vita.

Anche la divinazione tramite fuoco, terra ed acqua viene largamente praticata.

### *La vigilia di novembre*

L'incantesimo più praticato è quello di lavare un abito in un corso d'acqua, quindi appenderlo ad un cespuglio di rovo ed attendere: si vedrà l'apparizione del proprio vero amore, che si avvicinerà all'abito. Ma gli scherzi che i giovani fanno in questa notte hanno spesso le conseguenze più disastrose: una ragazza morì di paura quando vide arrivare realmente un'apparizione, che prese l'abito che lei aveva appeso al rovo. Ed una donna riferisce che un primo di novembre la sua serva entrò nella stanza e cadde svenuta a terra. Quando si riebbe, disse che quella notte aveva praticato un incantesimo ai suoi occhiali ma non osava riferire ciò che aveva visto, nonostante non riuscisse a scordarsene, perché sapeva che lo shock l'avrebbe uccisa. Cercarono di calmarla ma la notte seguente venne trovata morta sul pavimento con le sembianze orribilmente contorte davanti ai suoi occhiali, che erano a pezzi.

Un altro incantesimo serve per la costruzione di una famiglia. Vengono prese dodici coppie di rametti di agrifoglio legati insieme con un filo di canapa; ad ogni coppia viene dato un nome e vengono tutte poste in cerchio sul terreno. Viene quindi posto in centro un carbone ardente e la coppia che prende fuoco per prima si sposerà di certo. Quindi si invoca il futuro marito di apparire e spegnere la fiamma. Accadde una volta che un morto nel sudario rispose alla chiamata e silenziosamente portasse via la ragazza dal gruppo; ella si spaventò talmente che non recuperò mai la ragione: l'orrore di quella apparizione la perseguitò per sempre, particolarmente ogni vigilia di novembre, in cui si crede fermamente che i morti lascino realmente le loro tombe ed abbiano il potere di apparire ai viventi.

Una giovane al servizio di una fattoria era una sera nella stia in cerca di uova quando due uomini entrarono nella stalla sottostante e tramite un buco nelle assi ella poté vederli ed udire tutto ciò che dicevano. Con suo orrore

senti che i due stavano progettando l'omicidio di un uomo dei paraggi, sospettato di essere un informatore, e che avevano deciso di sbarazzarsi del corpo gettandolo nello Shannon. Corse quindi a casa mezza morta di paura ma non si azzardò a dire a nessuno ciò che aveva udito. Il giorno seguente, tuttavia, si sparse la notizia che l'uomo era sparito e si temeva fosse stato assassinato. La ragazza aveva ancora paura di rivelare ciò che sapeva, anche se le sembrava di vedere costantemente davanti a sé il fantasma dell'ucciso. Infine, non potendo rimanere in quel posto più a lungo, prese servizio in un altro villaggio, ad alcune miglia di distanza ma la vigilia di novembre, mentre stava lavando i panni nello Shannon, il cadavere dell'ucciso sorse dalle acque e galleggiò verso di lei, fin quasi ai suoi piedi. Allora ella seppe che in questo avvenimento vi era la mano di Dio e che lo spirito del morto non avrebbe potuto riposare fin quando non fosse stato vendicato; così andò a dare le informazioni che possedeva e, grazie alla sua testimonianza, i suoi assassini furono imprigionati e giustiziati.

Se in questo periodo il bestiame si ammalava, si supponeva che qualche vecchia Fata, maschio o femmina, si fosse nascosta a spiare ciò che faceva la famiglia ed avesse fatto qualche incantesimo malvagio.

Un contadino aveva una splendida mucca, che era l'orgoglio della sua fattoria, ma improvvisamente essa parve ammalarsi e non diede più latte, ma ogni mattina andava a fermarsi pazientemente sotto un vecchio prugnolo come se qualcuno la stesse mungendo. Così il contadino attese il momento giusto e vide la mucca fermarsi sotto il prugnolo; dal tronco dell'albero uscì una piccola vecchia rugosa, munse la mucca e si ritirò nuovamente nell'albero. Allora il contadino fece chiamare il medico fatato, che esorcizzò la mucca e le diede una forte pozione, dopo di che l'incantesimo fu spezzato, la mucca ritornò alle sue normali buone condizioni e diede latte come prima.

Le Fate esercitano anche una influenza maligna tracciando un sentiero attraverso la casa, ed allora i bambini cominciano a stare male e sulla famiglia cade la rovina.

Un contadino che aveva perduto il figlio a causa di una malattia cardiaca (malattia sempre misteriosa per i contadini) ed un altro per un graduale deperimento consultò una saggia donna fatata su cosa doveva fare, perché anche sua moglie era divenuta delicata e debole. La donna gli disse che la vigilia di novembre le Fate avevano tracciato un sentiero attraverso la casa e da allora andavano avanti e indietro ed il destino di tutto ciò su cui posavano lo sguardo era segnato. L'unico rimedio era di chiudere la vecchia

porta e costruire un'altra entrata. L'uomo lo fece e, quando le streghe/Fate arrivarono come al solito a prendere latte o acqua o farina, non trovarono la porta e furono costrette a tornare indietro. Da allora l'incantesimo rimase fuori dalla porta e tutti gli abitanti della casa prosperarono, senza timore delle Fate.

### *Una terribile vendetta*

Le Fate spesso si vendicano terribilmente se vengono disprezzate o offese. Una volta un'intera famiglia cadde sotto la loro maledizione perché avevano rifiutato di fare entrare in casa una donna fatata. Il ragazzo più vecchio perse la vista per qualche tempo e, nonostante recuperasse l'uso degli occhi, tuttavia gli rimase sempre una strana espressione, come se avesse visto qualcosa di terribile in lontananza che lo avesse spaventato; infine, i vicini cominciarono a temere la famiglia, perché portava sfortuna dovunque andasse e nulla da loro toccato prosperava.

Vi erano sei bambini, tutti creaturine rugose con volti vecchi e inariditi e dita sottili e ricurve. Tutti sapevano che si trattava di sostituti fatati ed il fabbro avrebbe voluto metterli sull'incudine, mentre le donne sagge dicevano che avrebbero dovuto passarli attraverso il fuoco; ma il destino aveva deciso il loro futuro, perché uno dopo l'altro languirono fino a morire e la maledizione delle Fate non venne mai tolta dalla loro casa, che portò sfortuna fin quando tutta la famiglia giacque nella tomba.

### *Midsummer (24 giugno)*

In Irlanda questa stagione viene resa memorabile dall'accensione di fuochi su ogni collina secondo l'antico uso pagano, quando i fuochi di Bel venivano accesi come parte del rituale di adorazione del Sole, nonostante adesso vengano accesi in onore di San Giovanni. Il grande falò dell'anno si fa tuttora la vigilia di San Giovanni; la gente vi danza intorno ed ogni giovane uomo prende dalla catasta un ramo acceso da portare a casa con sé affinché dia fortuna alla casa.

Nei tempi antichi il sacro fuoco veniva acceso con una grande cerimonia la vigilia di Midsummer ed in quella notte tutti gli abitanti del paese vicino guardavano il promontorio ovest di Howth: nel momento in cui si vedeva da quel luogo la prima luce, l'avvenuta accensione veniva annunciata con alte grida ed acclamazioni, che venivano ripetute di villaggio in villaggio, dove i fuochi locali cominciavano ad ardere e l'Irlanda veniva accerchiata da un cordone di fiamme che si innalzavano su ogni collina. Quindi si cominciava

a danzare ed a cantare intorno ad ogni fuoco e gli alti urrà riempivano l'aria con la massima gioia.

Molti di questi antichi costumi permangono tuttora ed ancor oggi la vigilia di San Giovanni si accendono fuochi su ogni collina dell'Irlanda. Quando il fuoco diviene uno scintillio rosso, i giovani uomini si denudano fino alla cintola e saltano sopra alle fiamme o le attraversano; fanno questo avanti e indietro per diverse volte e colui che affronta la fiamma più alta viene considerato vincitore sui poteri del male e viene salutato con un grandissimo applauso. Quando il fuoco diviene ancora più basso le giovani fanciulle saltano le fiamme e quelle che le saltano avanti e indietro per tre volte si sposeranno certamente in fretta ed in seguito godranno di una vita fortunata, con molti figli. Dopo questo le donne sposate attraversano camminando le linee delle ceneri ardenti e, quando il fuoco è quasi spento, il bestiame che ha un anno di età viene fatto attraversare le ceneri calde e le loro schiene vengono segnate con un ramoscello di nocciolo. Queste bacchette di nocciolo vengono in seguito conservate al sicuro, essendo considerate immensamente potenti per condurre il bestiame verso e dai luoghi di abbeveraggio. Mentre il fuoco diminuisce, anche le acclamazioni diminuiscono e cominciano le danze ed i canti; cantastorie professionisti narrano storie di terre fatate o dei buoni vecchi tempi andati, quando i Re ed i principi d'Irlanda dimoravano in mezzo alla loro gente e vi erano cibo e vino dappertutto nella festa al palazzo del Re. Quando infine la folla si disperde, ognuno porta a casa un tizzone preso dal fuoco ed in quel tizzone acceso vi sono grandi virtù, a patto che giunga a casa senza rompersi e senza cadere a terra. Tra i giovani vengono fatte anche molte gare: chi entra per primo in casa con il fuoco sacro avrà con sé la buona sorte per tutto l'anno.

### *La dottoressa fatata*

Ma in tutto questo tempo le Fate non stanno in ozio, perchè in questa stagione di danze e feste, in cui i mortali attorno a loro sono felici, il Re Finvarra e la sua banda scelta stanno all'erta per rapire le fanciulle più graziose da portare nelle dimore fatate. Là esse rimangono per sette anni ed alla fine di questo periodo, quando invecchiano e diventano brutte, vengono riportate indietro, perchè le Fate non amano nulla quanto la bellezza e la giovinezza. Viene tuttavia dato loro un compenso: alle donne vengono insegnati tutti i segreti fatati e la magia che giace nelle erbe e lo strano potere che queste possiedono contro le malattie. In tal modo quelle donne divengono potenti e con i loro amuleti, incantesimi o pozioni possono uccidere o salvare a loro piacimento.

Vi era una donna delle isole che veniva temuta molto, ma rispettata dalla gente per la sua conoscenza delle erbe, che le dava potere su tutte le malattie. Ella, però, non rivelava mai la natura dell'erba e coglieva sempre di persona e di notte le foglie che le occorreivano, nascondendole sotto le grondaie della casa. Se, durante il tragitto verso casa, le erbe cadevano a terra perdevano il loro potere; o, se chi le portava parlava di esse o le mostrava a qualcuno, tutte le loro virtù svanivano. Dovevano essere usate in segretezza e solitudine, così la cura sarebbe stata senza fallo perfetta.

Una volta, un uomo cui era stato raccontato questo arrivò dal continente in una barca con altri due uomini per vedere la donna fatata, perchè era zoppo a causa di una caduta e non era in grado di lavorare. La donna sapeva che stavano arrivando, perchè aveva la conoscenza di tutte le cose e poteva vedere ed udire anche se nessuno le aveva parlato. Uscì quindi a preparare l'erba, fece un unguento ed una pozione e preparò tutto per l'uomo ed i suoi amici. Quando essi apparvero ella era alla porta e gridò: "Entrate! Queste sono il vostro giorno e la vostra ora fortunati; non temete, perchè verrete curati dal potere che è in me ed in virtù dell'erba che vi darò."

L'uomo allora si inginocchiò davanti a lei e disse: "O, madre, questo è il mio caso!" E le raccontò che, mentre un giorno era fuori in montagna era caduto ed era caduto di faccia. Una semplice caduta ma quando si rialzò la sua gamba era senza forze, nonostante pareva che nessun osso fosse rotto.

"So cos'è successo" disse la donna. "Se inciampato in un'erba fatata sotto la quale stavano riposando le Fate, le hai disturbate e sei caduto sulla loro dimora; così si sono infuriate e ti hanno colpito nella gamba, rendendoti zoppo per dispetto."

Gli diede quindi l'unguento e la bottiglia di pozione, orinandogli di portarle a casa con attenzione ed usarle in silenzio e da solo ed in tre giorni gli sarebbe ritornata la forza nell'arto. L'uomo le offrì quindi dell'argento, ma lei rifiutò.

"Io non vendo la mia conoscenza," disse "la dono. E così il potere e la forza rimangono in me."

L'uomo allora andò via ma dopo tre giorni mandò un messaggio alla saggia donna per dire che era guarito e le inviò anche un dono; perchè un dono non fa alcun male, mentre vendere il potere sacro ed i misteri della conoscenza per denaro sarebbe fatale: lo spirito della guarigione che dimorava nella donna sarebbe svanito e non sarebbe mai più tornato.

## *Credenze ed incantesimi dei festival annuali*

I due grandi festival degli antichi Irlandesi erano Là Bel Tinne, o calendimaggio (sacro al Sole), e Là Samnah, o vigilia di novembre (sacro alla Luna).

La vigilia di novembre si dovrebbe lasciare fuori del cibo per i morti, che in quel periodo sono in giro. Se il cibo scompare è segno che gli spiriti lo hanno preso, perché nessun mortale oserebbe toccare o mangiare il cibo lasciato a quello scopo.

Non voltatevi mai per guardare indietro se udite dei passi dietro di voi in quella notte, perché sono i morti che camminano ed i loro sguardo vi ucciderebbe.

Se, la notte del primo novembre, si porrà una conocchia sotto la testa di un giovane uomo, questi sognerà la fanciulla che sarà destinato a sposare.

Se si getta un gomito di lana pettinata dentro una fornace per la calce (spenta) e lo si riavvolge fin quando l'altro capo non viene preso da mani invisibili, la persona che lo riavvolge chiede: "Chi tiene il gomito?" e la risposta sarà il nome del suo futuro marito o moglie. Ma questo esperimento deve essere fatto solo a mezzanotte, in silenzio e da soli.

Whitsuntide è un periodo infausto; un bambino nato in quel periodo avrà un carattere malvagio e potrebbe commettere un omicidio.

In questo periodo fate attenzione anche all'acqua, perché nelle onde dei laghi e dei fiumi vi è un potere maligno ed una imbarcazione potrebbe capovolgersi e gli uomini annegare a meno che non sia guidata da una sposa; in questo caso il pericolo cessa.

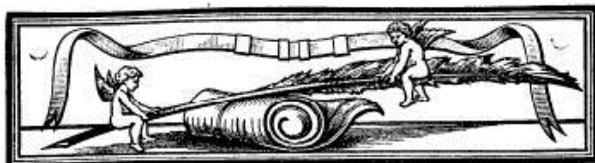
Per allontanare la sfortuna da un bambino nato in questo periodo, si deve scavare una tomba e vi si deve porre dentro il bambino per qualche minuto. Dopo questo procedimento l'incantesimo maligno sarà spezzato ed il bambino sarà salvo.

Se qualcuno si dovesse ammalare a Whitsuntide vi sarebbe grande pericolo di morte, perché gli spiriti malvagi sono in cerca di vittime da portare via ed in questo periodo nessun malato dovrebbe essere lasciato da solo, né quando è buio. La luce è una grande protezione, così come il fuoco, contro le influenze malefiche.

Nei tempi antichi a Whitsuntide veniva versato del sangue come libagione per gli spiriti maligni ed i bambini ed il bestiame venivano fatti passare attraverso due linee di fuoco.

La mattina di calendimaggio le rocce Skellig si muovono per incontrare le rocce davanti a loro, che a loro volta avanzano fino a metà strada per incontrarle, quindi si ritirano lentamente come navi che si allontanano.

A Midsummer le Fate cercano di passare intorno ai fuochi di Bel con una tempesta di vento per estinguerli, ma si può allontanarle gettando loro contro del fuoco. Quindi i giovani uomini sono liberi di saltare sopra le braci ardenti e di condurre tra le due linee di fiamme il bestiame, mentre sopra e sotto (a distanza, per non scottarli) al corpo degli animali vengono passate delle braci ardenti per tre volte (tre volte sopra e tre volte sotto). Nella danza mistica a serpente che veniva eseguita durante il festival di Bel, i danzatori giravano sempre verso ovest, in senso orario, perché la danza era parte dell'antico rituale di adorazione del Sole.





## *Usanze antiche*

### *Riti nuziali*

Nell'antichità in Irlanda si pensava fosse giusto simulare il rapimento con uso della forza di una sposa da parte del suo sposo. Ella veniva posta su un cavallo veloce davanti al marito, mentre tutti i parenti della donna andavano all'inseguimento con alte grida. Dodici vergini si occupavano della sposa ed erano sul dorso del cavallo davanti ai giovani che cavalcavano dietro alla coppia di sposi. All'arrivo nella sua futura casa, la sposa incontrava sulla soglia la madre del marito, che spezzava un pane di avena sopra il capo della nuora come augurio di abbondanza per il futuro. Nei monti dove i cavalli non possono viaggiare la festa nuziale consisteva in una processione a piedi; i giovani uomini portavano delle torce di legno essiccato per illuminare la strada alla sposa, perché in inverno i corsi d'acqua montani sono rapidi e pericolosi da attraversare.

La cerimonia nuziale celtica ricorda l'antico rituale greco in molti punti. Un viaggiatore irlandese circa cinquanta anni or sono, prima che la politica uccidesse il romanticismo e le tradizioni antiche nei cuori della gente, descrive così un rito nuziale rustico cui per caso assistette una sera nei boschi del Kerry:

al centro di un campo vicino ad un corso d'acqua vi era un grande biancospino con appesi pezzetti di stoffe colorate, mentre candele di giunco accese erano poste qua e là tra i rami per simboleggiare, senza dubbio, la nuova vita di gioia che si preparava per gli sposi. Quindi arrivò una processione di ragazzi che marciavano lentamente con flauti e pifferi fatti con canne cave ed uno di essi colpiva ad intervalli un contenitore di stagno con un bastoncino, con una forte cadenza ritmica. Questo rappresentava il plettro. Altri usavano come sonagli delle asticelle e delle ossa che facevano suonare tra le dita e battevano il tempo alla maniera dei Crotolistrai – un grezzo tentativo di musica che appare in tutte le nazioni della terra, anche le più selvagge. Seguiva un ragazzo che portava una torcia di legno secco accesa. Evidentemente era Imene e la fiamma dell'amore era di sua competenza. Dopo di lui seguiva la coppia di sposi mano nella mano, con un grande baldacchino quadrato di stoffa nera sulle loro teste, simbolo – naturalmente – del mistero dell'amore, avvolto e celato dalla luce indiscreta del giorno.

Dietro alla coppia vengono due accompagnatori che tengono sopra la testa della giovane coppia un setaccio pieno di farina, segno dell'abbondanza che vi sarà nella loro casa e presagio di buona sorte e benedizione di figli.

Chiude la processione un coro selvaggio di danzatori e cantanti, il coro dell'epitalamo, e figure grottesche, probabilmente i tradizionali fauni e satiri, ninfe e baccanali mescolati tra loro con pazze risate e grida, tutti recanti ramoscelli verdi. La processione giunge quindi ad un falò, evidentemente l'antico altare; gli gira attorno per tre volte, il velo nero viene sollevato da sopra la coppia di sposi ed essi si baciano davanti a tutta la gente, che grida ed agita i ramoscelli in segno di approvazione.

Cominciano quindi le preparazioni per la cena nuziale in cui, tuttavia, il viaggiatore li lascia, avendo lasciato sull'altare del denaro come offerta di buona sorte per il futuro matrimonio. Alla cena nuziale vi erano sempre grandi quantità di cibo e bevande e le danze ed i festeggiamenti venivano prolungati fino al mattino seguente, quando l'intera compagnia di amici cantava il canto nuziale, mentre la sposa e lo sposo rimanevano seduti a capotavola. Il ritornello di una di queste antiche canzoni si può tradurre letteralmente dall'Irlandese in questo modo:

“Non è giorno, né è ancora giorno,  
non è giorno, né è ancora mattina,  
non è giorno, né ancora giorno,  
perché la Luna splende luminosa.”

Un altro canto nuziale veniva cantato spesso in Irlandese ed ogni verso terminava con le seguenti strofe:

“Vi è dolce musica che incanta e le arpe dorate suonano;  
e dodici vergini graziose approntano il letto nuziale per la sposa.”

Il marito presentava alla sua sposa un bellissimo abito nuovo alla festa di matrimonio, quando il padre della donna versava la dote di fronte agli ospiti riuniti; al calare della notte, tutta la zona circostante la casa veniva riempita di torce accese ed il canto e le danze continuavano fino all'alba, con molte bevute e molte chiacchiere. Assolutamente proibite ad un matrimonio erano le liti, perché una lite sarebbe stata considerata un presagio di grande sfortuna. Anche una giornata piovosa era considerata molto sfortunata, perché la sposa avrebbe certamente pianto di dolore per tutto l'anno; mentre una giornata di Sole caldo veniva salutata con gioia, secondo il vecchio detto:

“Felice è la sposa su cui il Sole splende,  
ma benedetto è il cadavere su cui piove.”

### *I morti*

Vi sono molte strane credenze in merito ai morti. Pare che la gente creda nella loro presenza reale, ancorché invisibile, e che abbia grande timore del loro misterioso e fatale potere.

Se una persona dal carattere dubbio muore, troppo cattiva per il paradiso e troppo buona per l'inferno, si crede che la sua anima venga rimandata sulla terra e sia obbligata ad obbedire agli ordini di qualcuno che gli ordini di rimanere in un particolare luogo fino al giorno del giudizio o fin quando un'altra anima volontariamente lo incontrerà in quel luogo, quindi potranno passare insieme in paradiso, assolti. Si narra a tal proposito un avvenimento della contea di Galway.

Un gentiluomo ricco e nobile di rango ma che conduceva una vita libera e dissipata divenne l'innamorato di una graziosa fanciulla, una delle figlie del suo locatario. La ragazza gli era così devota che forse alla fine lui l'avrebbe sposata, ma morì improvvisamente durante una caccia per una caduta da cavallo.

Qualche tempo dopo la ragazza, nel tornare a casa una sera, incontrò il fantasma del suo innamorato in una zona solitaria della strada. La forma era la medesima di quando era in vita ma non aveva gli occhi. La ragazza si fece il segno della croce ed il fantasma sparì. Incontrò la medesima apparizione ancora una volta di notte ed una terza volta ancora, quando il fantasma rimase proprio davanti a lei in mezzo alla strada, così che ella non poteva passare. Allora lei gli chiese in nome di Dio e dei buoni angeli perché le apparisse; egli rispose che non poteva riposare nella sua tomba fin quando non avesse ricevuto da lei un comando, cui era obbligato ad obbedire.

“Allora,” ella disse “rimarrai presso l'entrata del paradiso fino al giorno del giudizio e guarderai i morti benedetti sui loro troni, ma non potrai entrare. Questo è il mio giudizio sulla tua anima.”

Il fantasma sospirò profondamente e svanì. La fanciulla, tuttavia, pregò fervidamente di potere in breve tempo incontrare il suo amato all'entrata del paradiso, dove lo aveva mandato, così che entrambi sarebbero potuti entrare assieme in quella terra benedetta. E così accadde, perché nel giro di un anno ella venne portata alla sua tomba nel cimitero ma la sua anima andò ad incontrare il suo amato, che la attendeva all'entrata del paradiso; grazie all'amore di lei lui fu così assolto e gli fu permesso di entrare dal cancello prima del giorno del giudizio.

Nelle isole, quando una persona sta morendo vengono poste intorno al letto dodici candele accese; questo, dicono, per impedire al diavolo di venire a prendere l'anima, perché nulla di maligno può oltrepassare un cerchio di fuoco. E' vietato anche il piangere per il morto fino a quando non sono passate tre ore dalla morte, altrimenti il pianto dei dolenti sveglierebbe i

cani che attendono di divorare le anime degli uomini prima che raggiungano il trono di Dio.

E' costume generale lasciare per alcune notti dopo la morte del cibo fuori dalla casa – un pane grigliato o un piatto di patate. Se al mattino il cibo è sparito, gli spiriti lo hanno preso, perché nessun umano toccherebbe mai il cibo lasciato per i morti.

E' presagio di sfortuna portare del fuoco fuori da una casa in cui qualcuno è malato. Un giorno un gentiluomo si fermò in una capanna ad accendere il suo sigaro e, avendo augurato il buongiorno nella sua solita maniera amichevole, prese un bastoncino dal fuoco, soffiò sulle fiamme e stava andando via quando la padrona di casa si alzò con fierezza e gli disse che era una cosa malvagia portare via del fuoco quando suo marito stava morendo. Guardandosi intorno, egli vide una misera figura scheletrica che giaceva su un letto di paglia, così rimise a posto il bastoncino e se ne andò via, lasciando la sua benedizione sotto forma di un'offerta d'argento per neutralizzare il male del fuoco rubato.

Dopo che il prete ha lasciato un morente ed è stata fatta la confessione, la famiglia si inginocchia intorno al letto recitando la Litania per i Morenti ed in tutta la stanza viene spruzzata dell'acqua santa fin quando l'anima se ne va. Quindi tutti si alzano e cominciano i lamenti di morte a voce alta; da questo grido la gente del villaggio viene a conoscenza dell'esatto momento della morte e tutti coloro che lo odono pronunciano una preghiera per l'anima del defunto.

Alla veglia il cadavere viene spesso vestito con i panni di un ordine religioso, tra le mani gli viene posta una croce e sul petto uno scapolare; tutte attorno vengono poste delle candele accese e gli amici ed i parenti si dispongono nel debito ordine, con il parente più prossimo vicino alla testa del morto. Ad intervalli si alzano tutti ed intonano il lamento funebre, cullandosi avanti e indietro sul morto e recitando le sue virtù, mentre la vedova e gli orfani salutano spesso il cadavere con epiteti affettuosi e ricordano i giorni felici passati assieme.

Quando la bara viene portata alla tomba, ogni persona presente aiuta a portarla per un piccolo tratto di strada; questo viene considerato un modo per onorare il morto. I parenti più prossimi prendono per primi le maniglie frontali, quindi, dopo un poco, si spostano verso il retro mentre altri prendono il loro posto, fin quando tutti hanno portato a turno la testa del morto verso la tomba – sarebbe disonorevole nei confronti del morto omettere questo segno di rispetto.

Quando la bara viene calata nella tomba le grida funebri si elevano con un alto ed amaro lamento e l'eccitazione diviene spesso così forte che vi sono stati casi di donne divenute isteriche; e, ad un funerale, una giovane ragazza nel suo grande dolore saltò nella tomba del padre e ne venne tratta svenuta.

### *Gli antichi misteri*

L'Irlanda, a causa della sua posizione remota e della sua immunità dalla conquista romana, rimase in possesso dei misteri druidici più a lungo di qualsiasi altra nazione europea. Inoltre, i primi missionari non adottarono misure intolleranti contro l'antico credo: non si sono registrate persecuzioni. Gli alberi sacri non sono stati tagliati, né le pietre sacrificali distrutte, ma le fonti sacre e gli antichi monumenti sono stati santificati dall'associazione con il nome di qualche santo.

A questa politica tollerante può essere attribuita, come sottolinea il dotto archeologo Mr. Windell, la forte resistenza delle credenze e delle usanze druidiche in Irlanda. Molo è dovuto anche alla peculiare e reale tenacia con cui gli Irlandesi si sono in tutte le epoche aggrappati alle usanze ed alle tradizioni dei loro progenitori. La credenza in una razza fatata sempre presente tra loro ed intorno a loro viene tuttora conservata come una fede, fervente come quella delle prime tribù ariane che vennero ad ovest dal mistico est, dove tutti i credi, i simboli ed i miti ebbero origine.

Anche molti altri frammenti sparsi dell'antico rituale possono essere rintracciati nelle credenze popolari e nelle usanze di questo popolo. Il Sole e la Luna, unitamente ai misteriosi poteri della Natura, furono i primi Dei dell'umanità. Astante, Ashtaroth ed Iside erano la stessa Dea della Luna sotto nomi differenti e tutte venivano rappresentate con il simbolo della mucca cornuta. Gli Egiziani simboleggiarono il Sole e la Luna, Osiride ed Iside, come il bue e la mucca e questi simboli sono stati usati nelle cerimonie irlandesi di veglia fino a tempi recenti; anche i Druidi, infatti, adoravano il Sole e la Luna ed i venti, e veneravano gli alberi, le fonti, i fiumi e le pietre a colonna, come i loro antenati persiani. Ma gli Irlandesi consideravano il vento dell'est demoniaco, il vento druidico del potere maledetto. Lo chiamavano "il Vento Rosso", "un vento che fa inaridire gli alberi e fa languire gli uomini è quel Cattivo Vento", secondo un bardo.

La triade induista di Brama, Visnu e Siva rappresenta il Sole al mattino, a mezzogiorno ed alla sera; così i Druidi irlandesi avevano la loro triade in Bel, Budh e Grian e chiamavano il festival di calendimaggio *La Budha na Bel Tinne* (il giorno del Buddha dei fuochi di Bel). Anche Krishna era un altro nome del Sole e gli Irlandesi avevano Crias, anch'esso nome solare.

Gli Hindu tenevano il loro festival del bestiame o delle mucche in primavera, quando camminavano intorno agli animali con grande cerimonia, sempre andando verso ovest, mentre appendevano ghirlande alle loro corna; anche in Irlanda vi era una processione in cui le mucche venivano decorate con verbena e sorbo selvatico e venivano spruzzate con la Sgaith-an-Tobar (la purezza della fonte), cioè la prima acqua attinta ad una fonte sacra dopo la mezzanotte della vigilia di calendimaggio. Questo veniva considerato un efficace antidoto contro la stregoneria e chiunque riuscisse ad essere il primo alla fonte vi gettava dentro un ciuffo di un'erba chiamata erba Cuisheaq, per dimostrare che la Sgaith-an-Tobar era stata attinta. Così anche gli Hindu considerano l'erba Cusha sacra e la gettano nelle fonti per uno scopo simile. La cerimonia dell'ornare le corna delle mucche era in onore della Luna, moglie del Dio del Sole, il cui emblema in tutto l'oriente, così come in Irlanda, era la mucca cornuta.

Invero sono molte e strane le analogie tra le pratiche degli Egizi, degli Hindu, dei Persiani e degli Irlandesi e la leggenda potrebbe, dopotutto, contenere qualche verità che ci riporta ai primi colonizzatori dell'Irlanda provenienti dall'Egitto e fa della prima Regina di Erin la figlia di un Faraone. L'antico grido di guerra dei clan irlandesi era "Pharrah!", una parola che non ha significato in lingua irlandese ma che alcuni archeologi pensano sia la stessa cosa di "Phi-Ra", il Sole, titolo regale dei Re egizi con cui venivano invocati dai guerrieri quando andavano in battaglia.

Nelle veglie dei contadini irlandesi odierni si possono rivedere le antiche cerimonie funebri egizie, in particolare quando simbolicamente appaiono un uomo ed una donna di cui uno tiene per le corna un bue e l'altro una mucca. Questa usanza ha ora perso completamente il suo significato ma, senza dubbio, in origine i due rappresentavano Iside ed Osiride in attesa di ricevere l'anima del morto.

Come i Persiani, anche gli Irlandesi consideravano il fuoco e l'acqua le cose più sacre e da qui proviene la loro reverenza per le acque purificatrici delle fonti sacre e, come i pagani facevano passare i loro figli ed il bestiame attraverso i fuochi di Moloch, così gli Irlandesi eseguivano il medesimo rito al festival di Bel, quando i giovani uomini saltavano attraverso le fiamme ed il bestiame veniva fatto passare sulle braci calde. Il fuoco veniva considerato il simbolo visibile del Dio invisibile, dotato di un mistico potere di purificazione, e le fiamme ascendenti si pensava fossero uno spirito divino che dimorava nella sostanza bruciata. Per questa ragione gli Irlandesi facevano un cerchio di fuoco intorno ai propri bambini ed al bestiame per proteggerli dal male, credendo che nessuno spirito malvagio avrebbe potuto oltrepassare questo speciale simbolo della Divinità.

Ma anche in questioni meno divine vi erano delle somiglianze tra le usanze persiane e quelle irlandesi. I Magi persiani guadagnavano delle entrate considerevoli con il fuoco sacro, perché ogni devoto pagava una moneta d'argento per portare via dal tempio sacro una brace, in modo da accendere con quella il fuoco domestico il giorno della festa del Sole ed il fuoco era fonte di ricchezza anche per i Druidi, essendo tutti obbligati a comprarlo da loro il giorno di Bel. Perciò era un peccato dare via il fuoco in quel giorno e l'abitudine di prestarlo per accendere il fuoco domestico veniva denunciata come fatale ed apportatrice di sfortuna: la vera ragione era che il prestare questo sacro elemento significava danneggiare i guadagni dei sacerdoti. Tuttavia, in Irlanda quest'antica legge viene tuttora osservata religiosamente ed ancora oggi nessun contadino si azzarderebbe a dare via del fuoco o del latte il giorno di calendimaggio per paura di subirne delle cattive conseguenze; e chiunque venisse in quel giorno a chiedere in prestito un ramo acceso verrebbe guardato come un emissario di Satana.

Il sacro fuoco di Tara (Tamhair-na-Riyh, Tara dei Re) veniva acceso solo una volta ogni tre anni e con grande cerimonia. I raggi del Sole venivano concentrati tramite una lente di ottone su alcuni pezzi di legno secco e solo da questo venivano accesi tutti i fuochi sacri nei luoghi sacri di tutta l'Irlanda. Attualmente, se un contadino deve accendere un fuoco in casa la mattina del primo maggio, cosa che non accade spesso in quanto vi è l'usanza di mantenere il fuoco acceso per tutta la notte, si crede che un pezzo di torba acceso preso dalla casa del prete abbia grandi virtù e sacralità, proprio come nei tempi antichi le aveva il fuoco preso dall'altare di Bel.

Il sacro fuoco veniva ottenuto anche tramite la frizione del legno o lo sbattimento di pietre e si supponeva che gli spiriti del fuoco dimorassero in questi oggetti e che, quando il prete li invocava, essi portassero fortuna alla famiglia per l'anno a venire; ma, se venivano invocati da altre mani in quel particolare giorno, la loro influenza era malefica.

Si può tracciare il sentiero della migrazione delle razze grazie alle loro credenze. Le più antiche pare siano giunte dalla Persia e dall'Egitto, mentre porzioni mutilate, seppure autentiche, dell'antico rituale si ritrovano lungo tutto il Mediterraneo e segnano la progressione verso ovest delle nazioni antiche. L'Assiria fu maestra all'Egitto, l'Egitto alla Grecia e la Grecia dell'Europa; poco pare essersi perso durante i sei secoli di progressione; gli antichi miti rimangono alla base di tutto il pensiero ed il credo; frammenti sparsi della fede antica, tradizioni oscure di un qualche grande vita umana che un tempo era reale o di grandi eventi che hanno cambiato il destino delle nazioni, l'eco dei quali vibra tutt'oggi nelle leggende, nelle canzoni,

nelle poesie e nelle usanze di ogni popolo sulla faccia della terra. La Persia, l'Egitto, l'India, i Teutoni ed i Celti hanno tutti le stesse idee antiche nella loro mitologia e lo stesso istinto a credere.

Prima che esistesse la parola scritta, i popoli si sforzavano di esprimere il loro credo e la loro storia in simboli. Nazioni divine come i Greci fecero dei simboli bellissimi, che le tribù meno acculturate possono in seguito avere distorto in grottesche e grezze imitazioni, ma la medesima idea può essere rintracciata in tutte le forme in cui l'umanità ha cercato di rappresentare la storia, la Natura e Dio. Gli antichi usi pagani del mondo di un tempo pare abbiano una vitalità persistente e sono divenuti costanti anche nelle usanze dell'illuminato XIX secolo. I Magi persiani ed i Druidi esigevano un tributo sotto forma dei primogeniti del bestiame come offerta al Dio del Sole nel giorno della sua festa e nell'epoca odierna a Pasqua viene sacrificato un agnello ed a Natale un bue, mantenendo il rito pagano mentre viene onorata una leggenda cristiana. L'albero di Natale viene acceso ancora per guidare il Dio Sole nuovamente alla vita ed il dolce a macchie anticamente preparato in suo onore con grano e frutta trova ancora posto sulle nostre tavole come il budino di prugne della civiltà, proprio come il suo antico progenitore veniva lasciato dai Persiani sui sacri altari come offerta di gratitudine al Signore della Luce e della Vita.

L'enorme gamma di usanze tradizionali e credenze uguali tra i popoli ed in ogni epoca è uno studio molto interessante, in quanto mostra la primitiva unione della razza umana e la susseguente divergenza delle nazioni; ma seguire le tracce delle affinità che vi sono tra tutti i credi, le leggende e le usanze del mondo sarebbe un lavoro infinito. Così gli Indiani Algonchini, secondo Mr. Leland, considerano il frassino e l'olmo sacri e mistici, perché questi alberi vennero resi umani. Dal frassino nacque l'uomo e dall'olmo la donna. E nell'Edda leggiamo del possente frassino la cui cima raggiunge il cielo e le cui radici discendono negli inferi. Due fonti scaturiscono accanto ad esse – una è la fonte di tutto ciò che è, l'altra di tutto ciò che sarà, e con quel legno venne creato l'uomo.

Anche gli Irlandesi considerano il frassino onnipotente contro la stregoneria e per questo avvolgono intorno alle corna del bestiame ed alle culle dei ramoscelli di questo albero, per tenere lontane le influenze maligne, mentre, nelle storie in cui si parla di danze fatate con i morti, i mortali attirati nella compagnia sono infallibilmente salvi se entrano in possesso un rametto di frassino e lo tengono in mano fin quando non escono dalla portata dell'incantesimo maligno.

L'ontano è un altro albero mistico in Irlanda e viene considerato sacro, come in Persia, in quanto possiede delle misteriose proprietà ed il potere di

respingere il male; ugualmente, il biancospino era sacro alle Fate irlandesi, per cui il giorno di calendimaggio venivano versate sulle sue radici libagioni di latte, allo stesso modo in cui gli Hindu versavano latte sulla terra intorno all'albero sacro come offerta ai manes dei morti.

Delle credenze e leggende della Transilvania, di cui Madame Gerard ha recentemente dato un interessante resoconto, molte sono identiche a quelle irlandesi, come queste: il venerdì è il giorno più sfortunato della settimana; gli spiriti maligni sono più forti tra il tramonto e mezzanotte; entrando in una strana casa sedetevi per un istante o qualcuno morirà; sputare è sempre la cosa più efficace contro l'influenza del diavolo; le unghie di un bambino piccolo dovrebbero essere morsicate, non tagliate via; non cullare mai una culla vuota; il pettirosso e la rondine portano fortuna; non uccidere mai un ragno; i morti sono solo in trance: odono tutto ma non possono fare alcun segno. Anche gli Irlandesi credono che ai morti sia permesso in certi periodi di andare a trovare i loro cari in vita. Una tempesta di vento denota che un diavolo sta danzando con una strega; così gli Irlandesi credono che le Fate scorrazzino vicino ad una tempesta di vento nell'intento di rapire qualche vittima mortale da portare nelle loro dimore e l'unica cosa da fare per evitarlo consiste nel gettare dell'argilla verso il vento che passa: le Fate saranno così costrette a lasciare cadere il bambino mortale o la bella giovane che hanno rapito.

Ma i Romeni sono una razza mista – Greci, Slavi, Teutoni, zingari – e molte delle loro credenze sono tetre e oscure, in particolare quelle sui vampiri, sui lupi mannari e su demoni terribili, spiriti maligni e temibili streghe. Le leggende irlandesi raramente parlano di qualcosa di terribile o rivoltante; in genere ruotano intorno al mito delle Fate, creature luminose e belle che vivono solo per il piacere, la musica e la danza e che raramente sono maligne o cattive di natura, eccetto quando qualcuno si intromette nei luoghi dove danzano o quando non vengono trattate con degna e generosa considerazione in materia di vino.

L'origine della strana danza che si pratica in Irlanda a Midsummer intorno ai fuochi di Bel si può rintracciare chiaramente nell'est di Erin e si trattava evidentemente di un simbolo e di un rito religioso. I Greci la praticavano fin dai tempi più antichi; veniva chiamata la danza pirrica – da “puro fuoco” – e simulava gli ondeggiamenti di un serpente. Anche il Syrtos, la grande danza nazionale delle isole egee così ben descritta da Mr. Bent nel suo interessante libro sulle Cicladi, ricorda l'ondeggiare di un serpente. I danzatori si tengono per mano e danzano in cerchio facendo curve tortuose esattamente come in Irlanda, dove la linea dei danzatori mano nella mano si muove sempre da est verso ovest e si estende talvolta per un miglio in lunghezza.

Si trattava probabilmente di una danza simboleggiante la strada percorsa dal Sole, nonostante il suo significato esoterico sia stato ora perso completamente; era comunque parte della primitiva gamma di idee da cui l'uomo ha formato inizialmente una religione ed un rituale di adorazione.

Anche molte altre pratiche e credenze degli isolani greci ricordano fortemente quelle irlandesi. Le Nereidi degli Egei sono la controparte delle Fate irlandesi, sono spesso capricciose ed ancora più spesso maligne. Se un bambino cresce tiepido e debole le Nereidi l'hanno colpito ed esso viene lasciato nudo per una notte sui gradini dell'altare per provare la concretezza del sospetto. Se il povero bambino muore durante questa prova, allora era certamente stregato dagli spiriti maligni ed i genitori sono ben contenti di essersi sbarazzati di quella cosa blasfema.

Anche i lamenti funebri per i morti ricordano da molto vicino quelli degli Irlandesi, in cui lamentatici a pagamento siedono intorno al cadavere, si strappano i capelli, si picchiano il petto e si dondolano avanti e indietro intonando in un canto monotono le lodi del defunto; i pianti talvolta si innalzano a urla, in un parossismo di dolore e disperazione.

Gli isolani usano anche molti amuleti ed incantesimi, proprio come gli Irlandesi, mentre le loro vecchie dimostrano una meravigliosa conoscenza della natura mistica e del potere delle erbe e sono molto esperte nelle cure delle malattie. E' invero degno di nota il fatto che in tutte le nazioni e le tribù antiche le donne hanno sempre dimostrato grandi capacità nel trattamento delle malattie e sono state giustamente considerate i migliori medici e le persone più ferrate nella tradizione medicinale mistica. Il Marchese di Lorne, nel suo preciso ed istruttivo "Canadian Pictures", parla delle meravigliose capacità delle donne indiane e delle importanti cure operate dalle squaw grazie alla loro conoscenza delle diverse proprietà delle erbe. Gli Indiani fanno anche fare un bagno di sudore ai malati, come quelli in uso tra gli antichi Irlandesi; il bagno viene fatto con delle pietre ricoperte di rametti, quindi vi viene versata sopra dell'acqua bollente ed il paziente rimane esposto ai vapori caldi che si formano fino a quando non si produce una violenza sudorazione, che porta via la malattia o i dolori agli arti senza fallo. Il bagno irlandese era fatto pressappoco sfruttando gli stessi principi ed è la cura più efficace che si conosca per i dolori alle ossa e le malattie con febbre; inoltre è tuttora in uso nelle Western Islands. "La casa del sudore", come viene chiamata, è fatta con pietre grezze con una stretta entrata, attraverso cui il paziente entra carponi; quando è dentro, tuttavia, si può alzare in piedi. Viene quindi acceso un fuoco di torba e, svestitosi completamente, il paziente intraprende il processo della sudorazione con una copiosa perspirazione mentre giace sul pavimento di pietra. Il posto

diviene caldo come il forno di un panettiere ma viene mantenuta una ventilazione sufficiente grazie a fessure ed aperture praticate nelle mura di pietra. Le cure fatte con questo procedimento sono meravigliose; come dice la gente, “qualunque malattia che sia nelle ossa non può competere assolutamente con esso, assolutamente.”

### *Il potere della parola*

La credenza nell'influenza malefica del malocchio pervade tutte le isole greche e vi si usano le stesse misure preventive che si usano in Irlanda. Una vecchia considerata saggia ed a conoscenza dei misteri sputa tre volte addossa alla persona influenzata. Anche il sale ed il fuoco vengono usati come preventivi, esattamente allo stesso modo in cui i contadini irlandesi li usano per proteggere i bambini ed il bestiame dall'influenza maligna. Ma nessuna credenza è più universale; essa pare pervadere tutto il mondo ed essere istintiva dell'umanità. I dotti sono altrettanto suscettibili ad essa degli illetterati e, apparentemente, non esiste chi abbia i nervi abbastanza forti da resistere all'impressione che viene fatta da uno sguardo malizioso, invidioso, perché esso sembra emanare un veleno che acceca e paralizza. Invano ci si appella alla ragione: non si riesce a superare la sensazione che la presenza e lo sguardo di qualcuno che è nella stanza possa agghiacciare tutti i naturali flussi dello spirito, mentre la presenza di altre persone sembra intensificare tutti i nostri poteri mentali e trasformarci per un momento in un essere superiore.

Ma i Bardi di Erin esercitavano un potere malefico ancora più forte del malocchio: benedivano chi volevano ma anche maledicevano; la maledizione del poeta veniva temuta maggiormente e considerata più fatale di qualunque altra forma di maledizione – perché il Bardo aveva il potere mistico della profezia: poteva prevedere e poteva denunciare. Nessun uomo poteva sfuggire al giudizio pronunciato su un poeta su qualcuno che egli desiderava danneggiare, perché il poeta aveva la conoscenza di tutti i misteri ed era signore dei segreti della vita grazie al Potere della Parola. Per questo i poeti venivano enfaticamente chiamati “la tribù di Duars” che significa “gli uomini della parola”, perché con una parola essi potevano produrre deformità in coloro che odiavano e renderli oggetto di scorno e odio da parte degli altri uomini.

## *Il bardo ed il Re*

La storia ricorda Nuadhe, il famoso bardo, per un memorabile esercizio del suo potere malefico e per la punizione che cadde su di lui come conseguenza; perché il Cielo è giusto e neppure un bardo può sfuggire alla punizione per il suo peccato.

Egli era nipote di Caer, Re del Connaught, che lo aveva allevato con tutta la gentilezza e la dolcezza possibili, come se fosse figlio proprio. Ma, per un destino malvagio, la moglie del Re si innamorò del giovane e gli diede una mela d'argento come prova del suo amore, promettendogli inoltre il regno e se stessa se lui avesse sopraffatto Caer e fatto sì che il popolo lo deponesse dal trono.

“Come posso fare questo?” rispose Nuadhe. “Il Re è sempre stato buono con me.”

“Chiedigli qualcosa in dono che rifiuterà,” disse la Regina “quindi poni su di lui una deformità come punizione, in modo che non possa essere più Re”, perché nessuno che avesse una qualche deformità poteva regnare su Erin.

“Ma lui non mi rifiuta nulla” rispose Nuadhe.

“Mettilo alla prova” disse la Regina. “Chiedigli il pugnale che ha portato da Alba, perché ha giurato di non separarsene mai.”

Così Nuadhe andò dal Re e gli chiese in dono il pugnale di Alba.

“Ahimè!” disse il Re. “Questo non posso concedertelo, perché ho giurato solennemente di non separarmene mai, né di darlo ad altri.”

Allora il poeta, grazie al suo potere, compose una satira su di lui e questa fu la maledizione:

“Cattiva morte ed una vita breve  
siano su Caer il Re!

Che le lance della battaglia lo feriscano,  
sotto la terra, sotto i bastioni, sotto le pietre,  
che la maledizione sia su di lui!”

E, quando Caer si alzò al mattino, mise la mano sul volto e lo trovò sfigurato da tre pustole, una bianca, una rossa ed una verde. Quando vide questa deformità scappò via, timoroso che qualcuno lo vedesse, si rifugiò in un forte con uno dei suoi fedeli servi e nessuno seppe dove si nascondeva. Così Nuadhe prese il regno e lo mantenne per un anno, con la Regina come moglie; ma pesante era per lui il destino di Caer, così decise di andare a cercarlo. Sedette quindi nella carrozza reale, con la moglie del Re accanto ed i cani del Re ai piedi, mentre il popolo intero si meravigliava della bellezza dell'auriga.

Caer era nel forte dove aveva trovato rifugio e, quando li vide avvicinarsi, disse:

“Chi è che siede nella mia carrozza al posto del guidatore e guida i miei destrieri?”

Ma, quando vide che si trattava di Nuadhe, scappò via e si nascose per la vergogna. Allora Nuadhe entrò nel forte con la carrozza e slegò i cani perché scovassero Caer. Lo trovarono nascosto sotto alla pietra piatta dietro alla roccia dove i cani avevano fiutato le sue tracce. Caer cadde morto di paura alla vita di Nuadhe e la roccia dove cadde arse e si spezzò in mille pezzi ed una scheggia volò alta e colpì Nuadhe negli occhi, accecandolo per tutta la vita. Questa fu la punizione decretata e giusta fu la vendetta di Dio per il peccato del poeta.

### *La razza dei Sidhe*

I Sidhe dimorano nel Sifra, un palazzo fatato d'oro e cristallo che rimane al centro della collina e sono state date loro bellezza, giovinezza, gioia ed il potere sulla musica; tuttavia essi sono spesso tristi, perché ricordano che un tempo erano angeli in paradiso gettati sulla terra e, nonostante abbiano potere su tutti i misteri della Natura, tuttavia dovranno morire senza speranza di riguadagnare il paradiso, mentre i mortali sono certi dell'immortalità. Solo questo dolore oscura la loro vita: una dolente invidia nei confronti dell'umanità perché, mentre l'uomo è stato creato immortale, la bella razza fatata è destinata all'annichilimento.

Un giorno un grande capo delle Fate chiese a Columb-Kille se vi fosse speranza per le Fate di riguadagnare un giorno il paradiso e riavere il loro antico posto fra gli angeli, ma il santo rispose che non vi era nessuna speranza: il loro destino era stabilito ed il giorno del giudizio essi sarebbero passati dalla morte all'annichilimento, perché così aveva decretato la giustizia di Dio. Nell'udire questo il capo fatato cadde in una profonda melanconia e, con tutta la sua corte, lasciò l'Irlanda per il suo paese natio, l'Armenia, dove avrebbe atteso l'arrivo del terribile giorno in cui la razza fatata morirà per certo sulla terra, senza speranza di riguadagnare il paradiso.

Nell'ovest dell'Irlanda le credenze in merito alla razza dei Sidhe sono considerate particolarmente sacre. Vi è in esse una poesia che tocca il cuore della gente: essi amano le belle brughiere, le montagne che si ergono come torri dal mare, le isole santificate dal ricordo di un santo e le verdi colline dove Finvarra tiene la sua corte. Ogni lago e monte possiede una sua leggenda in merito allo spirito del luogo, qualche tradizione riguardante un santo o qualche ricordo storico di un eroe nazionale dei magnifici tempi antichi, in cui l'Irlanda possedeva capi nativi del luogo e spade native la difendevano; e particolarmente tra gli Irlandesi dell'ovest le credenze degli

antichi progenitori vengono onorate con una solenne fede ed un fervore che ricorda quasi una religione. Si crede ancora che il Re Finvarra governi tutte le Fate dell'ovest e che Onagh sia la Regina delle Fate. I suoi capelli dorati toccano il pavimento ed ella veste in garza dorata tutta splendente come se fosse piena di diamanti, mentre in realtà sono gocce di rugiada.

La Regina è più bella di qualunque donna sulla terra, tuttavia Finvarra ama di più le donne mortali e le adescia, portandole nel suo palazzo fatato con il sottile incantesimo della musica fatata, perché nessuno che l'abbia udita può resistere al suo potere, ed esse sono destinate ad appartenere alle Fate per sempre. I loro amici le piangono come morte con molti lamenti ma, in realtà, esse conducono una vita gioiosa nel cuore della collina, nel palazzo fatato con le colonne d'argento ed i muri di cristallo.

Tuttavia, talvolta esse non vengono attratte sottoterra ma continuano la loro vita quotidiana, pur se l'incantesimo fatato è su di loro. Ed i giovani uomini che hanno udito anche solo una volta l'arpa fatata divengono posseduti dallo spirito della musica, che rimane in loro fino alla morte e dona loro strani poteri sulle anime degli uomini. Questo fu il caso di Carolan, il celebre Bardo: egli acquisì tutte le melodie magiche delle sue note dormendo di notte sopra una collinetta delle fate, dove la musica gli giunse in sogno; al risveglio egli era in grado di suonare quelle melodie a memoria. Per questo egli aveva il potere di rendere gli uomini pazzi di gioia o di farli piangere come per un morto e nessuno prima o dopo di lui suonò le musiche incantate come Carolan, il dolce musicista d'Irlanda.

Un altro uomo udì la musica fatata dormendo su una collina e da allora venne sempre ossessionato da quella melodia giorno e notte, fin quando divenne matto e non provò più alcun piacere nella vita, perché desiderava essere nuovamente con le Fate e sentirle cantare. Così, un giorno, disperato e folle per il desiderio, si gettò da un crepaccio nel lago montano vicino alla collina fatata e così morì.

Nelle Western Islands si crede che la magia della musica fatata sia così forte che chiunque la oda non potrà fare altro che seguirne il suono e le giovani fanciulle vengono portate via grazie a questo incantesimo e danzano tutta la notte con il Re Finvarra; al mattino vengono poi trovate addormentate nel proprio letto, tuttavia esse ricordano tutto ciò che hanno visto e udito ed alcune dicono che, quando sono con le Fate, queste giovani donne imparino strani segreti di pozioni d'amore, grazie alle quali possono operare magie e pericolosi incantesimi su coloro di cui desiderano l'amore o su chiunque le abbia offese o abbia parlato male di loro.

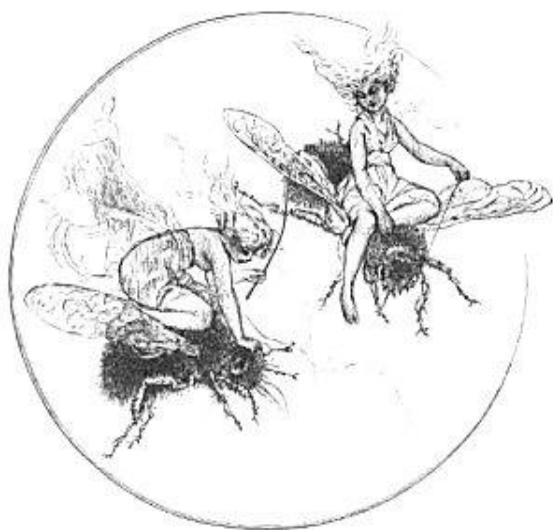
## *La musica*

La musica era la parte principale dell'educazione in Irlanda come in Grecia, dove la stessa parola indicava un canto o una legge. Leggi, religione, scienze e storia venivano insegnate tutte in musica al popolo Irlandese da parte degli Ollamh, o uomini dotti. I poeti cantavano il Ros-Catha, il canto della battaglia, per incitare i guerrieri ad azioni coraggiose. Il Bardo recitava ai festival le imprese dei capi o piacevoli storie d'amore e suonava l'arpa per sostenere la propria voce. I Bretoni intonavano la legge in un canto recitativo o monotono, seduti su una sporgenza all'aria aperta, mentre tutto il popolo era radunato lì intorno ad ascoltare. I Senachie cantavano la storia, le genealogie e le tradizioni della tribù e le lamentatrici venivano istruite dai poeti nelle misure elegiache, i lamenti funebri sui morti.

Si credeva che il potere della poesia conferisse anche il dono della profezia e nessuna grande spedizione veniva intrapresa senza il consiglio e l'approvazione del Bardo e specialmente della sacerdotessa-Bardo della tribù. Così Ethna la poetessa, durante la battaglia di Moytura, rimase in piedi su una pietra e diede l'ispirazione con i suoi canti ai guerrieri dei Tuatha-de-Danann; e questa pietra viene ancora chiamata "la pietra della profetessa".

### TORIAD Y DYDD.





The Fays

## *L'ispirazione poetica*

### *Eodain la donna bardo*

Si credeva che fosse il Leanan-Sidhe, lo spirito della vita, l'ispiratore dei poeti e dei cantori, come il Ban-Sidhe era lo spirito della morte, presago del destino. Il Leanan-Sidhe talvolta prendeva la forma di una donna, che donava agli uomini valore e forza in battaglia con le sue canzoni. Una tale donna era Eodain la poetessa, grazie alla quale Eugene, Re di Munster, ottenne una completa vittoria sui suoi nemici. Ma, in seguito, egli si lasciò andare al lusso ed al piacere e se ne andò in Spagna, dove rimase per nove anni e prese in moglie la figlia del Re di Spagna. Alla fine tornò in Irlanda con una banda di seguaci spagnoli, ma trovò il suo regno saccheggiato ed in rovina ed i festaioli e gli ubriaconi stavano festeggiando nella sua sala dei banchetti, sprecando i suoi soldi per i loro piaceri mentre la gente moriva di fame. L'intera nazione disprezzava il Re e non ascoltò le sue parole quando sedette sul suo trono d'oro per giudicare le iniquità. Allora il Re Eugene, nel suo grande dolore ed umiliazione, chiamò Eodain la poetessa per avere il suo consiglio. Eodain andò da lui e lo risollevò con il suo forte spirito, perché dentro di lei vi era il potere del Bardo e della profezia ed ella disse: "Alzati, ora, o Re, governa come un vero eroe e porta confusione tra gli operatori del male. Sii forte e non temere, perché con forza e giustizia i Re dovrebbero governare."

Re Eugene seguì il suo consiglio ed ebbe successo. Sopraffecce i suoi nemici e riportò la pace e l'ordine nel paese; perché la forza del Leanan-Sidhe era nelle parole di Eodain, il potere dello spirito della vita che viene dato ai poeti ed ai profeti e grazie al quale essi ispirano e guidano i cuori degli uomini.

### *La Banshee*

Per Banshee si intende particolarmente le donne della razza fatata, da "van" – donna, bella –, la stessa parola da cui proviene Venere. Shiloh-Van era uno dei nomi del Buddha – "il figlio della donna" – ed alcuni scrittori sostengono che nell'irlandese Sullivan (Sulli-van) si può ritrovare questo antico nome del Buddha.

Così come Leanan-Sidhe era lo spirito riconosciuto della vita, che dava ispirazione a poeti e musicisti, il Ban-Sidhe era lo spirito della morte, il più strano e terribile tra tutti i poteri fatati; ma solo certe famiglie di lignaggio storico o persone dotate per la musica ed il canto erano assistiti da tale

spirito, perché la musica e la poesia sono doni fatati e chi li possiede mostra affinità con la razza spirituale – per questo sono protetti dallo spirito della vita, che è profezia ed ispirazione, e dallo spirito del destino, che rivela i segreti della morte.

Talvolta la Banshee assume la forma di una vergine dal dolce canto proveniente dalla famiglia e morta giovane; ad essa è stata conferita dai poteri invisibili la missione di annunciare l'arrivo dell'imminente destino ai suoi parenti mortali. Oppure potrebbe essere vista nella notte come una donna avvolta in un sudario accovacciata tra gli alberi mentre si lamenta con il volto velato; o la si può vedere volare alla luce lunare, piangendo amaramente, ed il pianto di questo spirito è più doloroso di tutti gli altri suoni della terra e, quando la si ode nel silenzio della notte, presagisce morte certa ad un membro della famiglia.

La Banshee segue l'antica razza anche al di là dell'oceano ed in terre lontane, in quanto lo spazio non offre scampo al potere mistico che viene scelto per recare la profezia di morte alla famiglia. In merito a questo accadde pochi anni or sono una prova ben autenticata e molti tuttora viventi possono confermare la verità del racconto.

Un ramo dell'antica razza degli O'Grady si trasferì in Canada, apparentemente molto lontano da ogni associazione, tradizione ed influenza misteriosa dell'antica terra dei loro progenitori ma, una notte, fuori dalla casa si udì uno strano e dolente lamento. Non venne pronunciata nemmeno una parola, solo un amaro lamento che galleggiava nell'aria, come di qualcuno che fosse in una profonda agonia e dolore. Vennero fatte delle ricerche ma non si vide nessuno da quelle parti in quel momento, anche se molte persone udirono distintamente lo strano lamento ultraterreno; sulla famiglia calò il terrore, come se qualche influenza soprannaturale li avesse oscurati.

Il giorno dopo accadde che il gentiluomo ed il figlio maggiore uscirono in barca. Siccome, tuttavia, non erano di ritorno per il solito orario di pranzo, venne dato l'allarme e vennero inviati messaggeri a cercarli a riva. Ma non si ebbero notizie fino alla stessa precisa ora in cui, la sera prima, era stato udito il grido dello spirito, quando una folla di uomini si avvicinò alla casa portando con sé i corpi morti del padre e del figlio, che erano entrambi annegati a causa dell'accidentale capovolgimento della barca quando erano in vista della terra, ma non abbastanza vicini perché gli aiuti potessero giungere in tempo.

Così la Ban-Sidhe aveva adempiuto alla sua missione di morte, dopodiché scomparve ed il pianto dello spirito della morte non venne più udito.

Talvolta la voce dello spirito viene udita come un basso e morbido lamento, come se fosse accanto alla finestra.

Non molto tempo fa una dai antico e nobile lignaggio giaceva in punto di morte nel suo sontuoso castello. Una sera, dopo il tramonto, improvvisamente aprì gli occhi e fissò la finestra con un sorriso. Tutti i presenti guardarono in quella direzione ma non videro nulla. Udirono, tuttavia, una musica dolcissima, bassa e spirituale che galleggiava intorno alla casa e talvolta apparentemente vicino alla finestra della stanza della malata. Molti pensarono si trattasse di un trucco ed andarono fuori a cercare ma non videro nulla di umano. Purtuttavia quel canto triste continuava, vagando tra gli alberi come il vento notturno – una bassa e bellissima musica che non cessò mai per tutta la notte. La mattina seguente la nobile dama giaceva morta; allora la musica cessò e da quel momento non venne più udito il lamento.

Nella stessa contea vi era un gentiluomo che aveva una bellissima figlia, forte ed in salute, e che era una splendida cavallerizza. Seguiva sempre i cani ed alle battute di caccia il suo aspetto attraeva una sviscerata ammirazione e nessuno cavalcava bene come lei o era così bella.

Una sera, dopo la caccia vi fu un ballo e la giovane si muoveva nella danza con la grazia di una Regina. Ma la stessa notte vicino alla finestra del padre si udì una voce che emetteva un pietoso lamento ed un pianto; e queste parole rimanevano nell'aria: "In tre settimane la morte; in tre settimane la tomba – morta – morta – morta!"

Tre volte egli udì quella voce e per tre volte ripeterono le stesse parole; fuori la Luna illuminava chiaramente con la sua luce ed egli guardò fuori dalla finestra per tutto il parco, ma non vide alcuna forma. Il giorno seguente la figlia mostrò sintomi di febbre ed esattamente dopo tre settimane, come aveva profetizzato la Ban-Sidhe, la ragazza morì.

La notte seguente la sua morte fuori dalla casa si udì una dolce musica, ma la voce dello spirito non pronunciò alcuna parola e la famiglia disse che era distintamente visibile la forma di una donna accovacciata sotto un albero, con un mantello che le copriva il capo. Ma, al loro avvicinarsi, il fantasma scomparve, mentre la bassa e dolce musica del lamento continuò fino all'alba.

Allora l'angelo della morte entrò in casa silenziosamente e respirò sul bel volto della giovane ed ella riposò nel sonno della morte, tra le ombre oscure delle sue ali. In tal modo la profezia si avverò nel tempo previsto dalla voce dello spirito.

## *La Regina Maeve*

Nelle leggende bardiche troviamo un importante esempio di una forma che apparve a Maeve, Regina del Connaught, alla vigilia della battaglia. Improvvisamente, davanti al carro della Regina apparve una donna bella e alta. Indossava abiti verdi agganciati con uno spillone d'oro, un nastro dorato sul capo e sette spighe di oro lucente per i morti in mano. La sua pelle era bianca come la neve che cade di notte; i suoi denti erano come perle; le sue labbra rosse come le bacche del sorbo selvatico; i suoi capelli d'oro cadevano fino a terra e la sua voce era dolce come il suono dell'arpa dorata quando viene toccata da mano abile.

“Chi sei, o donna?” chiese la Regina, stupita.

“Sono Feithlinn, la Fate profetessa del Colle di Crdachan” rispose.

“Bene, o Feithlinn la profetessa,” disse Maeve “ma cosa prevedi riguardo ai nostri nemici?”

“Prevedo un massacro, prevedo potere, prevedo sconfitta!” rispose la profetessa.

“I miei messaggeri mi hanno portato buone notizie,” disse la Regina “il mio esercito è forte, i miei guerrieri sono ben preparati. Ma dì la verità, o profetessa, perché la mia anima non conosce la paura.”

“Prevedo un massacro; prevedo la vittoria!” rispose la profetessa la seconda volta.

“Ma non ho nulla da temere dagli Ultoniani,” disse la Regina “perché i miei messaggeri sono arrivati ed i miei nemici hanno paura. Tuttavia, dì la verità, o profetessa, che i nostri nemici possano conoscerla.”

“Prevedo un massacro; prevedo una conquista; prevedo morte!” rispose la profetessa per la terza volta.

“Allora non appartiene a me questa profezia di male” rispose la Regina con rabbia.

“Che sia tua e sulla tua testa.”

E, appena detto questo, la profetessa scomparve e la Regina non la vide più. Qualche tempo dopo accadde che la Regina Maeve venne crudelmente uccisa dai suoi stessi parenti, a Lough Rea presso lo Shannon, per vendicare l'aiuto che lei aveva dato in guerra al Re di Ulster; nel lago vi è un'isola dove si può vedere il luogo in cui la grande Regina venne uccisa e che viene ancora conosciuta tra la gente come “la pietra della Regina morta”.

Maeve, la grande Regina del Connaught, conserva un posto particolare nelle leggende bardiche. Quando andava in battaglia si dice che viaggiasse su un carro aperto, accompagnata da quattro altri carri – uno davanti, uno dietro ed uno ad ogni lato –, in modo che il velo dorato che le copriva il capo e gli abiti reali non fosse lordato dallo sporco sollevato dalle zampe dei cavalli o

dalla bava dei fieri destrieri; tutti i regnanti d'Irlanda, quando erano in battaglia, sedevano incoronati da un diadema mentre viaggiavano sui carri da guerra, così come nelle feste e nelle assemblee pubbliche.

### *Presagi di morte*

In una famiglia irlandese prima di una morte appare sempre un cuculo. Una dama che arrivò in visita ad una casa osservò un mattino un cuculo appollaiato sul davanzale della finestra ma non si allarmò, perché sapeva che non vi era nessun malato in famiglia. Il giorno seguente, tuttavia, uno dei figli venne riportato a casa morto: era stato gettato a terra dal suo cavallo durante una caccia ed era morto sul colpo.

In un'altra famiglia venne udito un suono misterioso simile al rompersi di tavole di legno ed una folata di vento parve attraversare l'interno della casa; tuttavia nulla si ruppe o venne disturbato. La morte di un ufficiale in Crimea venne in tal modo annunciata alla sua famiglia, perché la notizia giunse immediatamente dopo quel suono d'allarme ed essi compresero che la folata di vento era lo spirito del morto che era passato in mezzo a loro, senza però prendere una forma visibile.

### *Il destino degli Hartpole*

Nella famiglia degli Hartpole di Shrule Castle, nella contea di Queen (chiamato "il castello sul fiume di sangue" per le azioni sanguinarie del proprietario), vi è una tradizione secondo la quale ogni membro maschio della famiglia è destinato a pronunciare tre strilli terribili a udirsi quando muore. Come origine di questo destino si narra che Sir Richard Hartpole, circa 300 anni or sono, al tempo delle guerre elisabettiane, commise molti atti crudeli contro gli Irlandesi, essendo un sostenitore della fazione inglese. Un giorno un prete di nome O'More, giunto al castello per una qualche missione amichevole, venne preso dalle guardie di Hartpole – dietro suo ordine – per essere impiccato nel cortile.

"Buon Dio!" esclamò il prete. "Datemi almeno un momento per pregare!"

"Fallo, allora" disse Hartpole "puoi pregare."

Il prete si inginocchiò lontano dalla folla, ma Hartpole divenne impaziente ed ordinò di alzarlo.

"Hai pregato abbastanza," disse "preparati a morire."

Quando il prete sentì l'ordine di ucciderlo e vide l'uomo incaricato di afferrarlo che si avvicinava, oscillò da destra a sinistra ed emise tre terribili urli.

"Perché urli?" chiese il tiranno.

“Così urlerete tu ed i tuoi discendenti durante la vostra ultima agonia” esclamò O’More “come segno della maledizione sulla tua razza. Tu hai ucciso la mia gente ed ora stai per prendere la mia vita, ma io lancia la maledizione di Dio su te ed i tuoi – la tua proprietà svanirà; la tua razza scomparirà dalla terra e grazie ai tre urli di morte tutti gli uomini sapranno che tu ed i tuoi discendenti siete maledetti.”

Le parole di O’More resero il tiranno ancora più furioso ed il prete venne immediatamente appeso nel cortile davanti agli occhi di Hartpole. Ma la profezia della maledizione si avverò – la proprietà svanì, il castello andò in rovina. L’ultimo degli Hartpole morì miseramente di fame e povertà e l’intera razza infine si estinse.

### *Il forte delle Fate*

L’antico forte generalmente si estendeva per mezzo acro ed aveva due o più bastioni, fatti costruire dai capi delle tribù a scopo di difesa. Ma quando la razza dei capi perì i Sidhe si ammassarono all’interno dei forti e li tennero concili e feste e danze; e, se qualcuno avesse avvicinato l’orecchio al terreno di notte, avrebbe potuto udire la dolce musica fatata scaturire dalla terra.

Il forte è sempre stato sacro alle Fate ed a nessun mortale è permesso di abbattere un albero che vi cresce all’interno o di portare via una pietra. Ma la cosa più pericolosa sarebbe costruire sopra ad un forte fatato. Se un uomo tentasse di fare una cosa così ignominiosa, le Fate lo accecherebbero o lo renderebbero muto, perché nessuna mano umana dovrebbe mai osare toccare i loro antichi territori di danza.

Non va bene, dice la gente, suonare o fischiettare di notte l’antico motivo “The pretty girl milking her cow”, perché è una melodia delle Fate ed esse non sopporterebbero che un mortale cantasse la loro musica quando danzano sull’erba. Ma se qualcuno dorme sopra al forte la loro musica gli entrerà nell’anima e, quando si sveglierà, potrà cantare la melodia udita in sogno. E’ in questo modo che i bardi imparavano le loro canzoni e per questo erano abili musicisti e toccavano l’arpa con mano esperta; e spesso le Fate si radunavano ad ascoltare, benché invisibili agli occhi mortali.

### *La natura delle Fate*

Anche il Siodh-Dune, o Monte della Pace, è uno dei luoghi di ritrovo preferiti dalle Fate. E’ un antico luogo sacro dove gli antichi Druidi erano soliti ritirarsi a pregare quando desideravano la solitudine; e le Fate si incontrano lì ogni sette anni per eseguire l’atto di lamentazione e pianto per

essere stati gettati fuori dal paradiso. La terra, il lago e la collina sono popolati da questi fantastici e bellissimi Dei della terra.

I Sidhe amano appassionatamente la bellezza ed il lusso e detestano le virtù della parsimonia e dell'economia. Detestano sopra ad ogni cosa l'avarizia, che raccoglie l'ultimo chicco di grano e trattiene l'ultima goccia di latte nel secchio, coglie fino all'ultimo frutto dagli alberi e non lascia nulla per gli spiriti che vagano alla luce della Luna. Esse amano che si lascino cibo e vino per loro di notte, tuttavia sono molto temperate: nessuno ha mai visto una Fata ubriaca. Ma non si dovrebbe stare alzati troppo a lungo, perché le Fate amano andare a giocare con le braci che covano sotto la cenere quando la famiglia è a letto e bevono il vino ed il latte che la brava padrona di casa lascia sempre per loro in caso venissero e desiderassero la loro cena. Si dovrebbe lasciare loro anche un contenitore pieno di acqua pura, in caso desiderassero fare il bagno. Di tutte le cose le Fate amano avere abbondanza ed amano anche che si tenga loro dietro; in tal modo il donatore avrà in cambio la loro benedizione per ogni azione gentile che fa agli spiriti della collina e della caverna: su di lui o sui suoi figli potrebbero accadere fortune o colpi di fortuna inaspettati, perché la razza fatata non è ingrata ed ha grande potere sull'uomo, sia per il bene che per il male.

Perciò siate gentili con il viandante, perché potrebbe trattarsi di un principe delle Fate travestito che è venuto a testare la profondità della vostra carità e della vostra natura generosa, che può donare liberamente per puro amore e gentilezza a coloro che hanno bisogno, senza pensare ad avere alcuna ricompensa. Se trattate bene, le Fate sveleranno dov'è la pentola d'oro nascosta e riveleranno i misteri delle erbe, così come danno alle donne fatate la conoscenza degli incantesimi che possono curare le malattie, salvare vite e far sì che chi ama sia riamato.

Tutto ciò che chiedono in cambio è che venga lasciato loro il quieto possesso del forte e della collina e degli antichi biancospini che sono stati loro da epoche immemorabili e dove conducono una vita gioiosa con la musica e la danza, deliziandosi del nettare dei fiori in caverne di cristallo illuminate da diamanti incastonati nella roccia. Richiedono peraltro alcune piccole cortesie: non vuotate mai completamente il vostro bicchiere di vino ad una festa, né la fiasca di whisky o il secchio di latte e non togliete completamente il fuoco di notte: appare grezzo e le Fate amano avere un poco di ogni cosa ed avere un focolare caldo e confortevole quando tengono un concilio dopo che tutti gli uomini mortali sono andati a letto. Infatti, le Fate sono nate aristocratiche, vere dame e veri gentiluomini, e se vengono trattate con il debito rispetto non diverranno mai maligne o cattive.

Tutte le tradizioni riguardanti le Fate mostrano che esse amano la bellezza e lo splendore, la grazia nel movimento, la musica ed il piacere: tutto ciò che invero è artistico, in contraddizione rispetto al divertimento violento e brutale.

### *Astuzie delle Fate*

Le Fate desiderano fortemente rapire mucche belle e portarle nei loro palazzi fatati sottoterra; e se un contadino trova per caso uno dei suoi animali malato o sofferente si crede che le Fate abbiano rapito il vero animale ed abbiano lasciato una strega avvizzita al suo posto. E' proprio per neutralizzare gli incantesimi delle Fate che il bestiame viene fatto passare tra i fuochi la vigilia di San Giovanni e vengono impiegati anche altri artifizii: un mazzetto di primule legato alla coda è molto efficace, oppure lo sfiorare appena il pelo dell'animale con un carbone ardente (senza fargli del male).

Una sera un ragazzo stava portando a casa le mucche di suo padre quando si alzò un vento fatato sotto forma di una tempesta di polvere, che spaventò le mucche ed una di esse corse verso una collinetta fatata. Il ragazzo la seguì per riportarla indietro ma venne fermato da una vecchia Fata.

“Lasciala stare, Alanna,” urlò “lei è ora sul nostro territorio e non puoi portarla via. Corri a casa e dì a tuo padre che tra un anno esatto, questo stesso giorno, la mucca gli verrà restituita e con lei vi sarà un bel vitello giovane. Ma le Fate ora la vogliono assolutamente, perché la nostra bella Regina si sta consumando dalla voglia di un latte che abbia il profumo dell'erba verde e dell'aria fresca di sopra. Non preoccuparti, Alanna, abbi fede nelle mie parole. Prendi il tuo bastone di nocciolo e colpisci con esso la testa della mucca per tre volte, perché la strada che dovremo percorrere sia ben chiara.”

Il ragazzo fece quanto gli era stato richiesto, perché la vecchia Fata era così gentile e buona che si sentiva in dovere di compiacerla; immediatamente dopo la mucca e la donna svanirono, come risucchiati dal terreno. Tuttavia, il padre attese il periodo designato e, quando fu trascorso un anno, mandò suo figlio alla collinetta fatata per vedere se la Fata avrebbe mantenuto la sua promessa; invero, là trovò la mucca tranquilla con un bel vitellino a fianco. Così, quando li portò entrambi a casa, vi fu grande gioia, perché le Fate avevano mantenuto la loro promessa e si erano comportate onorevolmente, come invero fanno sempre quando vengono trattate nella giusta maniera e viene data loro fiducia.

Talvolta, però, esse commettono cattive azioni e, soprattutto, quando possono rubano il latte o la panna dai contenitori del latte.

Un contadino aveva una bella mucca che era l'orgoglio della sua fattoria e dava dello splendido latte ma, improvvisamente, sembrò che l'animale si fosse ammalato, in quanto non dava più latte ma andava ogni mattina a sostare sotto l'antico biancospino come se qualcuno la stesse mungendo. Così l'uomo, al momento della mungitura, andò a sorvegliare il luogo e, come sempre, la mucca arrivò per il campo e prese posizione sotto l'antico albero. Il contadino vide quindi aprirsi il tronco ed uscirne una piccola Fata tutta vestita di rosso, che munse la mucca in un secchio che aveva con sé e si ritirò nuovamente all'interno dell'albero. Il contadino pensò dunque che fosse opera del diavolo e corse in tutta fretta dal medico fatato della regione. Quando vi giunse, il medico passò un carbone ardente a pelo sulla schiena della mucca e vi pronunciò sopra un incantesimo, ma nessuno udì le parole che disse; dopodiché diede da bere all'animale una potente pozione, ma nessuno sapeva quali erbe vi erano dentro. Tuttavia, il giorno seguente la mucca stava bene e ricominciò a dare il latte come prima: l'incantesimo venne spezzato per sempre dopo che venne tracciato un cerchio intorno al vecchio biancospino con un pezzo di ferro incandescente preso dal focolare, perché né streghe né Fate possono oltrepassare un cerchio di fuoco.

### *Il mistero del burro*

Due fratelli possedevano una piccola fattoria con produzione di latte e latticini ed erano onesti ed industriosi; lavoravano sodo ma, nonostante tutti i loro sforzi, avevano a malapena quanto bastava loro per tenere insieme il corpo e l'anima. Un giorno, mentre facevano il burro, il bastone della zangola si ruppe e, non essendovi nulla nei paraggi per ripararlo, uno dei fratelli tagliò un ramo del sambuco che cresceva accanto alla casa e ne fece un bastone. Quindi continuarono a fare il burro ma, con loro sorpresa, se ne raccoglieva così tanto che in breve tutti i vasi della casa ne furono pieni e ve ne era ancora. La stessa cosa accadde ogni giorno in cui facevano il burro, così i fratelli divennero ricchi, perché poterono riempire il mercato con il loro burro ed averne ancora abbastanza per qualunque altro compratore.

Alla fine, essendo uomini onesti, cominciarono a temere che in questa faccenda vi fosse di mezzo la stregoneria e che stessero rubando ai loro vicini il burro, facendolo arrivare alla loro zangola in qualche strano modo. Andarono quindi da un grande medico fatato e gli raccontarono l'intera storia, chiedendogli consiglio.

“Sciocchi,” disse lui “perché siete venuti da me? Ora avete spezzato l'incantesimo e non riempirete mai più i vostri vasi di burro. La vostra

buona sorte è svanita, perché sappiate ora la verità: non stavate facendo torto ai vostri vicini; tutto andava bene ma ecco cos'era successo. Tanto tempo fa le Fate, passando sulla vostra terra, ebbero una disputa e combatterono una battaglia ma, non avendo armi, si tirarono a vicenda delle manciate di burro, il quale rimase attaccato ai rami del sambuco in grandi quantità, perché era la vigilia di Calendimaggio, quando vi è abbondanza di burro. E' questo il burro che avete avuto, perché il sambuco possiede un sacro potere che lo ha conservato fino ad ora ed esso è ritornato a voi tramite il ramo che avete tagliato come bastone per la zangola. Ma ora che avete svelato il mistero l'incantesimo è rotto e non avrete più burro dal sambuco.”

I fratelli andarono via dispiaciuti ed il burro non raggiunse mai più le quantità di prima. Tuttavia, avevano già fatto così tanti soldi che ne furono soddisfatti; vendettero la fattoria e tutto ciò che li riguardava prosperò, perchè si erano comportati in maniera corretta in tutta la faccenda e la benedizione divina era su di loro.



## *Le proprietà delle erbe* *ed il loro uso in medicina e magia*

Gli Irlandesi, secondo quanto sostiene un uomo saggio della loro razza, sono l'ultima delle 305 grandi nazioni celtiche dell'antichità descritte da Josephus, lo storico ebreo, ed essi soli mantengono inviolata l'antica e venerabile lingua, le tradizioni bardiche e dei menestrelli, oltre agli strani e mistici segreti delle erbe grazie ai cui poteri possono curare malattie, causare odio o amore, scoprire i segreti nascosti della vita e della morte e contrastare le astuzie delle Fate o dei demoni malefici.

Questo popolo antico usava le erbe per divinare eventi futuri, la vittoria in guerra, la salvezza in un viaggio pericoloso, il trionfo di un progetto intrapreso, il successo in amore, la guarigione dalla malattia o l'avvicinarsi della morte; tutto questo tramite l'abile uso delle erbe, la cui conoscenza era giunta loro con le più antiche tradizioni della razza umana. Una di queste erbe, chiamata la Pianta delle Fate, veniva celebrata per il suo grande potere divinatorio, ma solo gli esperti conoscevano la mistica maniera per prepararla a questo scopo.

Vi era un'altra erba con cui si faceva una bevanda, chiamata Pozione dei Bardi, perché solo i bardi possedevano il segreto di questa erba e del modo di usarla affinché il suo potere mistico venisse liberato. Questa pozione veniva somministrata ai bambini alla nascita, perché aveva la singolare proprietà di dotare il ricevente di una voce dalla dolcezza fatata e dall'incanto estatico e che fa rabbrivire. Prove di questo si ricordano tra i bardi celtici i quali, avendo bevuto questa pozione da piccoli, furono sempre dotati di una voce dolce come la musica delle Fate, che dirigeva i cuori di coloro che la udivano com'essi volevano, per l'amore o per la guerra, la gioia o la tristezza come grazie ad una magica influenza o li cullavano nella dolce calma del sonno. Secondo le leggende bardiche, questo era il potere straordinario posseduto dalla voce del grande Menestrello di Corte di Fionn Ma-Coul, che risiedeva con quel grande capo nel suo palazzo di Almuin e sedeva sempre accanto a lui alla tavola reale.

Le virtù delle erbe sono grandi ma devono essere raccolte di notte e lasciate in mano ad un morto per un poco. Vi sono erbe che producono amore ed erbe che producono sterilità ma solo i dottori fatati conoscono il segreto del loro potere e non rivelano questa conoscenza a nessun uomo che non sia esperto. Le donne sagge imparano questi poteri mistici dalle Fate, ma nessuno osa dire in quale modo ripaghino questa conoscenza. I medici fatati

vengono spesso colti da tremori mentre pronunciano un incantesimo e si guardano intorno con uno sguardo terrorizzato, come se accanto a loro vi fosse qualche presenza terribile. Ma la gente mantiene la fede più completa negli uomini delle erbe e nelle donne sagge e la fede spesso effettua la cura. Vi sono sette erbe di grande valore e potere; sono l'edera terrestre, la verbena, l'eufrasia, la cineraria, la digitale, la corteccia del sambuco ed i giovani germogli del biancospino. Si devono prendere nove palline di queste erbe mescolate assieme ed in seguito una pozione fatta con acqua di palude fatta bollire in un recipiente con del sale, una moneta ed una pietra degli Elfi. Le pietre degli Elfi si trovano generalmente vicino ad una collinetta fatata; possiede grandi virtù ma, una volta sollevata dalla vanga, non dovrà mai più toccare il terreno, altrimenti perderà tutte le proprie virtù (la pietra degli Elfi è in realtà semplicemente una antica punta di freccia di pietra).

La Mead Caileath, o anemone dei boschi, viene usata come cataplasma per le ferite. Il nocciolo possiede molte virtù. E' sacro e potente contro le astuzie diaboliche e possiede misteri e proprietà segrete note ai saggi ed agli esperti. Gli antichi Irlandesi credevano che alla foce dei fiumi principali del paese vi fossero delle fonti, su ognuna delle quali crescevano nove alberi di nocciolo che in certi periodi producevano delle belle nocciole rosse. Queste noci cadevano sulla superficie dell'acqua ed i salmoni del fiume venivano a mangiarle, cosa che causava loro le tipiche macchie rosse. E chiunque avesse preso e mangiato uno di questi salmoni sarebbe stato imbevuto dell'intelletto poetico più sublime. Da qui le frasi correnti tra la gente: "Se avessi la rete della scienza", "Se avessi mangiato il salmone della conoscenza". Ed era questa conoscenza sovranaturale che il grande Fionn possedette toccando il salmone e che gli fece prevedere gli eventi.

Tra tutte le erbe l'achillea è la migliore per fare cure e pozioni. Viene seminata sopra gli abiti come prevenzione per le malattie. Anche la Lissmore, o grande erba, possiede un grande potere curativo e viene usata come amuleto. Vi è anche un'altra erba fatata, chiamata Faud Shaughran, o "la zolla vagante", e chiunque la calpesti viene costretto da un impulso irresistibile a viaggiare senza fermarsi per tutta la notte, in delirio e senza riposo, oltre montagne e paludi, attraverso siepi e fossi fin quando stanco, tagliato e graffiato, con gli abiti laceri, le mani sanguinanti, si ritrova al mattino a venti o trenta miglia da casa. E coloro che cadono sotto questa strana influenza per tutto il tempo hanno la sensazione di volare e sono incapaci di fermarsi o tornare indietro o cambiare strada. Vi è tuttavia un'altra erba che può neutralizzare gli effetti della Faud Shaughran, ma solo gli iniziati possono utilizzare le sue proprietà mistiche.

Un'altra erba è la Fair-Gortha, o "la zolla di chi viene colpito da fame"; se accidentalmente un viaggiatore calpesta questa erba per strada, mentre sta facendo un viaggio, sia di notte che di giorno, viene improvvisamente colpito dai più straordinari morsi della fame e della debolezza e, a meno che non gli venga portato sollievo, certamente morirà-

Quando un bambino è malato generalmente viene interpellata una donna fatata, che prepara per il paziente una bevanda con quelle erbe salutari di cui lei sola possiede la conoscenza. Si pensa che una donna senza figli abbia il maggiore potere sui segreti delle erbe, in particolare su quelle usate per le malattie dei bambini.

Vi è un'erba che cresca su una delle isole ad ovest della costa di Connemara che si dice avere un grande potere mistico, ma nessuno si azzarderebbe a pronunciare il suo nome. Se si desidera sapere con certezza se un malato guarirà, il parente più prossimo deve andare a cercare quest'erba non appena il Sole sorge e, tenendola in mano, deve pronunciare un'antica formula di incantesimo. Se l'erba rimane fresca e verde il paziente guarirà certamente, ma se mentre si pronuncia l'incantesimo avvizzisce in mano la persona è condannata. Morirà di certo.

Fu grazie alla loro grande conoscenza delle proprietà delle erbe che i Tuatha-de-Danann ottennero la fama di stregoni e negromanti. Alla grande battaglia di Moytura, nella contea di Mayo, combattuta circa tremila anni or sono, il grande Druido medico dell'esercito preparò un bagno di erbe e piante durante tutto il corso della battaglia di un'efficacia curativa tale che i feriti che vi venivano immersi ne riemergevano intatti, essendo un rimedio per tutti i malanni. Ma sul Re dei Tuatha, che aveva perduto una mano nella battaglia, il bagno non ebbe alcun potere. Così Dian Cecht fece per lui una mano d'argento ed il monarca venne in seguito conosciuto dalla storia come Nuad Aifgeat lamh (Nuad dalla mano d'argento).

Tutte le erbe che vengono raccolte la vigilia di calendimaggio possiedono un sacro potere di guarigione se vengono colte in nome della Trinità ma, se in nome di Satana, operano per il male. Alcune erbe sono malefiche se vengono spezzate con le mani. Un uomo raccolse una certa erba la vigilia di calendimaggio per curare il figlio moribondo; il ragazzo guarì ma scomparve e non se ne seppe più nulla, mentre il padre morì quello stesso giorno l'anno seguente: aveva spezzato l'erba fatale con le mani e così la maledizione era caduta su di lui. Un altro uomo fece la stessa cosa e diede al figlio l'erba da mangiare, ma immediatamente il figlio cominciò ad abbaiare come un cane e continuò a farlo fino alla morte. Le erbe fatali possiedono dei segni noti solo ai medici fatati, che dovrebbero sempre essere consultati prima di trattare un malato in famiglia.

Vi sono sette erbe che nulla di naturale o soprannaturale può danneggiare; sono la verbena, l'iperico, la veronica, l'eufrasia, la malva, l'achillea e la brunella. Ma devono essere colte alla sera di un giorno luminoso vicino a Luna piena per avere pieno potere.

Si crede fermamente che le donne erboriste che curano ricevano la loro conoscenza dalle Fate, che impartiscono loro i segreti mistici delle erbe e dove trovarle; ma questi segreti non devono essere rivelati eccetto che sul letto di morte ed anche allora solo al più vecchio della famiglia. Nella preparazione e nella somministrazione delle pozioni vengono officiati molti riti misteriosi ed il messaggero che porta al sofferente la bevanda non deve mai guardarsi indietro né pronunciare una parola fin quando non avrà porto la medicina nelle mani del paziente, che immediatamente berrà una tazza della mistura prima che altre mani l'abbiano toccata.

Una vecchia donna del sud era un medico famoso ed aveva vissuto per sette anni con le Fate. Curava mirabilmente e richiedeva che le si lasciasse sul tavolo solo una moneta d'argento da dieci pence per la sua consulenza e per la miracolosa pozione di erbe.

### *Sogni d'amore*

La ragazza che desidera vedere il proprio futuro marito deve uscire e raccogliere certe erbe alla luce della Luna piena del nuovo anno ripetendo questo incantesimo:

“Luna, Luna, dimmi  
quando vedrò il mio vero amore?  
Quali begli abiti dovrò indossare?  
Quanti figli avrò?

Perché se il mio amore non viene da me  
buia e triste sarà la mia vita.”

Quindi, tagliando tre pezzi di terra dalla zolla con un coltello dal manico nero, li porta a casa, li mette nella calza destra e la lega con la giarrettiere, quindi pone il tutto sotto il cuscino ed in sogno vedrà l'uomo che sposerà e tutto il suo destino futuro.

### *Per causare l'amore*

Tenete in mano un rametto di menta fin quando diventa umida e calda, quindi date la mano alla donna che amate ed ella vi seguirà fin quando le due mani saranno chiuse sull'erba. Non è necessaria alcuna invocazione, ma i due dovranno mantenere il silenzio per dieci minuti per dare all'incantesimo il tempo di lavorare con la debita efficacia.

## *Credenze mediche ed antichi incantesimi*

L'arte della guarigione è sempre stata associata alla religione in tutti gli stadi primitive della vita delle nazioni e tra tutte le tribù antiche, in quanto i meravigliosi effetti prodotti da certe erbe e trattamenti si credevano dovuti ad influenza sovranaturale, che agiva in maniera mistica e magica sulla persona malata. Per questo gli uomini di medicina venivano trattati con profondo rispetto ed anche le donne di medicina ebbero la loro parte di venerazione e, spesso, di timore superstizioso, perché si credeva che i loro misteriosi incantesimi fossero stati insegnati loro dalle Fate e dagli spiriti delle montagne. Fin dalla più remota antichità gli Irlandesi sono stati devoti alla medicina mistica e possedevano una notevole conoscenza delle cure e dei rimedi per le malattie ottenuti grazie al potere ed all'azione delle erbe sulla struttura umana.

I medici dell'era pagana facevano parte del sacerdozio druidico e venivano trattati con onore particolare. Venivano loro assegnati dei posti speciali ai tavoli dei banchetti di Tara e veniva assicurato loro un discreto guadagno, in modo da poterli fare vivere onorevolmente.

Quando avevano in cura un paziente il medico e quattro dei suoi allievi avevano diritto per legge al vitto ma, se la cura non funzionava per carenza di abilità, era obbligato a rifondere tutte le spese sostenute per il suo mantenimento; una misura che senza dubbio ha stimolato grandemente la seria attenzione dei dotti ollamh guaritori in merito ai casi che avevano sottomano. Invero era così grande l'importanza collegata all'arte della guarigione in Irlanda che, anche prima dell'era cristiana, a Tara venne eretto una costruzione ospedaliera accanto al palazzo del Re; venne chiamata "la Casa del Dolore" e là venivano fornite tutte le cure necessarie a malati e feriti. Si ricorda che in un'occasione il grande capo e principe di Munster venne portato alla "Casa del Dolore" per essere curato da ferite ricevute in battaglia ma l'attendente, traditore, mise del veleno nelle ferite e le chiuse così accuratamente da non lasciare alcun segno esterno, tanto che i lamenti del ferito erano terribili a udirsi. Venne allora mandato a chiamare il dotto Fionean, "il medico profeta", come veniva chiamato per la sua grande abilità nelle diagnosi; e, quando arrivò all'ospedale con tre dei suoi allievi trovò il capo prostrato, che si lamentava nella sua orribile agonia.

"Che tipo di lamento è questo?" chiese il maestro al primo allievo.

"E' causato da un'erba velenosa" rispose lui.

"E che tipo di lamento è quello?" chiese il maestro al secondo allievo.

"Proviene da un rettile nascosto" rispose quegli.

"E che tipo di lamento è quello?" chiese Fionean al terzo allievo.

"Deriva da un seme avvelenato" rispose lui.

Quindi Fioneer si mise al lavoro e, dopo avere cauterizzato le ferite con del ferro incandescente, i corpi velenosi vennero estratti da sotto la pelle ed il capo guarì.

In epoche posteriori i medici irlandesi divennero molto famosi per la loro conoscenza ed esistono tuttora numerosi manoscritti medici locali sia in Irlanda che in Inghilterra ed anche sparsi nelle biblioteche pubbliche del continente. Sono principalmente scritti in Latino, con un commentario in Irlandese, e mostrano una profonda conoscenza da parte degli autori delle opere di Ippocrate, Galeno, Aristotele ed altri altrettanto famosi. Il Latino, infatti, dopo l'introduzione del cristianesimo venne molto coltivato nelle scuole irlandesi ed i preti ed i medici non solo scrivevano ma anche parlavano fluentemente in Latino, lingua che divenne il mezzo principale di comunicazione tra loro ed i dotti uomini del continente. Ma la procedura più antica degli ollamh e degli esperti irlandesi aveva carattere medico-religioso e consisteva in cure a base di erbe, cure fatate, incantesimi, invocazioni e particolari cerimonie magiche. Molte di queste cure si sono conservate nella tradizione e formano un studio molto interessante sulla antiche credenze mediche, in quanto le tradizioni si sono accumulate nel corso dei secoli e sono state trasmesse con cura di padre in figlio.

Ogni azione della vita dei contadini irlandesi è stata sempre collegata a questa credenza nell'interferenza dello spirituale invisibile. La gente vive in un'atmosfera permeata di sovrannaturale e nulla potrebbe indurli a trascurare una formula antica o un'usanza tradizionale. Essi credono che, se interferissero anche solo lievemente nei costumi dei loro antichi progenitori, ne deriverebbe qualcosa di terribile, troppo tremendo per parlarne eccetto che con sussurri. In particolare nelle Western Islands le antiche credenze vengono osservate con la massima solennità ed il massimo rispetto e la gente rimane fondamentalmente, nelle proprie abitudini ed idee, come la trovò San Patrizio 1400 anni fa. Per questo è nelle isole ad ovest della costa che si raccolgono la maggior parte di queste strane leggende, incantesimi, misteri e credenze antiche come il mondo e che in Irlanda sono perdurate più a lungo che in qualsiasi altra parte d'Europa.

Molte di quelle che sono state incluse nella selezione seguente sono state raccontate da contadini in Irlandese o nel loro espressivo Irlandese-Inglese, che conserva tuttora abbastanza dell'antica lingua da renderla toccante e pittoresca. Gli antichi incantesimi che ci sono pervenuti dall'antichità più remota sono particolarmente interessanti per il loro profondo pathos umano, mescolato con la sublime fiducia negli invisibili poteri divini così caratteristica del carattere irlandese in tutte le epoche. Una fede che implica

la semplicità, la devota fiducia e la speranza infinita: quando l'anima d'offre si volge al cielo per avere un aiuto che non può trovare sulla terra o non può essere fornito da mani terrene. Gli incantesimi che seguono esprimono molto di questo spirito di fede e speranza mescolate.

### *Contro i nemici*

Tre cose sono del Maligno:

un occhio malvagio,  
una lingua malvagia,  
una mente malvagia.

Tre cose sono di Dio e queste tre sono quelle che Maria ha detto a suo figlio di averle sentite in paradiso:

la parola misericordiosa,  
la parola cantata  
e la buona parola.

Possa il potere di queste tre cose sacre essere su tutti gli uomini e le donne di Erin per sempre.

### *Per l'amore*

Questo è un incantesimo che preparo per l'amore; l'incantesimo di una donna per l'amore e il desiderio; un incantesimo divino che nessuno può spezzare:

“Tu per me ed io per te e per nessun altro; il tuo volto è mio e la tua testa è lontana da tutte le altre.”

Si deve ripetere questo per tre volte segretamente su una bevanda che verrà data all'amato.

### *Per addomesticare un cavallo*

Sussurrate nel suo orecchio destro il Credo di venerdì e nuovamente nel sinistro di mercoledì; fate questo ogni settimana fin quando non sarà addomesticato, perché lo diverrà.

### *Per una ferita*

Chiudete accuratamente la ferita tra due dita e ripetete lentamente queste parole:

“Nel nome del Padre, del Figlio e della santa Maria. La ferita era rossa, il taglio era profondo e la carne era dolente; ma non vi sarà più sangue né vi

sarà più dolore fin quando la benedetta Vergine Maria non porterà nuovamente un figlio.”

### *Per il malocchio*

Questo è un incantesimo che Maria diede a Santa Bridget ed ella lo trascrisse e lo nascose in capo tra i suoi capelli, senza falsità:

“Se una Fata o un uomo o una donna ti ha gettato il malocchio, vi sono tre più grandi in cielo che getteranno via tutto il male da te nel grande e terribile mare. Prega loro ed i sette angeli di Dio ed essi veglieranno su di te. Amen.”

### *Per il fuoco di Sant'Antonio*

“Il fuoco sulla terra è caldo ed il fuoco dell'inferno è ancora più caldo, ma l'amore di Maria è maggiore di tutti. Chi spegnerà il fuoco? Chi curerà il malato? Possa il fuoco di Dio consumare il Maligno! Amen.”

### *Per causare l'amore*

Burro dorato su un piatto nuovo, come Maria fece per Cristo. Questo deve essere offerto in presenza di un mulino, di un corso d'acqua e di un albero e l'innamorato deve dire dolcemente:

“O donna che amo, che tu possa darmi il tuo cuore, la tua anima e il tuo corpo. Amen.”

### *Per il mal di denti*

Andate in un cimitero, inginocchiatevi sopra ad una tomba e dite tre pater e tre ave per l'anima del morto che giace lì sotto. Quindi prendete una manciata d'erba da sopra la tomba e masticatela bene, sputandone via davanti a voi ogni morso senza inghiottirne alcuna parte. Dopo questo trattamento il sofferente, campasse anche cento anni, non avrà mai più male ai denti.

Il paziente deve fare un voto a Dio, alla Vergine ed alla Luna Nuova di non tagliarsi mai i capelli di venerdì, in ricordo del sollievo se dovesse essere curato; ed ogni qual volta vede per la prima volta la Luna deve cadere in ginocchio e dire cinque preghiere in segno di gratitudine per la guarigione, anche se in quel momento sta attraversando un fiume.

Per evitare il mal di denti non ci si deve mai radere la barba di domenica.

### *Per la memoria*

Il frankincense più bianco pestato finemente e bevuto con vino bianco aiuta meravigliosamente la memoria ed è utile anche per lo stomaco.

### *Per curare le verruche*

Quando incontrate un funerale prendete un poco della terra che è sotto ai piedi degli uomini che recano la bara ed applicatela alla verruca, desiderando fortemente allo stesso tempo che scompaia; e così sarà.

### *Per una fitta al fianco*

Sfregate la parte colpita con burro non salato e fatevi sopra il segno della croce per sette volte.

### *Per gli occhi deboli*

Un decotto di fiori di margherita bolliti è un eccellente lavaggio, da usarsi costantemente.

### *Per un dolore al fianco*

Prendete tre pietre verdi raccolte da un ruscello con acqua corrente tra la mezzanotte ed il mattino, senza dire alcuna parola. Si deve fare in silenzio. Quindi scoprite la zona e sfregate ogni pietra per varie volte verso il basso dal fianco alle dita dei piedi, dicendo in Irlandese:

“Porta via, porta via,  
qui non rimarrai,  
crudele dolore, via, via.”

### *Per la depressione*

Quando una persona diviene depressa e non si cura più di nulla, come se tutta la sua forza e la sua energia vitale fossero svanite, si dice che è stata colpita da un soffio delle Fate. Un medico fatato deve quindi versare su di lui dell’acqua si cui è stato soffiato dicendo: “Nel nome del santo con la spada, che ha potere davanti a Dio e sta alla Sua mano destra.” Si deve stare molto attenti che nessuna parte di quell’acqua venga profanata; ciò che ne rimane dopo l’operazione deve essere versata nel fuoco.

## *Per un dardo fatato*

I dardi fatati generalmente colpiscono le dita, causando un gonfiore alle giunture, che diventano rosse ed infiammate. Una eminente donna fatata fece della cura dei dardi fatati la sua specialità e veniva chiamata in tutto il paese, perché generalmente aveva successo. Ma ella non aveva potere se non le veniva chiesto espressamente di curare e non prendeva al momento alcuna ricompensa, non fin quando il paziente non guariva ed il dardo non veniva estratto. Il trattamento includeva moltissime preghiere e varie unzioni con un unguento di cui solo lei deteneva il segreto. Quindi procedeva ad estrarre il dardo con grande solennità, lavorando con un piccolo strumento sulla cui punta infine compariva il dardo. Questo si rivelava essere un pezzetto di lino messo ad arte sotto la pelle da Fate maligne, cosa che causava tutto il male e, naturalmente, vedendo il lino nessuno poteva dubitare del potere dell'operatore ed il paziente, grato, pagava la sua parcella.

## *Piccoli incantesimi*

Vi è un libro, un piccolo libro, e la casa che lo possiede non verrà mai bruciata; la nave che lo possiede non affonderà mai; la donna che lo tiene in mano sarà salva durante il parto. Ma nessuno eccetto un uomo fatato conosce il nome di questo libro ed egli non lo rivelerà né per amore né per denaro; solo sul letto di morte svelerà il segreto del nome all'unica persona che sceglierà.

Gli esperti ed i medici fatati conservano i loro misteri nel più grane segreto e non è facile scoprire le parole di un incantesimo, perché l'operatore perde il suo potere se queste parole vengono dette senza i giusti preliminari o se vengono pronunciate da profani senza fede, in quanto egli non avrebbe dovuto pronunciare il mistero a portata di orecchio di qualcuno che potrebbe prendersene gioco o trattare la faccenda con leggerezza; verrebbe quindi punito.

Alcuni anni or sono viveva a Mayo un uomo che possedeva una grande conoscenza degli incantesimi e di certi filtri d'amore cui nessuna donna poteva resistere. Ma, prima della sua morte, rinchiuse questi incantesimi scritti in una robusta cassetta di ferro, con l'istruzione che nessuno osasse aprirla eccetto il figlio maggiore di un figlio maggiore in linea diretta (suo discendente, quindi). Alcuni pretesero di avere letto questi incantesimi ed uno di essi aveva lo strano potere di far sì che tutti coloro che si trovavano nella casa cominciassero a danzare e non smettersero fin quando non fosse stato detto un altro incantesimo su di loro. MA il guardiano della cassetta di

ferro è l'unico che conosce il segreto magico dell'incantesimo ed esige un ricco prezzo prima di pronunciarlo e così rivela o distrugge la stregoneria della danza.

Un mazzetto di menta legato intorno alla vita è un rimedio sicuro per i disordini dello stomaco.

Il letto di un malato dovrebbe essere posto a nord e sud, non tra i punti cardinali.

Le ortiche colte in un cimitero e bollite, se bevute possiedono il potere di curare gli edemi.

Se trovate per caso il dente posteriore di un cavallo, portatelo con voi finchè vivrete e non vi mancherà mai il denaro; ma deve essere trovato per caso.

Fin dall'antichità i contadini irlandesi consideravano efficace contro i reumatismi un anello di ferro portato all'anulare.

I semi di acetosa legati al braccio sinistro di una donna le eviteranno la sterilità.

Un cucchiaino pieno di acquavite addolcito con zucchero ed un poco di pane grattugiato preserverà dalla letargia, dai colpi apoplettici e da tutte le malattie da raffreddamento.

Il succo delle carote bollito è ammirevole per purificare il sangue.

I ritagli dei capelli e delle unghie di un bambino avvolti in un panno di lino e posti sotto la culla cureranno le convulsioni.

Tober Maire (la Fonte di Maria), vicino a Dundalk, ha una grande fama di essere curativa e migliaia di persone erano solite visitarla il giorno di Nostra Signora per curare una vista o un cuore debole. Si deve girare intorno alla fonte per nove volte sulle proprie ginocchia, sempre verso ovest. Quindi si deve bere una tazza dell'acqua della fonte e non solo si guarirà dai propri dolori, ma si sarà liberi dal peccato come gli angeli in cielo.

Un mazzetto di menta legato intorno al polso tiene alla larga le infezioni e le malattie.

Vicino a Boyne vi è una fonte in cui Re Giacomo lavò la propria spada dopo una battaglia e, da allora, quell'acqua possiede il potere di curare i malanni dei Re.

Le antiche punte di freccia chiamate pietre degli Elfi dalla gente vengono usate come amuleti per proteggere il bestiame.

Porta sfortuna portare fuori dalla casa un carbone acceso prima del battesimo di un bambino. Si dovrebbe anche cucire un pezzo di ferro negli abiti del piccolo e tenervelo fino a dopo il battesimo.

Prendete un pezzo di torta nuziale e passatelo per tre volte attraverso un anello nuziale, quindi dormitevi sopra e vedrete in sogno il volto del vostro futuro sposo.

Si dovrebbe ricordare che i gusci delle uova sono tra i rifugi preferiti delle Fate, quindi si dovrebbe sempre romperli dopo averli usati per evitare che lo spirito fatato vi prenda alloggio.

Finvarra, il Re delle Fate dell'ovest, mantiene relazioni molto amichevoli con la maggior parte delle migliori famiglie del Galway, in particolare con i Kirwan di Castle Racket, perché Finvarra è un gentiluomo in ogni suo pollice ed i Kirwan lasciano sempre, ogni notte, fuori per lui dei barilotti del miglior vino spagnolo. E si dice che, in cambio, le cantine dei vini di Castle Racket non siano mai vuote, nonostante il vino scorra liberamente da tutte le parti.

Dopo essere guariti da una malattia formulate il giuramento di non tagliarvi mai i capelli di venerdì, in maniera che il ricordo della grazia ricevuta possa rimanere in voi grazie a questo segno fino alla vostra morte. O, ogni qualvolta vedete per la prima volta la Luna Nuova, inginocchiatevi e dite un ave ed un pater; anche questo è in ricordo della grazia ricevuta.

Coloro che sono nati di giorno non possono vedere gli spiriti o il mondo delle Fate, ma coloro che sono nati di notte hanno potere sui fantasmi e possono vedere gli spiriti dei morti.

I bambini non battezzati vengono prontamente rapiti dalle Fate. La cosa migliore per evitarlo è di cucire un poco di sale negli abiti del bambino quando dorme nella culla.

Se durante la notte venite perseguitati da uno spirito malvagio o dal fantasma di un morto e udite dei passi dietro di voi, cercate di raggiungere un corso d'acqua perché, se riuscirete ad attraversarlo, nessun diavolo o fantasma sarà in grado di seguirvi.

Se una sedia cade quando qualcuno si alza, è un presagio negativo.

Il fortunato possessore di un quadrifoglio avrà fortuna al gioco, nelle orse e nessuna stregoneria avrà potere su di lui. Ma dovrà portarlo sempre su di sé e non darlo mai via, né mostrarlo ad altri.

Se un uomo sta arando nessuno dovrebbe attraversare la strada davanti ai cavalli.

Quando sbadigliate fatevi istantaneamente il segno della croce sulla bocca, o uno spirito maligno vi entrerà e prenderà dimora in voi.

Non date mai via dell'acqua prima di colazione, né del latte quando fate il burro.

Una donna sposata non dovrebbe camminare sopra le tombe, altrimenti suo figlio avrà un piede deforme. Se per caso calpesta una tomba deve immediatamente inginocchiarsi, dire una preghiera e farsi il segno della croce sulla suola della scarpa per tre volte.

Non tenete mai in braccio un neonato né voltatevi a guardarlo senza dire “Dio lo benedica”. Questo tiene lontana l’influenza fatale del malocchio.

Se una sposa governa un’imbarcazione il giorno del suo matrimonio i venti e le onde non avranno potere su di essa, anche se la tempesta fosse forte o il corso dell’acqua molto rapido.

Non mettete fuori una luce mentre la gente è a cena o vi sarà una persona in meno a tavola prima che l’anno termini.

Non date mai via del sale o del fuoco mentre state facendo il burro. Versare del sale porta molta sfortuna ed è un cattivo presagio; per evitarne il male raccogliete il sale e gettatelo dietro alla vostra spalla destra nel fuoco con la mano sinistra.

Se volete che qualcuno vinca a carte, conficcate uno spillo ricurvo nel suo cappotto.

Il settimo figlio di un settimo figlio possiede potere sopra tutte le malattie e può curarle con l’imposizione delle mani; ed un figlio nato dopo la morte di suo padre possiede potere sulle febbri.

Ogni giorno vi è un’ora in cui qualunque desiderio si formuli viene esaudito, ma nessuno sa quale sia questa ora. E’ un caso se riusciamo a scoprirla. Vi è anche un’ora del giorno in cui i veggenti possono vedere gli spiriti – ma solo una ed in nessuna altra ora essi hanno questo potere; tuttavia essi stessi non sanno di quale ora si tratti e la sua venuta è un mistero.

In alcune parti d’Irlanda si dice che la gente, quando vede per la prima volta la Luna Nuova, cada in ginocchio e si rivolga a lei a voce alta con questa preghiera: “O Luna, lasciaci in salute come ci hai trovati!”

Porta sfortuna passare sotto ad una corda di canapa; la persona che fa questo morirà di morte violenta o sarà destinata a commettere un atto malvagio dopo la morte; così è decretato.

Non si dovrebbero gettare i ritagli dei vostri capelli dove gli uccelli possano trovarli, perché essi li useranno per costruire i loro nidi e voi avrete mal di testa per tutto l’anno seguente.

Per curare la febbre ponete il paziente sulla riva sabbiosa quando la marea sta arrivando e le onde che si ritirano porteranno via la malattia e lo lasceranno in salute.

Per rendere bella la pelle lavatevi il viso con la rugiada di maggio tutte le mattine di questo mese appena il Sole sorge.

Se vi prude il palmo della mano destra otterrete del denaro; se il gomito, cambierete i vostri letti; se prude l’orecchio ed è rosso e caldo qualcuno sta parlando male di voi.

Se si danno ad un neonato tre gocce d'acqua prima del battesimo, esso risponderà alle prime tre domande che gli verranno poste.

Se si desidera sapere se un malato guarirà si prendano nove pietre lisce da un corso d'acqua; e si gettino oltre la spalla destra e si pongano quindi dentro ad un fuoco di torba, che non dovrà essere toccato per una notte intera. Se il malato è alla fine, al mattino le pietre emetteranno fatalmente un suono chiaro come di una campana che viene suonata.

Un bastone di biancospino è un compagno che porta molta sfortuna in un viaggio, ma una verga di nocciolo porta fortuna ed ha potere sul diavolo.

Quando si prende possesso di una casa nuova, tutti dovrebbero portarvi all'interno un qualche dono, per quanto da poco, ma non se ne dovrebbe asportare nulla e si dovrebbe dire una preghiera ad ogni angolo della stanza da letto, depositandovi nel contempo un qualche capo del vostro abbigliamento.

### *Per trovare degli oggetti rubati*

Ponete due chiavi a forma di croce su un setaccio. Due uomini devono tenere il setaccio, mentre un terzo farà il segno della croce sulla fronte del sospetto e chiamerà il suo nome ad alta voce per tre volte sul setaccio. Se è innocente, le chiavi rimarranno ferme ma, se è colpevole, le chiavi si muoveranno lentamente intorno al setaccio e non vi sarà alcun dubbio su chi sia il ladro.

### *Una benedizione*

“O vecchia donna dalle ciocche grigie, possano dodici volte ottocento benedizioni essere su di te! Che tu possa essere libera dalla desolazione, o donna dalle antiche ossa! E possano molte lacrime cadere sulla tua tomba.”

### *Una cura per il bestiame*

Prendete nove foglie di ranuncolo maschio colte in domenica notte; bruciatele su una pietra che non è mai stata spostata da quando il mondo ha avuto inizio e che non possa mai essere spostata. Mescolatevi sale e sputo ed applicate questo impiastro all'orecchio dell'animale malato. Ripetete questa operazione tre volte per un uomo e due volte per un cavallo.



## *Un incantesimo di salvezza*

Cogliete dieci steli di achillea, tenetene da parte nove e gettate il decimo come tributo agli spiriti. Mettete i nove in una vostra calza, sotto il calcagno destro, quando fate un viaggio ed il Maligno non avrà alcun potere su di voi.

## *I dottori fatati*

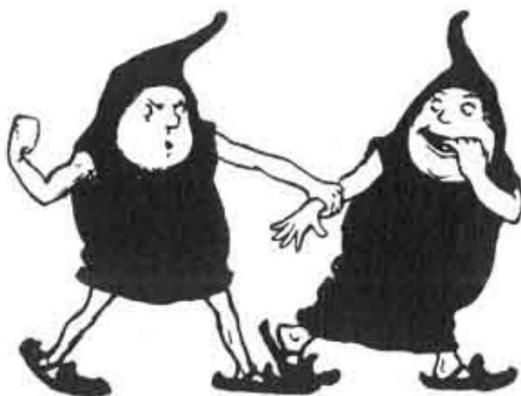
I dottori fatati sono generalmente donne. In particolare le donne vecchie sono considerate detentrici di peculiari poteri mistici e soprannaturali. Esse curano principalmente per mezzo di incantesimi, trasmessi tradizionalmente di generazione in generazione, e di erbe, di cui possiedono una conoscenza sorprendente.

Le Fate odiano la vista del sangue, perciò i contadini detestano farsi prendere il sangue, per paura che “il buon popolo” si arrabbi. Inoltre, hanno molta più fiducia negli incantesimi e negli amuleti che in qualunque medico dispensario che abbia mai praticato in mezzo a loro.

## *Gli incantesimi con i cristalli*

Gli incantesimi per mezzo dei cristalli sono molto antichi in Irlanda – senza dubbio un mezzo di divinazione portato dall'est dalle antiche tribù migranti. Molte di queste pietre sono state ritrovate sparse per tutto il paese e vengono venerate grandemente. Sono generalmente globulari e pare provengano originariamente da scettri regali o altari sacri. Un cristallo globulare molto antico di questo genere, con poteri curativi miracolosi, si può ancora oggi ammirare a Currahmore, nella villa del Marchese di Waterford, e si crede sia stata portata dalla Terrasanta da uno dei Le Poers, che la ebbe in dono da Godfrey de Bouillon. Questa palla è di cristallo di rocca, poco più grande di un'arancia, ed è circondata al centro da una fascia d'argento. Viene costantemente data in prestito alla gente per curare animali sofferenti di epizoozia o altre malattie. La cura viene effettuata ponendo la palla in un corso d'acqua che viene fatto attraversare all'animale più volte avanti e indietro. I contadini affermano che questo amuleto non fallisce mai e la credenza nei suoi poteri miracolosi è così diffusa che vengono a Currahmore fin dalle più remote lande dell'Irlanda per chiederlo in prestito. Ancora oggi la fede nel suo potere magico continua e piovono da ogni dove richieste di prestito. Il Marchese di Waterford la lascia nella mani del suo attendente e la presta liberamente a tutti, ma si deve notare che questo cristallo magico viene sempre riportato a Currahmore con l'attenzione più scrupolosa. \*

\* Estratto da una lettera della Marchesa di Waterford sul cristallo di Currahmore.



## *Credenze e presagi*

Gli auguri e le profezie sul destino si possono ottenere dal volo degli uccelli, dal moto dei venti, dagli starnuti, dai sogni, dal caso e dai segni derivanti da un verso del Salterio o dei Vangeli. I contadini danno grande importanza ai primi versi del Vangelo di San Giovanni e sostengono che, quando il gallo canta al mattino, ripete questi versi (dal primo al quattordicesimo) e che, se noi comprendessimo il linguaggio degli animali e degli uccelli, potremmo udarli spesso citare gli stessi versi. Un amuleto contro le malattie si può fabbricare legandosi intorno al collo un pezzetto di carta richiuso su cui siano scritti i primi tre versi del Vangelo di San Giovanni.

### *Presagi di sfortuna*

Incontrare una donna con i capelli rossi o una donna con una gonna rossa per prima cosa al mattino;

uccidere un pettirosso;

oltrepassare una zangola e non dare una mano per aiutare;

incontrare un funerale e non fare tre passi dietro ad esso;

portare via un carbone acceso il giorno di calendimaggio o il giorno in cui si fa il burro, perché il fuoco è la più sacra tra tutte le cose e con esso portate via la benedizione dalla casa.

Gli Irlandesi sono molto suscettibili ai presagi. Essi dicono: “fate attenzione ad una donna senza figli che guarda fissamente il vostro bambino”.

Il fuoco è la più sacra tra le cose; camminate intorno ad un fuoco per tre volte la vigilia di San Giovanni e sarete al sicuro da ogni malattia per tutto l'anno.

Non cominciate mai un lavoro al venerdì; non traslocate da una casa né lasciate una situazione di sabato; non cominciate mai a fare un abito di sabato, o chi lo indosserà morirà entro l'anno.

Non riparate mai uno strappo ad un abito mentre lo indossate o su di voi si spargeranno voci maligne.

Alcuni giorni sono sfortunati per determinate famiglie – come il martedì per i Tudor: Enrico VIII, Edoardo, Maria ed Elisabetta morirono tutti di martedì.

Gettare una pantofola dietro a qualcuno che sta per intraprendere un viaggio porta fortuna, così come fare colazione a lume di candela la mattina di Natale.

E' fatale per un matrimonio fare un nodo in un fazzoletto rosso e solo un nemico lo farebbe. Per spezzare questo incantesimo il fazzoletto deve essere bruciato.

I primi giorni dell'anno e della settimana sono i più fortunati. Non cominciate mai un viaggio di venerdì o sabato, né traslocate o cambiate una situazione in quei giorni. Non tagliate mai un abito né cominciate a farlo di venerdì, né fissate in quel giorno un matrimonio, perché di tutti i giorni questo è quello in cui le Fate hanno maggiore potere malefico. In quel giorno esse sono presenti e odono tutto quanto viene detto, perciò fate attenzione a non parlare male di loro, perché se verranno offese vi faranno del male.

Non pagate mai del denaro il primo lunedì dell'anno o perderete tutta la vostra fortuna nei guadagni per l'intero anno.

Si possono fare doni a capodanno ma non si deve donare denaro.

Coloro che si sposano in autunno moriranno in primavera.

Il tasso, il frassino ed il sambuco erano sacri. Il salice possiede un mistero sonoro: l'arpa di Brian Boru era fatta di legno di salice.

Quando una serva lascia il posto, se la sua padrona le dona un pezzo di pane ella dovrà conservarne un poco con grande cura, perché fin quando lo possiederà la buona sorte la seguirà.

### *Per attirare le api*

Cogliete della digitale, delle foglie di lampone, della maggiorana selvatica, della menta, della camomilla e della valeriana; mescolatele il giorno di calendimaggio a burro fatto il giorno stesso, bollite il tutto con del miele e strofinate con questa mistura il recipiente in cui volete si raccolgano le api, sia dentro che fuori; ponete il recipiente al centro di un albero e le api arriveranno presto. La digitale, o "dita di Fata", viene chiamata "la grande erba" a cagione delle sue meravigliose proprietà.

### *Credenze delle isole sui morti*

Porta sfortuna quando, essendo nel corteo di un funerale, si incontra un uomo su un cavallo bianco. Non importa di quale alto rango può essere il cavaliere: la gente deve fermarlo e costringerlo ad unirsi a loro nella processione almeno per alcune iarde.

Le tre divinazioni più potenti sono per mezzo del fuoco, dell'acqua e dell'argilla. Questi sono i tre grandi poteri: il potere che ascende, che è il fuoco; il potere che cade, che è l'acqua; ed il potere che giace a livello della terra e ne possiede il mistero, che è l'argilla. Se se ne preleva un pezzetto

quando si trasporta un cadavere alla tomba, il morto verrà disturbato nella sua bara, perché è una sorta di insulto nei suoi confronti.

Quando ci si aspettava una morte, era usanza avere un grosso pezzo di pane già cotto nella casa del morente, affinché gli spiriti maligni fossero impegnati a mangiarlo e lasciassero in tal modo che l'anima del morente se ne andasse in pace. Si dovrebbero conficcare anche dodici candele nel terreno intorno al morente.

Se due funerali si incontrano nello stesso cimitero, l'ultimo cadavere che entra dovrà fornire al morto dell'acqua fino all'arrivo di un altro cadavere.

Non prendete mai in braccio un bambino dopo essere stati ad una veglia dove vi sia stato un cadavere fin quando non vi sarete lavate le mani in acqua santa.

Nel momento in cui l'anima lascia il corpo gli spiriti maligni cercano di afferrarla ma l'angelo custode lotta contro di loro e coloro che gli sono intorno devono pregare di cuore che l'angelo vinca. Dopo la morte il corpo non deve essere disturbato né si dovrebbero intonare i canti funebri per almeno un'ora.

Nelle Western Islands vi sono molte credenze che vengono tuttora osservate. Quando vanno per mare i pescatori devono sempre entrare nell'imbarcazione dal lato destro, non importa quanto sia scomodo.

Non si deve andare a trovare un malato di venerdì, né si dovrebbe andarlo a trovare quando si è appena tornati da una veglia e si è guardato un morto. I capelli e le unghie di un malato non devono essere tagliati fino alla guarigione.

Se un cadavere cade sul terreno alla famiglia accadranno eventi luttuosi.

Non si deve inchiodare il coperchio della bara di un neonato o la madre del morto non avrà mai più figli.

### *Reliquie*

Se si giura il falso su una reliquia la vendetta di Dio ricadrà su chi ha giurato e subirà una maledizione che rimarrà su di lui ed i suoi discendenti fino alla settima generazione. Essi verranno evitati dalla gente e considerati come portatori di sfortuna e maledetti. Vi sono alcune persone tuttora viventi da cui la maledizione del passato non è ancora stata tolta, perché la settima generazione non è ancora trascorsa.

### *Divinazione*

Nell'antichità pagana in Irlanda si credeva che i bardi possedessero il dono della profezia e grazie a certi mezzi potessero entrare in uno stato in cui

avevano visioni lucide degli eventi futuri. Questo stato, chiamato Imbas Forosna, si produceva grazie a certi incantesimi e ad offerte ai loro Dei. Quindi il bardo, con le palme delle mani sulle guance, si coricava e dormiva con le immagini degli Dei accanto a lui. Quando si svegliava era in grado di vedere e prevedere tutte le cose. Poteva fare dei versi con le punte delle dita e ripeterli senza studiarli ed in tal modo provava il suo diritto ad essere capo bardo alla corte del Re. Imponeva anche il suo bastone sul capo di qualcuno ed in tal modo scopriva il suo nome ed il nome dei suoi genitori e tutte le cose sconosciute che gli venivano chieste.

### *Il bardo cieco*

Come prova della lucida e magnetica visione ottenuta dai grandi ollamh della poesia, si ricorda che il bardo cieco, Louad Dall, avendo ricevuto dai suoi aiutanti il teschio di un animale trovato sulla spiaggia e richiesto di narrare loro la sua storia, ponendo la punta del suo bastone sul teschio ottenne la visione interiore e disse:

“Le acque tempestose hanno distrutto Breccan e questo è il teschio del suo cane; ben poco rimane, ormai, della sua grandezza, perché Breccan e la sua gente sono morti tra le onde.”

È questa “divinazione per mezzo del bastone” era un potere che possedevano solo i capi bardo e nessun altro.

### *Leggende cristiane*

Alle sette chiese di Clonmacnoise si può vedere la grande croce di San Kieran, magnificamente intagliata in una pietra non comune nella zona chiamata pietra greca; se una donna riesce ad abbracciare questa croce non morirà mai di parto.

All’Isola dei Santi, nello Shannon, si possono ancora vedere le rovine di un monastero che venne distrutto da Re John. Quando i monaci, con il cuore spezzato e ridotti a mendicanti, stavano lasciando la loro bella dimora, uno di essi si inginocchiò e pregò Dio di perdonare i loro nemici. Immediatamente, laddove il monaco si era inginocchiato scaturì una fonte di acqua pura e quest’acqua si crede tutt’oggi che abbia il potere di curare tutte le malattie, se l’anima del paziente che beve da questa fonte è libera da ogni malizia e dal desiderio di vendetta su coloro che gli hanno fatto del male.

### *Pietre del giuramento - la Cremave*

Nel vecchio cimitero del monastero all’Isola dei Santi vi è un’antica lastra di marmo nero cui i monaci diedero il potere di rivelare la verità e che viene

chiamata la Cremave, o Pietra del Giuramento. Chiunque venga sospettato di un peccato o di un crimine viene portato qui da ogni parte della contea e, se l'accusato giura il falso, la pietra ha il potere di lasciare su di lui e sulla sua razza un segno che durerà per sette generazioni. Ma se non appare alcun segno egli viene riconosciuto innocente e, fin quando durerà il mondo, questa pietra conserverà il suo potere, perché così hanno decretato i monaci che, con molte mistiche cerimonie l'hanno consacrata come "Rivelatrice della Verità". Nonostante gli Inglesi abbiano bruciato il monastero, distrutto l'altare e portato via i recipienti sacri, tuttavia non hanno avuto alcun potere sulla Cremave, o Pietra del Giuramento, che rimane ancora oggi.

Molti anni fa, così dice la storia, venne commesso un omicidio nei dintorni ed un uomo venne sospettato; venne costretto ad andare alla "pietra del chiarimento" perché la gente diceva che "se è innocente la Cremave lo scagionerà e, se è colpevole, che soffra per il suo crimine". Così, il giorno designato egli andò con i suoi amici e l'accusatore alla Pietra del Giuramento e lì trovarono il prete, che lo scongiurò di dire la verità alla presenza di tutta la gente e davanti al volto di Dio. L'uomo pose la mano sulla pietra e giurò solennemente di essere innocente ma immediatamente il suo braccio destro raggrinzì, i piedi gli cedettero e venne portato a casa miserabilmente storpio e tale rimase per il resto della sua vita. Alcune settimane dopo gli nacque una figlia, che recava sulla fronte il marchio di una mano insanguinata; e tutti i suoi discendenti hanno qualche stano marchio, grazie al quale la gente sa che quella razza è maledetta fino alla settima generazione, dopodiché la maledizione svanirà e l'espiazione per il crimine e lo spergiuro verrà considerata sufficiente dal Signore in cielo, che allora concederà a quella stirpe il perdono e la grazia.

### *Un'altra reliquia che svela le colpe*

Un'altra reliquia molto rispettata per i giuramenti è "il Piatto di San Finian". Venne ritrovato circa 150 anni or sono sepolto tra le rovine di un'antica abbazia. E' d'argento con incastonate delle pietre che, dice la gente, sono gli occhi di Cristo che li guardano mentre giurano. Quando questo piatto viene scosso si sente un suono simile ad un tintinnio, che essi credono sia prodotto dalle ossa della Vergine Maria che vi sono incluse all'interno. Se si giura il falso su questa reliquia lo spergiuro sarà colpito improvvisamente da malattia e morirà prima della fine dell'anno. E così grande è il terrore ispirato da questo oggetto che vi sono uomini che sono svenuti dalla paura di essere condotti a giurare su di esso. Il giuramento viene effettuato ponendo la mano sulla croce che è intagliata al centro del piatto, mentre i

due occhi di Cristo sono fissi su colui che viene a giurare per liberarsi dalla colpa.

Anche il Ghar-Barra, o pastorale di San Barry, è una reliquia santa ricoperta d'oro su cui era uso fare un giuramento di liberazione dalla colpa; la gente lo teneva in grande considerazione e nulla era più temuto delle conseguenze di un falso giuramento sul Ghar-Barra. Una volta, un uomo giurò il falso su di esso e la sua bocca divenne storta e così rimase fino alla fine della sua vita, prova dell'odio del santo per il peccato dello spergiuro. Questa reliquia viene mantenuta coperta con cura da un panno verde e chiunque venga portato a giurare su di essa deve prima lasciare un piccolo pezzo d'argento per il guardano dell'altare.

### *Innis-Murry*

Ad Innis-Murry, Sligo, vi è una grande tavola di pietra sostenuta da otto pietre perpendicolari come piedistallo. Sulla sua superficie vi sono settantatre pietre che hanno una circonferenza variabile tra i cinque ed i ventitre pollici e che giacciono lì fin dai tempi più antichi: rimuoverle significherebbe morire. Su queste settantatre pietre sono concentrati tutti gli spiriti degli anatemi dell'isola. Se gli isolani patiscono qualche oltraggio, vero o presunto, vanno a girare queste pietre, pronunciando una maledizione sul loro nemico il quale, se è colpevole, certamente morirà o subirà qualche calamità prima della fine dell'anno.

Un lettore delle scritture, avendo preso via coraggiosamente una di queste pietre per mostrare la follia di quella credenza, fu costretto a rimetterla a posto ed a lasciare l'isola, altrimenti avrebbe rischiato la vita.

Sull'isola vi è anche un'altra pietra dove, se i fuochi domestici dovessero estinguersi, solo su di essa si possono accendere dei nuovi fuochi e la scintilla deve essere prodotta colpendo la pietra stessa.

Inis-Murry è un luogo isolato e visitato di rado; avvicinarvisi è così pericoloso a causa delle sue rocce sommerse. I raccolti sono scarsi ed il suolo è leggero e povero e vi crescono solo corte erbe a spirale ed a punta. Nell'intera isola non si possono usare né falci né falchetti. La farina è sconosciuta ed i prodotti del latte sono scarsi, in quanto l'erba può mantenere solo poche pecore, ma gli isolani hanno pesce in abbondanza, in particolare granchi, astici e sgombri. Un viaggiatore che visitò l'isola circa cinquanta anni or sono descrisse le maniere e lo stile di vita della gente dell'isola come alquanto primitiva, ma le donne hanno la fama di essere assolutamente virtuose e le famiglie sono felici e ben dirette. A quel tempo la gente venerava un'immagine di pietra grezza chiamata "Padre Molosh",

che si suppone essere un antico idolo pagano. Il prete, tuttavia, l'ha in seguito distrutta.

### *Il colpo del Diavolo*

Alcune persone possiedono naturalmente il potere del colpo del Diavolo, ma non viene considerato così portatore di sfortuna come il malocchio, perché la persona che lo possiede non lo usa con intenzionale malizia, bensì per necessità ed è una forza interiore che agisce senza che vi sia volontà cosciente e, spesso, con grande dispiacere di chi la causa: come nelle partite di hurling, dove un colpo accidentale di questo genere può provocare seri danni ed anche la polvere della terra alzata dal piede di chi lo provoca è successo che abbia accecato per una settimana il proprio avversario.

Un giorno, mentre un giovane uomo stava lottando per gioco con un altro ad una fiera, dove si erano incontrati per caso, colpì l'avversario al braccio e questo divenne immediatamente immobile e senza forza come se fosse fatto di pietra. Il suo amico lo portò a casa ma nulla fu in grado di restituire a quel braccio la sua forza o la sua vita; così, dopo che furono trascorsi tre giorni in queste condizioni, la sua famiglia mandò a chiamare l'uomo che lo aveva colpito per chiedergli di aiutarli. Quando egli arrivò e vide il braccio rigido come pietra lo unse dappertutto con il proprio sputo, facendo anche il segno della croce; dopo poco il braccio ricominciò a muoversi ed infine guarì, ma l'uomo dal colpo diabolico era così dispiaciuto per questa prova dello strano potere che possedeva che non partecipò mai più a degli sport, nel timore di causare qualcosa di male accidentalmente.

Questo potere non viene a comando, bensì ad intervalli e la persona che lo possiede non sa in quale momento arriverà. Anche le donne possiedono questa strana e misteriosa forza occulta ed una giovane del paese si spaventò molto in conseguenza di questo: ogni cosa che colpiva, fosse uomo o animale, si paralizzava istantaneamente, come se si fosse trasformato in pietra. Un giorno, ad una partita di hurling, la ragazza, infuriata, lanciò una manciata di terra al vincitore perché il suo innamorato aveva perso. Immediatamente il giovane vincitore cadde a terra senza vita e venne portato in tali condizione a sua madre. Mandarono quindi a chiamare in tutta fretta la ragazza perché lo facesse ritornare alla coscienza ma ella era così spaventata per il suo stesso potere malvagio che scappò e si nascose. Essendo impossibile trovarla, gli amici del giovane mandarono a chiamare il medico fatato che, con molti incantesimi e molti colpi, infine guarì il giovane, riportandolo alla vita. La ragazza, tuttavia, era così spaventata per le maledizioni che le aveva mandato la madre del giovane

che scappò via e prese servizio in una zona lontana del paese. Tutti furono molto felici della sua partenza.

Tuttavia, veniva considerato in un certo qual modo fortunato avere in casa un bambino colpito dalle Fate, perché le Fate generalmente ripagavano la famiglia del male causato loro. E così vi era sempre burro in abbondanza nella zangola ed il bestiame di qualcuno che aveva un figlio colpito non si ammalava.

Porta fortuna anche l'assumere un mezzo sempliciotto in una fattoria ed essere gentili con i sordomuti ed altre creature afflitte. Nessuno in Irlanda farebbe mai loro del male o li scaccerebbe dalla propria strada ed essi ottengono sempre, solo chiedendolo, cibo e bevande senza che alcun pagamento venga loro richiesto o da loro accettato.

### *Il sostituto fatato*

Una notte, una donna giaceva sveglia mentre il marito dormiva quando, improvvisamente, la porta si aprì ed entrò un uomo alto e scuro dall'aspetto fiero, seguito da una vecchia strega con un bambino in braccio – una piccola creatura deforme e dall'apparenza malaticcia. Entrambi sedettero accanto al fuoco a riscaldarsi e, dopo qualche tempo, l'uomo guardò nella culla che era accanto al letto della madre, con il bambino dentro, e tenne gli occhi fissi sul bambino per diversi minuti. Quindi si alzò e, quando la madre lo vide camminare verso la culla, svenne. Quando si riebbe chiamò il marito e gli disse di accendere una candela; fatto questo, la vecchia strega all'angolo si alzò e la spense. Allora l'uomo la accese una seconda volta ed una seconda volta venne spenta; la accese una terza ed ancora venne spenta e nell'oscurità si udirono forti risa.

L'uomo si infuriò allora terribilmente e cercò di colpire la strega con le molle per il fuoco, ma lei scivolò via e lo colpì sul braccio con un bastone che aveva in mano. Lui si arrabbiò ancora di più e la colpì sulla testa fin quando lei non ruggì, quindi la spinse fuori e sprangò la porta. Dopo di che accese la candela in pace ma, quando guardarono nella culla, al posto del loro bel bambino vi era l'orrenda creaturina, tutta ricoperta di pelo, che digrignava i denti verso di loro. Grandi furono il loro dolore ed i loro lamenti e l'uomo e sua moglie piansero e gridarono forte per la perdita del loro bambino; il pianto del loro dolore era amaro a udirsi.

In quel momento si aprì la porta ed entrò una giovane donna con un fazzoletto scarlatto intorno al capo.

“Perché state piangendo” chiese “a quest'ora della notte, quando dovrebbero essere tutti addormentati?”

“Guarda il bambino in questa culla” rispose l’uomo “e smetterai di chiederti perché piangiamo ed il nostro cuore è triste”. E le raccontò tutta la storia. Quando la donna andò verso la culla e vide il bambino rise, ma non disse nulla.

“La tua risata è più strana delle nostre lacrime” disse l’uomo. “Perché ridi davanti alla nostra disperazione?”

“Perché” ella disse “questo è mio figlio, che mi è stato rapito questa notte; io appartengo alla razza fatata ed il mio popolo, che vive sotto il forte sulla collina, pensando che il vostro bambino fosse bello lo ha scambiato con il mio nella culla; ma, dopotutto, io preferisco avere il mio, per brutto che sia, piuttosto che tutti i bambini mortali del mondo. Ora vi dirò in che modo potrete riavere vostro figlio e riprenderò il mio. Andate al vecchio forte sulla collina quando la Luna sarà piena e prendete con voi tre mazzi di grano e del fuoco, quindi bruciatele una dopo l’altra. Quando l’ultimo mazzo di grano starà bruciando, dal fumo apparirà un vecchio, che vi chiederà cosa desiderate. Ditegli che dovete riavere indietro il vostro bambino o brucerete il forte completamente e non lascerete alcuna dimora per il suo popolo sulla collina. Ora, le Fate non possono competere con il potere del fuoco e vi ridaranno vostro figlio alla semplice minaccia di bruciargli il forte. Ma state attenti a prendervi buona cura di lui, dopo, ed a legare intorno al suo collo un’unghia tratta da un ferro di cavallo, così sarà al sicuro.”

Detto questo, la giovane prese il mostriciattolo dalla culla tra le braccia e scomparve prima che potessero vedere in che modo se ne fosse andata.

La notte seguente, quando la Luna fu piena, l’uomo andò al vecchio forte con i tra fasci di grano ed il fuoco e li bruciò uno dopo l’altro; non appena accese il secondo spuntò un vecchio che gli chiese cosa desiderasse.

“Devo riavere il bambino che mi è stato rubato” rispose “o brucerò ogni albero sulla collina e non vi lascerò una sola pietra del forte dove vi rifugiate con la vostra gente fatata.”

Il vecchio scomparì e vi fu un grande silenzio, ma nessuno apparve. Il padre allora si infuriò e chiamò ad alta voce: “Ora sto accendendo il terzo fascio e brucerò e renderò desolata la vostra dimora se non mi verrà reso mio figlio!”

Allora si udì nel forte un grande tumulto e clamore ed una voce disse:

“Non farlo. Il potere del fuoco è troppo forte per noi. Riprenditi il bambino.”

Ed immediatamente comparve il vecchio, con il bambino in braccio.

“Prendilo,” disse “con l’incantesimo del fuoco e del grano hai vinto. Ma segui il mio consiglio: traccia un cerchio di fuoco con un carbone ardente

intorno alla culla, quando tornerai a casa questa notte, ed il potere fatato non potrà più toccarlo a cagione di quel fuoco.”

E così l'uomo fece come consigliato e per l'incantesimo del fuoco e del grano il bambino venne salvato dal male e crebbe e prosperò. Il vecchio forte rimane ancora oggi salvo, perché nessun uomo oserebbe spostarne una pietra o danneggiarne un albero e le Fate continuano a danzare su quella collina quando la Luna è piena alla musica dei flauti fatati e nessuno le disturba.

### *Il medico fatato*

Se un bambino pieno di salute improvvisamente si accascia e deperisce, quel bambino è stato colpito dalle Fate e si deve chiamare immediatamente un medico fatato. Anche le giovani ragazze che cadono in un rapido declino si dice siano state colpite dalle Fate, perché esse le desiderano nelle loro terre come spose di qualche capo o principe e così languiscono senza una causa visibile fino alla morte. Le altre influenze maligne che agiscono fatalmente sulla vita sono il vento ed il malocchio. Il potere malefico del vento viene chiamato “soffio fatato” mentre, di qualcuno che soffre di malocchio, si dice che è stato “stregato”. Il medico fatato deve dire per quale di queste tre cause il paziente soffre. Il colpo fatato, il soffio fatato o il malocchio; ma non deve prendere alcun denaro per l'opinione fornita. Viene ripagato in qualche altro modo, con offerte libere di gratitudine per l'aiuto fornito.

Una persona che andò da un medico fatato per un consiglio descrive in tal modo in un'intervista il procedimento della cura:

“Sembra sempre che il dottore ti stia aspettando e sappia perfettamente della tua venuta. Ti dice di sederti e, dopo avere guardato fissamente per alcuni momenti il tuo volto, comincia il procedimento. Prende tre verghe di nocciolo lunghe ciascuna tre pollici e le segna separatamente “per il colpo”, “per il vento”, “per il malocchio”. Questo per accertarsi di quale di questi tre mali soffre il paziente. Quindi si toglie cappotto, scarpe e calze, si arrotola le maniche della camicia e rimane in piedi con il volto rivolto al Sole in preghiera. Dopo la preghiera prende un piatto di acqua pura e lo colloca accanto al fuoco; quindi, inginocchiandosi, mette i tre bastoncini di nocciolo che ha segnato nel fuoco e ve li lascia fin quando non sono divenuti neri come carbone. Per tutto il tempo non smette di pregare e, quando i bastoncini sono bruciati, si alza e di nuovo rimane in piedi verso il Sole in silenziosa preghiera, con gli occhi verso l'alto e le mani incrociate. Dopodiché traccia un cerchio sul pavimento con la punta di uno dei bastoncini bruciati ed entra in questo cerchio con accanto a lui il piatto di

acqua. In esso immerge le tre bacchette di nocciolo e guarda il risultato con cura. Nel momento in cui una affonda egli rivolge una preghiera al Sole e, togliendo la bacchetta dall'acqua, dichiara cosa affligge il paziente. Quindi polverizza la bacchetta, ne mette la polvere in una bottiglia che riempie con l'acqua del piatto e vi pronuncia sopra a bassa voce un incantesimo o una preghiera, con le mani strette sulla bottiglia. Ma nessuno sa quali siano le parole di questa preghiera; sono un solenne mistero e si trasmettono di padre in figlio da molte generazioni. Quindi questa pozione viene fatta portare a casa, con istruzioni di berla quella notte stessa a mezzanotte in silenzio e da soli. Si deve fare grande attenzione affinché la bottiglia non tocchi mai il terreno e la persona che la porta non deve pronunciare parola né guardarsi intorno fin quando non giunge a casa. Le altre due bacchette vengono seppellite dal medico fatato nella terra, in un qualche posto sconosciuto e solitario. Se nessuna delle tre bacchette affonda nell'acqua, allora egli usa le erbe per curare. Verbena, eufrasia ed achillea sono i rimedi preferiti e tutte possiedono potenti proprietà note agli esperti, ma le parole e le preghiere che egli pronuncia su di loro sono segrete e, che siano buone o cattive o indirizzate ad un Dio o ad un demone, nessuno tranne lui può dirlo.”

Questi sono i misteri visibili dei medici fatati quando operano i loro incantesimi, ma altri medici fatati eseguono i misteri solo in privato e non permettono a nessuno di vedere il loro modo di operare o di essere testimoni alla preghiera.

Se una pozione è fatta di erbe deve essere pagata in argento, ma gli incantesimi e gli amuleti non si pagano mai, altrimenti perderebbero il loro potere. Tuttavia, si può accettare un dono come offerta di gratitudine.

### *Il destino del contadino*

I contadini temono immensamente il colpo fatato e lo considerano l'indicazione più pericolosa dell'ostilità delle Fate. Quando qualcuno viene colpito diviene totalmente insensibile alle cose esterne, come se la sua anima gli fosse stata portata via.

Un giorno un contadino cominciò a costruire un granaio sopra ad un cerchio delle Fate, con grande orrore dei vicini, che lo avvertirono del pericolo; ma egli si limitò a ridere della loro ignoranza e costruì il suo granaio nel luogo scelto. Tuttavia una sera, dopo il tramonto, mentre stava tornando a casa a cavallo venne improvvisamente “colpito” e cadde insensibile a terra. Fu portato a casa e messo a letto, dove giacque per diversi giorni con gli occhi fissi senza alcun movimento delle palpebre e senza alcuna indicazione che fosse ancora in vita eccetto per il suo colore, che non mutava.

Arrivarono a vederlo tutti i medici, ma non poterono fare nulla. Non vi erano fratture o danni alla struttura, così i dottori scossero la testa ed andarono via, dicendo che avrebbero richiamato dopo uno o due giorni. Ma la famiglia mandò a chiamare il grande medico fatato della regione. Non appena giunse, egli gettò delle erbe sul fuoco ed un fragrante odore simile ad incenso riempì la stanza. Quindi pesò alcune erbe e vi mischiò un liquido, ma nessuno sapeva di quali erbe si trattasse. Con questa mistura toccò le sopracciglia, le labbra e le mani dell'uomo e spruzzò quanto rimaneva sul suo corpo insensibile. Fatto questo, disse di mantenere il silenzio intorno a lui per due ore, quando lui stesso sarebbe ritornato per finire la cura. E così accadde, perché in due ore la vita ritornò nell'uomo, anche se non era in grado di parlare; ma a forza ritornò gradualmente ed il giorno seguente egli si alzò, dicendo che aveva fatto un sogno ed aveva udito una voce che gli diceva: “abbatti il granaio, perché su di esso pesa la sfortuna”. Diede così ordine ai suoi uomini in merito ed ogni bastone ed ogni pietra venne portata via e la collinetta fatata rimase nuovamente a disposizione delle Fate per le loro danze, come nei tempi antichi in cui essi erano gli Dei della terra, molto tempo prima che gli uomini giungessero ad usurpare i loro diritti e prendessero possesso degli antichi terreni di divertimento – una indegnità che nessuna Fata potrebbe sopportare. Nei loro concili, infatti, esse hanno decretato che le colline fatate debbano essere sacre per sempre e guai all'uomo che vi costruisse sopra: se non abbattesse la costruzione, l'incantesimo malvagio non verrebbe mai tolto da lui. Non vi è alcuna speranza in merito, perché una Fata infuriata è il più pericoloso e sottile di tutti i nemici.

Neppure le strade che le Fate percorrono per andare da un palazzo all'altro dovrebbero essere attraversate da opere umane; la loro linea di marcia non deve essere impedita. Finvarra ed i suoi uomini si offenderebbero molto per questo grosso insulto e punirebbero severamente l'audace mortale. Neppure il Grand Jury potrebbe interferire, perché se lo facesse ogni suo membro verrebbe in qualche modo demolito dal potere fatato.

### *La collina fatata*

Le Fate, oltre ad essere vendicative sono anche molto arroganti e non ammettono alcuna interferenza nei loro diritti stabiliti dall'antichità.

Nella contea di Queen vi è una collinetta di appena quattro iarde di diametro che viene considerata così sacra, in quanto terreno di danza delle Fate, che nessuno oserebbe rimuoverne una manciata di terra; di notte si ode una musica dolcissima galleggiare intorno alla collina, come se venisse suonata da cornamuse d'argento. Una sera, un ragazzo che giaceva sdraiato sulla

collina ad ascoltare la musica, senza pensare cominciò a raccogliere palle di terra ed a farle volare qua e là per gioco quando, improvvisamente, venne colpito da un colpo violento e perdette i sensi. Venne ritrovato in quel luogo dalla sua gente, che era andato a cercarlo, e quando tornò in sé piagnucolava come un vitello e ci volle molto tempo prima che recuperasse la ragione, perché il potere delle Fate è grande e nessuno può resistergli.

### *Le fonti sacre*

Non vi è credenza maggiore in Irlanda di quella nel potere curative delle fonti sacre che sono sparse per tutto il paese; fontane salutari e guaritrici benedette da qualche santo o vicino alle quali ha dimorato qualche santo in tempi antichi. Ma l'adorazione delle fonti è più antica del cristianesimo; fa parte dell'antico rituale dell'umanità, portato dalle terre dell'est dalle prime tribù ariane che migrarono verso ovest, passando lungo le rive del Mediterraneo fino a quelle dell'Atlantico.

L'Oracolo Delfico in origine non era altro che una fonte sacra all'ombra degli alberi su cui venivano appese le offerte votive dei contadini in preghiera, ben prima che i Re rivali portassero in questo luogo sacro le loro offerte votive in oro ed argento e corone di gemme preziose.

In Irlanda le bellissime, pittoresche ed ombrose fonti del paese venivano considerate sacre dai Druidi, come si evince dai molti importanti reperti druidici che sono stati ritrovati nelle loro vicinanze – rovine di templi e colonne di pietra e pietre con strani intagli. Il popolo ha conservato anche molto dell'antico rituale druidico, come le danze simboliche, le tradizioni di adorazione del Sole ed altri riti pagani, che vennero incorporati nel rituale cristiano di adorazione delle fonti dai primi convertiti e, pur con il passare delle epoche ed avendo perduto interamente il loro significato originale, continuano ad esistere e vengono praticati come usanze antiche, cosa per cui gli Irlandesi hanno grande rispetto in quanto derivate loro dagli antichi progenitori. Il cerimoniale è lo stesso in tutti i luoghi di pellegrinaggio devoto: i pellegrini girano intorno alla fonte un certo numero di volte, tre o nove, strisciando sulle ginocchia e sulle mani, ma sempre da est verso ovest, seguendo l'apparente moto del Sole e recitando pater ed ave per tutto il tempo. Alla fine di ogni giro costruiscono un piccolo monticello di pietre; questo perché l'ultimo giorno gli angeli conteranno queste pietre e coloro che avranno detto più preghiere avranno i posti migliori in paradiso, dal momento che ogni santo tiene il conto dei propri fedeli. Il paziente discende quindi i gradini rotti fino alla fonte e, inginocchiatosi, bagna la propria fronte e le mani nell'acqua, dopodiché il dolore o la malattia di cui sofferiva gradualmente scomparirà e se ne andrà da lui per sempre. Presso alcune

fonti vi è spesso un grezzo ed antico monumento di pietra ed il pellegrino deve tenere gli occhi fissi su di esso mentre recita le preghiere.

Quando nel luogo vi è un biancospino o un frassino a fare ombra, si considera la fonte particolarmente sacra e, andandosene dopo avere bevuto la sua acqua, il paziente lega un'offerta votiva ai suoi rami – generalmente un fazzoletto colorato o una striscia di tessuto rosso vivo ritagliata da una veste, e queste offerte non vengono mai rimosse. Rimangono per anni a svolazzare al vento ed alla pioggia: sono segni di gratitudine al santo patrono ed hanno lo scopo di dimostrare al diavolo che non possiede più alcun potere di fare del male al pellegrino in preghiera, né di tormentarlo con dolori come prima. Non si suppone che l'acqua della fonte possieda una qualche proprietà medicinale naturale: l'efficacia curativa è interamente dovuta all'osservanza del rituale in onore del santo, il cui spirito e la cui influenza sono ancora sulla fonte presso cui visse e da cui bevve quand'era sulla terra.

### *Le pietre bianche*

Presso molte di queste fonti scintillano grandi quantità di bellissime pietre bianche, che vengono molto apprezzate dai pellegrini per costruire i loro monticelli di preghiera.

Un giorno alcune donne stavano raccogliendo con cura queste pietre dopo ogni giro di preghiera per costruire un monumento quando, improvvisamente, parve uscire dall'acqua una dolce e squisita musica che galleggiò accanto a loro. Nella loro gioia e nelle loro meraviglia le donne batterono le mani e risero forte ed istantaneamente la musica cessò e la pila di pietre cadde a terra. Da quel segno esse capirono che non avrebbero dovuto ridere mentre gli angeli cantavano; caddero quindi in ginocchio e pregarono.

Una volta accadde che una fonte sacra perse tutto il suo potere perché accanto vi era stato commesso un omicidio; un'altra lo perse invece perché era stata maledetta da un prete a causa dell'immoralità prevalente nella zona.

### *La leggenda di Neal-Mor*

Vicino al fiume Suir vi è una grande fonte sempre piena di acqua, la cui profondità non è mai stata misurata da alcun uomo. Accanto ad essa vi è un castello che, in tempi antichi, apparteneva ad un potente capo di nome Neal-Mor. Un giorno, mentre i suoi servi raccoglievano il fieno, giunse una

violenta tempesta di vento e pioggia che quasi distrusse il raccolto. Neal-Mor si infuriò, montò a cavallo e trasse la sua spada, cavalcando verso il campo; li sfidò Dio stesso a duello. Fece roteare la spada intorno al suo capo colpendo l'aria, come se avesse voluto uccidere il Grande Spirito Invisibile. Accadde allora una cosa strana, perché si alzò una grande tempesta di vento e la terra si aprì; Neal-Mor, ancora a cavallo con la spada in mano, venne trascinato in aria e quindi gettato vivo dentro al grande buco che si era formato, chiamato Poul-Mor, che si può vedere ancora oggi ai margini del castello. Non si ebbero più tracce di Neal-Mor né del suo cavallo: perirono a causa della vendetta divina.

Qualche tempo dopo la loro scomparsa, tuttavia, venne gettata fuori sul terreno una figura di pietra grezza rappresentante un uomo seduto su un cavallo; allora tutti compresero il fato del terribile capo che aveva osato sfidare la collera divina, perché quella era la sua immagine, segno della sua distruzione. La figura di pietra viene tuttora conservata al castello e la tradizione dice che, se venisse rimossa, l'intero castello cadrebbe a pezzi in una sola notte e verrebbe gettato dentro al Poul-Mor.

### *La fonte di San John*

Presso la fonte di San John, Contea di Cork, vi è una grossa pietra che si crede essere la vera testa di Giovanni Battista, divenuta solida con il tempo e l'azione degli elementi; e la pietra ha indubbiamente una certa somiglianza con una testa umana.

I sospetti vengono portati in quel luogo a giurare per liberarsi dal sospetto della colpa; li vengono anche stipulati dei patti che vengono considerati inviolabili, perché nessuno che giuri su questa pietra si sognerebbe mai di rompere il giuramento e tutti i testimoni presenti scalfiscono una croce sulla superficie della fonte con un pezzo di ardesia appuntita. Nei pressi vi sono molti resti pagani, ma il luogo viene ora considerato di santità cristiana.

Qualche tempo fa, scavando nel terreno venne ritrovata un'antica immagine di pietra che gli archeologi affermarono essere una statua pagana, probabilmente lo Shiva irlandese. Venne inizialmente consacrata come San Gobnath ma, in seguito, i preti distrussero quell'immagine con le loro mani. Tutte le strade che circondano la fonte sono segnate profondamente dalle linee dei pellegrini che pregano girando intorno ad essa sulle ginocchia. Vi sono anche monticelli di piccole pietre che segnano le preghiere dei penitenti, pronte per il conteggio degli angeli. La maggior parte di queste pietre sono fatte di quarzo puro, bianco e luccicante.

## *La fonte di Fionn Ma-Coul*

Le antiche chiese e le antiche celle dei santi venivano generalmente poste accanto ad una fonte, che diveniva così santificata ed imbevuta di un miracoloso potere di guarigione; in alternativa, la fonte potrebbe essere stata considerata sacra dai Druidi ed essere stata teatro dei loro riti pagani e per questo scelta dal santo come propria dimora, in modo da portare sotto la propria influenza cristiana il luogo. La tomba del grande Fionn venne posta accanto ad una famosa fonte nella Contea di Cork ed è certo che in quel luogo fu ritrovata una mandibola umana molto grossa non molto tempo fa, molto più grande di quelle appartenenti all'attuale razza umana. Questa mandibola venne inviata a Londra per essere studiata da dotti filosofi, ma non tornò mai più – un grande e doloroso torto al famoso capo irlandese, perché senza dubbio il possente Fionn la cercherà disperatamente l'ultimo giorno, quando raccoglierà le proprie ossa per comparire di fronte a Dio.

## *La fonte di San Seenan*

Sulle rive dell'Isola di Scattered vi è un luogo dove, secondo antiche tradizioni. Un tempo esisteva una fonte sacra che possedeva miracolosi poteri curativi. Ma nessun riuscì mai a scoprire questo luogo, perché l'alta marea coprì ogni punto di quella zona e la sabbia fece di tutto per rendere la ricerca vana ed infruttuosa. Ma un giorno un giovane, zoppo da entrambe le gambe e di conseguenza disabile, mentre stava passeggiando lungo la riva con alcuni compagni affondò fino alla vita nella sabbia. Con molte difficoltà e dopo lungo tempo i suoi compagni riuscirono a tirarlo su e, con meraviglia, scoprirono che le sue gambe erano ora dritte ed egli era più alto di quattro pollici rispetto a prima di affondare nella sabbia.

Compresero così che doveva essere stata la fonte sacra ad operare la cura e cominciarono a scavare ed a togliere la sabbia fin quando giunsero ad alcuni antichi gradini, in fondo ai quali vi era la fonte, chiara e fresca e non toccata dal sale marino, la sacra fonte di San Seenan che i loro padri e progenitori avevano cercato invano. In paese vi fu grande gioia quando si seppe la notizia e tutti coloro che avevano dolori o malattie corsero da ogni dove alla fonte e bevvero acqua e si versarono acqua addosso laddove avevano dolore o malattia ed in breve tempo vi furono meravigliose guarigioni. Il giorno seguente ancora più gente arrivò per tentare la sorte ma, quando giunsero sul posto, non trovarono traccia della fonte: la sabbia ed il mare avevano ricoperto tutto e da quel giorno la sacra fonte di San Seenan non venne mai più vista da occhi mortali.

## *Kil-na-Greina*

Tober Kil-na-Greina (la fonte o la fontana del Sole) venne scoperta nella Contea di Cork circa ottanta anni fa per uno strano caso. Quella landa era desolata e paludosa e nessuno vi aveva costruito, né nulla vi cresceva. Vi era però una grossa pietra con una cavità naturale al centro che avrebbe potuto contenere circa un gallone di acqua ed accanto ad essa vi erano i resti di un antico forte pagano.

Un giorno, il contadino che possedeva quella terra portò via questa grossa pietra per usarla come abbeveratoio per il bestiame; non molto tempo dopo, tuttavia, tutti i suoi animali si ammalarono ed in seguito anche i bambini, così il contadino disse che in quella faccenda vi era di mezzo la sfortuna e riportò la pietra al suo posto; fatto questo, tutti guarirono. Allora il contadino cominciò pensare che vi fosse qualcosa di misterioso e meraviglioso in quel luogo e prosciugò la palude, dopodiché trovò un antico cerchio di pietre al cui centro vi era una fonte di acqua fresca. Alcuni dissero che su quelle pietre vi erano delle scritte e strani intagli, ma in generale si credeva che si trattasse di un tempio ed oracolo druidico, perché la tradizione voleva che una donna chiamata la Ban-na-Naomha (la Ninfa della Fonte) avesse un tempo vissuto in quel luogo e che possedesse il dono della profezia e pronunciasse oracoli a coloro che la cercavano presso l'altare accanto alla fonte; si credeva anche che vi fosse una piccola immagine di legno della Ninfa che parlava con la gente. Quello che è certo è che un tempo là vi era un tempio pagano, motivo per cui, secondo la leggenda, San Patrizio maledisse quella terra e la mutò in una palude, nascondendo per mille anni la fonte.

Quando fu scoperta la fonte, l'intero paese vi andò per guarire. Vennero erette delle tende e venne organizzato uno schema, che andò avanti con grande successo per molti anni ed in quel luogo si ricordano molti meravigliosi miracoli accaduti.

Il rituale osservato era inizialmente molto stretto: i pellegrini prendevano tre sorsi d'acqua; il numero delle bevute era tre; il numero dei giri sulle ginocchia era tre, nonostante ripetessero il circuito della fonte per nove volte. Dopo ogni giro il pellegrino lasciava una pietra sull'antico altare all'interno del cerchio druidico, chiamato "la fonte del Sole", e queste pietre, chiamate in Irlandese "le pietre del Sole", erano generalmente di un bianco puro e della grandezza approssimativa di un uovo di piccione. Sono molto belle dopo la pioggia, quando il Sole splende su di loro, ed erano senza dubbio considerate sacre al Sole al tempo dei pagani.

Gradualmente, però, la grande folla che andava alla fonte diede occasione di scandalo, perché i preti denunciarono la fonte dall'altare e con essa la

malvagità che aveva incoraggiato. La gente, però, continuava a non tralasciare lo schema di preghiera e continuava a bere, a danzare, a giocare ed a lottare più di prima, fin quando un giorno venne ucciso un uomo. Dopo questo fatto sul luogo parve essere caduta una maledizione; la fonte perse tutti i suoi poteri miracolosi e non vi erano più guarigioni; gli zoppi, gli storpi ed i ciechi pregavano di fronte ad essa e facevano i giri, impilavano come sempre le pietre ma non giungeva alcun aiuto e, peggio di tutti gli altri segni, una grande pietra pagana accanto alla quale era stata eretta una croce cadde da sola, sfracellando la croce sul terreno. Allora la gente seppe che la maledizione del sangue e di San Patrizio era ancora sulla fonte e la disertò, perché dalla “fontana del Sole” era svanito il potere di guarigione, che non tornò più negli anni a venire.

Anche la Ban-na-Naomha, la Ninfa della Fonte, che era solita manifestarsi occasionalmente ai guariti sotto forma di una trota, scomparve e, anche se si sentì parlare di lei ad altre fonti, non venne mai più rivista dai devoti pellegrini che cercavano la sua apparizione nella Tober-kil-na-Greina.

### *La fonte dell'adorazione*

Anche a Tober Mire, la fonte del campo dell'adorazione, Contea di Cork, vi sono molti monumenti pagani ed è evidente che nelle vicinanze vi era un tempo una fortezza dei Druidi, dove avevano un tempio, un cimitero e pietre per i sacrifici; a quel tempo la popolazione intorno al tempio era anche maggiore di numero rispetto a quella odierna.

### *La fonte di Bríde*

Accanto alla Tober Mire vi è la Fonte di Bride, Tober Breda (la sacra fonte di Santa Bridget). Vi è un oratorio in pietra straordinariamente antico, con un'entrata modellata in stile egiziano, che si assottiglia verso l'alto; vi è anche un antico biancospino coperto di offerte votive, tra le quali si possono vedere molte ciocche degli splendidi capelli scuri delle donne del sud dell'Irlanda, che adottano questo antico simbolo tradizionale di auto-sacrificio per dimostrare la loro gratitudine al santo patrono.

Santa Bridget prese il nome della Dea pagana Brigit allo scopo di distruggere ed obliare i riti pagani e trasferire la devozione della gente verso le cerimonie cristiane e Tober Breda viene oggi considerata grandemente santa, essendo sotto lo speciale patronato di Santa Bridget.

## *Gli alberi sacri*

Gli antichi e grandi biancospini che crescono spontaneamente in un campo o presso una fonte antica sono considerati molto sacri e nessuno si azzarderebbe ad abatterli, perchè le Fate danzano sotto i loro rami di notte e si offenderebbero se qualcuno vi interferisse.

Nell'isola di Shannon vi è una pietra sacra chiamata la Pietra di San Patrizio. Rimane all'ombra di un antico biancospino, il cui profumo si spande nella stagione della fioritura profumando tutta la zona. In cima a questa pietra vi è un largo foro sempre pieno di acqua piovana o di rugiada, che non evapora grazie alla pesante ombra fornita dalle fronde dell'albero; si crede che l'acqua di questa cavità possieda grandi virtù curative e, talvolta, quando un paziente viene portato da grande distanza viene costruito sotto all'albero un rozzo letto di pietra su cui il paziente viene messo a giacere fino al completamento della cura presso la pietra sacra. Alla partenza, egli lascia all'albero un'offerta votiva e per questo il biancospino è sempre coperto di questi ricordi di gratitudine.

In autunno la gente va a piangere i propri morti alla Pietra di San Patrizio e nella immobile aria pomeridiana si possono udire spesso elevarsi canti di dolore irlandesi, che fanno un effetto strano e solenne.

## *Tober-na-Dara*

Tober-na-Dara (la Fonte delle Lacrime) venne chiamata in tal modo perchè una volta straripò per un miglio tutto intorno a causa delle lacrime delle mogli e delle madri irlandesi che vi erano andate a piangere per i loro parenti uccisi in una battaglia combattuta contro le truppe inglesi di Cromwell.

## *Lough Neagh*

Si narrano storie meravigliose sulla formazione di questo lago e l'intera contea abbonda di tradizioni. Una di queste afferma che un giorno, essendo il grande Fionn Ma-Coul in collera, prese una manciata di terra e la scagliò nel mare; la manciata era così enorme che laddove cadde formò l'isola di Man e la buca causata dalla sua rimozione divenne la base del Lough Neagh.

Un'altra leggenda dice che in loco esisteva un tempo una fonte sacra, benedetta e santificata da un santo con il miracoloso potere della guarigione a patto che ogni paziente, quando ripartiva guarito, richiudesse con cura il cancellino che chiudeva la fonte. Una volta, tuttavia, una donna dimenticò di farlo e lo lasciò aperto; immediatamente le acque, indignate, strariparono

dal loro letto e cominciarono a perseguire chi le aveva offese, che cercò di fuggire piena di terrore lontano dalle onde che avanzavano fin quando, alla fine, fu così esausta che annegò, le acque si chiusero su di lei ed ella scomparve. Rimasero però lungo le tracce della sua fuga e formarono il grande lago ora esistente, che è della esatta lunghezza del percorso che la donna fece nella sua fuga dallo spirito irato del lago.

Misteriose influenze infestano tuttora la zona tutta intorno al Lough Neagh; questo luogo è la dimora più antica delle Fate e quando esse passano di notte da un'isola all'altra si ode della dolce musica galleggiare nei suoi pressi; da questo i marinai sanno che le Fate sono in viaggio ed un uomo affermò anche di avere viste camminare su raggi di Luna un folto gruppo di piccoli uomini tutti vestiti in verde con cappelli rossi e di dame con vesti di garza argentata. A lui piacevano queste piccole creature e lasciava sempre per loro una parte del contenuto della bottiglia quando era sull'isola. In cambio di queste attenzioni, esse gli donarono grande fortuna nella pesca ed in tutto il resto.

Questo pescatore, dunque, amava i suoi piccoli amici ed essi si prendevano grande cura di lui, perché persino nei turbolenti tempi del '98, quando per tutta la contea si aggiravano saccheggiatori, nessuno gli fece del male.

Nel profondo della acque di Lough Neagh coloro che possiedono il dono della visione fatata possono ancora vedere le colonne e le mura dei bellissimi palazzi un tempo abitati dalla razza fatata quando erano gli Dei della terra; e questa leggenda della città sepolta sotto le onde esiste da secoli.

Giraldus Cambrensis afferma che ai suoi tempi le cime delle torri, “costruite alla maniera della contea”, quando il tempo era sereno erano distintamente visibili sulla superficie del lago e tuttora le Fate si aggirano tra le rovine del loro precedente splendore e tengono feste sotto le acque quando la Luna splende: i marinai, infatti, tornando a casa di notte hanno spesso udito della musica fatata risalire da sotto quelle onde dove si crede vi siano i palazzi fatati.

### *Il dottore e la principessa fatata*

Una notte sul tardi, così dice la storia, un grande medico che viveva vicino a Lough Neagh venne svegliato dal suono di una carrozza che si avvicinava alla sua porta, seguito dal suono alto di un campanello. Raccogliendo in fretta i suoi abiti, il dottore corse giù e vide un piccolo spirito paggio in piedi presso la portiera della carrozza, dentro la quale vi era un magnifico gentiluomo.

“Oh, dottore, affrettatevi a venire con me” esclamò il gentiluomo. “Non perdetevi tempo, perché una grande dama è malata e non vi è nessuno che possa curarla eccetto voi. Venite subito in carrozza con me.”

Il dottore finì di vestirsi in tutta fretta e, preso tutto ciò di cui poteva avere bisogno, fu giù in un istante.

“Svelto,” disse il gentiluomo. “Voi siete una persona eccellente. Sedete accanto a me e non allarmatevi qualunque cosa doveste vedere.”

Corsero come matti e, quando giunsero al traghetto, il medico pensò che avrebbero svegliato il traghettatore e preso l'imbarcazione ma, al contrario, carrozza e cavalli si tuffarono ed in un istante furono dall'altra parte senza che una sola goccia d'acqua li avesse toccati. Il dottore cominciò a sospettare di chi fosse in compagnia, ma rimase calmo; andarono su per la la Shane's Hill ed infine si fermarono presso una casa nera, lunga e bassa, in cui entrarono. Attraversarono un corridoio stretto e scuro andando a tastoni fin quando una luce illuminò le pareti e, avendo alcuni servitori aperto una porta, il dottore si ritrovò in una graziosa stanza tutta ricoperta di seta ed oro; su un letto di seta giaceva una bellissima dama, che lo salutò nella maniera più amichevole:

“Oh, dottore, sono così felice di vedervi. Siete stato molto buono a venire.”

“Vi ringrazio molto, mia signora,” disse il dottore “sono al servizio di Vostra Signoria.”

E rimase lì fin quando non fu nato un bambino, un maschio; ma, quando si guardò intorno, non vide alcuna balia, così lo avvolse in fasce per neonati e lo posò accanto alla madre.

“Ora” disse la dama “ricordatevi ciò che vi dico. Cercheranno di farvi un incantesimo per farvi rimanere qui, ma seguite il mio consiglio e non mangiate né bevete nulla e sarete salvo; ricordate anche di non esprimere alcuna sorpresa qualunque cosa vediate e non prendete più di cinque ghinee d'oro, anche se ve ne venissero offerte cinquanta o cento come ricompensa.”

“Vi ringrazio, signora,” disse il dottore “Vi obbedirò in ogni cosa.”

Detto questo entrò nella stanza il gentiluomo, magnifico e nobile come un principe; prese in braccio il bambino, lo guardò e lo rimise sul letto. Ora, nella stanza vi era un grande fuoco ed il gentiluomo prese le molle e spostò con esse tutto il carbone sul davanti del camino, lasciando un grosso spazio dietro. Prese quindi nuovamente il bambino e lo pose nello spazio dietro al fuoco, ricoprendolo con il carbone; ricordandosi l'avvertimento della dama, il dottore non disse una parola. La stanza mutò improvvisamente in un'altra ancora più bella, dove si stava tenendo una grande festa con ogni sorta di cibi, bei frutti e luminosi vini rossi in coppe di cristallo scintillante.

“Ora, dottore,” disse il gentiluomo “sedete con noi e prendete ciò che più vi aggrada.”

“Signore,” disse il dottore “ho fatto voto di non mangiare né bere fin quando non sarò nuovamente a casa. Vi prego pertanto di farmi tornare alla mia dimora senza ulteriore ritardo.”

“Certamente,” disse il gentiluomo “ma permettetemi prima di pagarvi per il vostro disturbo” e pose sul tavolo una borsa piena d’oro, versandone molti pezzi lucenti.

“Prenderò solo ciò che mi spetta e null’altro” disse il dottore e prese cinque ghinee d’oro, mettendosele in borsa. “Ed ora, posso avere una carrozza che mi riporti a casa? Si sta facendo tardi.”

Il gentiluomo rise. “Avete imparato questi segreti dalla mia signora” disse; “tuttavia, vi siete comportato bene e sarete riportato a casa sano e salvo.”

Arrivò quindi la carrozza ed il dottore prese il suo bastone e venne riportato indietro prima attraverso le acque – carrozza, cavalli e tutto – e poi sulla strada fin quando giunse alla sua dimora giusto in tempo per lo spuntar del giorno. Ma, quando aprì la borsa per prendere fuori le ghinee d’oro, vi trovò uno splendido anello di diamanti del valore del riscatto di un Re e, esaminandolo, vi trovò incise le sue iniziali all’interno. Comprese quindi che quell’anello era per lui, un dono dal principe delle Fate in persona.

Tutto ciò accadde cento anni fa ma l’anello rimane tuttora nella famiglia del dottore, tramandato di padre in figlio, e chiunque lo possieda e lo indossi avrà per tutta la vita fortuna, onore e ricchezza.

“E, per la luce che splende, questa storia è vera” aggiunse il narratore della storia, usando la forte forma di asserzione solenne con cui i contadini irlandesi enfatizzano la verità delle loro parole.

### *Una fonte sacra*

A nord del Lough Neagh vi è tuttora una fonte sacra di grande potere e santità. Le fanno ombra tre antichi biancospini ed a circa un miglio di distanza vi sono le rovine di una croce di legno, eretta nei tempi antichi per marcare il limite di quel terreno sacro. Fino a tempi recenti era uso che i pellegrini girassero intorno a questa fonte a piedi nudi per tredici volte il 27 giugno, bevessero della sua acqua, si lavassero con essa e, liberati da tutti i peccati passati, ritornassero alla vita quotidiana e ricominciassero la solita routine di affari o piacere o follia, consci che l’anno seguente sarebbero potuti ritornare alla fonte per purificarsi di tutti i peccati accumulati con una vita sbagliata grazie al lavaggio nelle sue acque.

Accanto alla fonte si trovano numerosi cristalli gialli, che la gente dice crescano tra le rocce in una sola notte, la vigilia di Midsummer (24 giugno).

E questi cristalli hanno il potere di respingere il male e portare fortuna ad una casa e ad una famiglia e quando vengono raccolte vengono pronunciate certe parole note solo agli esperti. I cristalli sono, tuttavia, molto abbondanti e si trovano sparsi per una distanza di due miglia intorno alla fonte e nelle fenditure tra le rocce. Quando vengono bruciate in un crogiuolo divengono calce nel giro di un'ora; questa polvere fermenta con spiriti di vetriolo; tuttavia, le acque della fonte non presentano tracce di calce all'analisi.

Un tempo si cercò di cambiare il nome di Lough Neagh in Lough Chichester, in onore del Lord Deputato Sir Arthur Chichester, ma gli Irlandesi non accettarono il nuovo nome e mantennero immutato il vecchio.

### *Un'isola sacra*

Sull'isola di Toome vi sono le rovine di un'antica chiesa dove, alla vigilia di novembre, i morti camminano. E' un luogo solenne e sacro e non è permesso prendere via nulla da lì: né pietre né rametti degli alberi che le fanno ombra, per timore della collera degli spiriti. Un giorno tre uomini che erano sull'isola tagliarono alcuni rami di un sambuco che cresceva in quel luogo per riparare qualcosa di loro proprietà e li portarono nella loro imbarcazione ma, quando furono vicino alla riva della loro destinazione, un violento colpo di vento capovolse la barca ed essi annegarono. Il legno, tuttavia, galleggiò di nuovo verso l'isola e con esso venne eretta una croce sulla spiaggia in memoria del destino di quegli uomini.

Si ricorda anche che, essendo stata portata via da alcuni muratori una certa pietra dalle antiche rovine per costruire un muro della chiesa che stavano erigendo in zona, l'acqua della città cominciò improvvisamente a diminuire ed infine venne a mancare, con grande costernazione e terrore degli abitanti, che erano impazziti in cerca della causa. Alla fine, fortunatamente, una vecchia del luogo sognò l'asportazione di quella pietra, dando così soluzione al mistero. La gente andò in massa a distruggere il muro fin quando giunsero alla pietra, che venne quindi posta in una barca e riportata con una solenne cerimonia all'isola, dove riprese il suo posto originale; immediatamente dopo l'acqua ritornò a fluire nella fonte e divenne ancora più abbondante di prima.

### *Il lago della vendetta*

Vicino alla grande montagna di Croagh-Patrick vi è un lago chiamato Clonveneagh, o Lago della Vendetta, cui gente malevola era solita andare per maledire i propri nemici. Era anche uso erigere dei monumenti intorno al lago ponendo una lunga pietra piatta in verticale e costruendovi intorno

una piramide di sabbia allo scopo di tenerla ferma al suo posto. Sopra a queste pietre venivano quindi eseguiti certi riti mistici e venivano pronunciate certe preghiere che avevano la forma di terribili maledizioni. Era perciò con reverenza e terrore che un uomo diceva di un altro: “è stato maledetto grazie alla pietra”.

### *Lough Foyle*

Lough Foyle significa “il lago preso in prestito”, perché nei tempi antichi vi erano due strane sorelle che dimoravano oltre lo Shannon le quali erano capaci di fare magie. La sorella più vecchia disse alla più giovane: “Dammi in prestito il tuo lago d’argento, perché io non ne possiedo nessuno; ti prometto che te lo restituirò il prossimo lunedì.”

Così la giovane, di buona indole, arrotolò il lago in un lenzuolo e lo inviò oltre colli e valli a sua sorella. Quando giunse il momento di renderlo, però, la sorella maggiore, scaltra e disonesta, rispose al messaggero inviatole:

“In verità ho detto lunedì, ma intendevo il giorno del giudizio. Terrò quindi il lago fino ad allora.”

Ed il lago rimase quindi da quel giorno nel suo paese, dov’è tutt’oggi, mentre il grande buco rimasto nel luogo da cui è stato portato via si può tuttora vedere nel Connaught, nudo e senza vegetazione, in attesa di acque che mai torneranno.

### *Sliabh-Mish, contea di Kerry*

Tutti sanno che Sliabh-Mish, nella contea di Kerry, è infestato. Spesso si vede la figura di un uomo accompagnata da un grosso cane nero in piedi su un alto dirupo ma, quando ci si avvicina, la forma scompare e riappare nuovamente su un’altra altura, continuando a scomparire e riapparire mano a mano che si tenta di avvicinarsi ad essa. In molti lo hanno visto ma nessuno è mai stato in grado di incontrare l’uomo ed il suo cane sul fianco della montagna, perché sembrano svanire nella nebbia.

Accadde una volta che un uomo in viaggio da solo su una strada di quella montagna prese fuori la sua scatola del tabacco per rinfrancarsi con un pizzico del suo contenuto; mentre la stava riponendo nella tasca del cappotto udì una voce accanto a sé dire: “Non ancora! Non ancora! Sono accanto a te, aspetta!” Egli si guardò intorno ma non vide un anima. Tuttavia, pensò giusto essere cortese, così prese in mano un poco di tabacco e tenne la mano aperta in aria, ma gli vennero i capelli dritti per la paura quando sentì delle dita invisibili che raccoglievano il tabacco dalla sua mano e, quando la trasse, il tabacco era scomparso.

“Dio ed i santi siano tra noi ed il male!” esclamò il pover'uomo, quasi svenuto dal terrore.

“Amen” rispose la chiara voce di un qualche essere invisibile accanto a lui. L'uomo si fece quindi velocemente il segno della croce sulla mano toccata dallo spirito e se ne andò senza danno.

### *Nozioni popolari sulla razza dei Sidhe*

Fin dalle epoche più antiche il mondo ha creduto nell'esistenza di una razza a metà strada tra l'angelo e l'uomo, dotata del potere di esercitare una strana e misteriosa influenza sul destino umano. I Persiani chiamavano questa razza mistica Peri; gli Egiziani ed i Greci li chiamavano demoni, ma non nel senso di malvagi, bensì di misteriosi alleati dell'uomo, invisibili anche se sempre presenti e capaci di azioni gentili ma implacabili se offesi. Gli Irlandesi li chiamavano i Sidhe, la razza spirituale o la Feadh-Ree, una modifica della parola Peri. Il loro paese è il Tir-na-nog, la terra dell'eterna giovinezza, dove vivono nella gioia e nella bellezza, non conoscendo mai malattia né morte fino al giorno del giudizio, in cui saranno destinati ad annullarsi, a perire definitivamente e per sempre.

Essi possono assumere qualunque forma e possono fare di dei fili di paglia dei cavalli, su cui viaggiano per tutta la regione, verso la Scozia e ritorno. Non hanno alcuna religione ma temono molto lo scapolare (parole latine del vangelo scritte da un prete e portate appese intorno al collo). Hanno grande potere sui bambini non battezzati, che generalmente crescono malvagi, possiedono il malocchio e portano sfortuna a meno che non venga immediatamente invocato Dio quando guardano qualcuno fissamente ed in silenzio.

In tutta l'Irlanda le Fate hanno la fama di esseri molto belli, con lunghi capelli biondi che arrivano a terra e forme flessuose e leggere. Amano il latte ed il miele e suggono il nettare dalle corolle dei fiori, che è il loro vino fatato. I loro palazzi di perle e d'oro sono posti sotto i laghi ed in profondità nella terra e lì vivono nello splendore e nel lusso, con musica, canti, danze e risate e tutte le cose gioiose che si addicono agli Dei della terra. Se i nostri occhi fossero toccati da un unguento fatato potremmo vederle danzare sulla collina alla luce della Luna. I cibi vengono serviti loro in recipienti d'oro ed ogni capo fatato, per sottolineare il suo rango, indossa un cerchietto d'oro intorno alla testa.

I Sidhe erano un tempo angeli del paradiso che furono scacciati come punizione per il loro orgoglio. Alcuni caddero sulla terra, altri vennero gettati in mare e molti ancora vennero presi dai demoni e portati all'inferno, da cui emergono come spiriti maligni per tentare gli uomini alla distruzione

sotto varie forme, principalmente come giovani e belle fanciulle dotate del potere del canto e delle astuzie più incantevoli. Sotto l'influenza di queste bellissime sirene un uomo commette qualunque crimine, quindi, quando la sua anima è divenuta completamente nera, lo trascinano all'inferno, dove rimane per sempre torturato dai demoni cui si è venduto.

Le Fate sono molto numerose, più numerose della razza umana. Nei loro palazzi sotto alle colline, nei laghi e nel mare celano molti tesori. Tutti i tesori delle imbarcazioni affondate sono loro ed anche tutto l'oro che gli uomini hanno nascosto e sepolto nella terra quand'erano in pericolo, morendo in seguito senza lasciare traccia del luogo ai propri discendenti. Ed appartengono loro anche tutti i frutti delle miniere ed i gioielli delle rocce e nelle Sifra, le case fatate, le mura sono d'argento ed il pavimento d'oro, mentre la sala dei banchetti è illuminata dallo scintillio dei diamanti incastonati fra le rocce.

Se camminerete per nove volte intorno alla collinetta fatata alla luce della Luna piena troverete l'entrata della Sifra ma, se entrerete, state attenti a non mangiare il cibo fatato né bere il loro vino. I Sidhe cercano sempre di indurre con l'inganno un giovane uomo a partecipare alla danza fatata, perché le donne fatate sono così belle che l'occhio umano si incanta a guardarle, con i loro lunghi capelli d'oro come il grano maturo e le loro vesti di garza argentea; esse possiedono delle forme perfette e la loro danza è graziosa oltre ogni espressione. Ma se un uomo cercherà di baciare una Sighoge, un giovane spirito fatato, durante la danza sarà perduto per sempre – cadrà su di lui la follia dell'amore e non sarà mai più in grado di ritornare sulla terra o di lasciare l'incantevole palazzo fatato. Sarà morto per i suoi e per la sua razza per sempre.

Il venerdì le Fate possiedono uno speciale potere su tutte le cose e principalmente in questo giorno esse scelgono e rapiscono le giovani fanciulle mortali che diverranno spose dei capi fatati. Ma dopo sette anni, quando le fanciulle diverranno vecchie e brutte, verranno rimandate indietro ai loro cari, con tuttavia come compensazione il dono della conoscenza delle erbe, dei filtri e degli incantesimi segreti grazie ai quali possono uccidere o curare ed avere potere sugli uomini sia in bene che in male. E' in questo modo che le donne sagge ed i medici fatati hanno acquisito la propria conoscenza dei misteri delle erbe. Ma le Fate non sempre tengono prigioniere le donne per sette anni. Talvolta rapiscono le giovani solo per il tempo di una danza alla luce lunare e le rilasciano nella loro casa in un dolce sonno. Ma la visione di quella notte è così bella che le giovani desiderano sognare ancora ed essere felici con i dolci incanti della musica e della danza.

Le Fate amano appassionatamente la musica; è perciò pericoloso per una giovane cantare quando è sola in ad un lago, perché gli spiriti la trascineranno giù per farla cantare per loro nel palazzo fatato sotto le onde e la sua gente non la vedrà mai più. Talvolta, però, quando la Luna splende sull'acqua e le onde si infrangono contro le colonne di cristallo del palazzo fatato immerso nel profondo, essi potranno udire la sua voce e sapranno che sta cantando per le Fate nella terra degli spiriti sotto le acque del lago.

In uno dei villaggi vi era una ragazza che era in grado di vedere cose che nessun altro vedeva e udiva musica che nessun altro udiva, perché le Fate la amavano ed erano solite portarla via di notte in sogno per danzare con i capi ed i principi fatati. Ma, soprattutto, era amata dal Re Finvarra, che era solito danzare con lei per tutta la notte fino al mattino, nonostante il suo corpo paresse giacere addormentato nel suo letto. Un giorno ella disse ad alcune delle sue giovani amiche che era in procinto di andare quella notte stessa ad una grande danza delle Fate sulla collina e, se loro desideravano, le avrebbe portate con sé ed avrebbe messo sui loro occhi un unguento che avrebbe permesso loro di vedere delle meraviglie. Le giovani andarono con lei e, giunte alla collina, lei disse:

“Ora mettete il vostro piede sul mio e guardate oltre la mia spalla sinistra e vedrete il Re e la Regina e tutti i bellissimi signori e le dame con fasce dorate intorno al capo danzare sull'erba. Ma, quando li vedrete, fate attenzione a non fare il segno della croce né pronunciare il nome di Dio, altrimenti svaniranno e la vostra vita potrebbe essere in pericolo.”

Nell'udire questo, le ragazze scapparono via per la paura senza neppure usare l'incantesimo o vedere le Fate, ma l'altra rimase ed il giorno seguente disse alle amiche che aveva danzato per tutta la notte alla musica fatata ed aveva udito il più dolce dei canti, così che desiderava ritornare e vivere per sempre con gli spiriti sulla collina. Il suo desiderio venne esaudito, perch'ella morì poco tempo dopo e la notte della sua morte si udì intorno alla casa della dolce musica, ma non vi era alcuno visibile. Si disse anche che sulla sua tomba crebbero dei bellissimi fiori, nonostante nessuno ve li avesse piantati, e che forme d'ombra fossero solite radunarsi alla luce della Luna a cantare un basso canto sul luogo dov'ella giaceva.

Le Fate possono assumere tutte le forme quando hanno uno speciale obiettivo in vista, come quello di rapire una fanciulla da portare nella Terra delle Fate. A questo scopo appaiono talvolta durante le feste del villaggio come gentiluomini alti, scuri e dall'aspetto nobile ed attirano le fanciulle come compagni di danza. E, sempre, dopo avere danzato con loro queste ragazze si muovono e danzano con una speciale grazia fatata, anche se

talvolta languiscono e paiono morire; ma tutti sanno che le loro anime sono state portate a Tir-na-Nog, dove diverranno spose di Re fatati e vivranno nel lusso e nello splendore per sempre.

Nonostante le Fate amino il piacere, il loro stile di vita è moderato ed esse sono oneste nei loro rapporti e fedeli alle loro promesse. Se prendono in prestito del vino da una famiglia lo ripagano sempre con delle benedizioni e non indulgono molto nel bere e nel mangiare. Non hanno però alcuna obiezione nell'offrire ai mortali ai banchetti fatati il sottile vino rosso che culla l'anima verso il sonno e rende la ragione impotente. I giovani uomini che ingannano per portarli nei loro palazzo fatati divengono loro schiavi e vengono loro affidati compiti difficili. Un uomo disse di avere marciato con gli uomini di Finvarra per tutta la strada tra Mayo e Cork, ma dovettero lasciarlo, in quanto stavano andando in Spagna e non avrebbero potuto portarlo oltre il mare sui loro cavalli bianchi.

Esse desiderano molto l'aiuto di una potente mano mortale nelle loro guerre fatate, perché hanno spesso dispute e battaglie interne per il possesso di una qualche collinetta ambita o di un qualche territorio di danza. Una volta un principe fatato andò da un grande capo del Connaught, uno dei Kirwan, a chiedere aiuto contro una tribù fatata ostile che aveva invaso il suo territorio. Questo aiuto gli venne concesso e le Fate ed i loro aiutanti mortali si tuffarono nel lago, lottarono contro il nemico e vinsero; gli uomini del Connaught tornarono quindi a riva carichi di ricchi doni in argento ed oro, nonché coppe di cristallo come espressione di gratitudine da parte del principe delle Fate.

Si dice che Kirwan di Castle Hackett, il grande capo del Connaught, ricevette anche una bella sposa fatata in quell'occasione ed è certo che tutte le discendenti femmine della famiglia sono note per la loro bellezza, la loro grazia nella danza e la dolce voce quando parlano. Lady Cloncurry, madre dell'attuale Lord Cloncurry, era di questa razza ed in gioventù era riconosciuta come la donna più bella della Corte Irlandese e venne celebrata per il raro fascino dei suoi modi e della sua voce.

### *La partita di hurling*

Le Fate, con il loro amore artistico per tutte le grazie gentili della vita, odiano fortemente la volgarità ed i gesti violenti, nonché tutti gli sport atletici quali hurling e lotta; e spesso cercano di porre loro fine in qualche cattivo modo.

Un giorno, durante una partita di hurling si sollevò una grande nuvola di polvere che fermò il gioco. La gente si allarmò, perché dissero che le Fate erano a caccia ed avrebbero fatto loro del male accecandoli; ed in effetti

migliaia di Sidhe erano lì presenti e sollevavano una terribile polvere, nonostante nessun occhio mortale potesse vederli. Allora un uomo, buon giocatore e musico, corse a prendere il suo flauto e cominciò a suonare alcune vigorose melodie ballabili “perché” disse “le Fate cominceranno a danzare e si scorderanno di noi e andranno a festeggiare sulla loro collina con i loro flauti magici.”

E così fu, perché improvvisamente la tempesta di vento si spostò sulla collina fatata, il terreno di gioco venne lasciato libero ed il gioco riprese tranquillamente.

Bisogna riconoscere che le Fate sono un po' egoiste, altrimenti non avrebbero interferito con quel grande sport nazionale che è l'hurling, che è il divertimento preferito del paese e viene considerato una grossa festa, con tutte le cerimonie di un torneo; o almeno fino a quando i tempi bui non distrussero tutto il divertimento della vita dei contadini.

Come madrina dell'hurling veniva scelta la ragazza più graziosa del villaggio – la Colleen-a-bhailia. Vestita di bianco ed accompagnata dalle sue amiche, ella procedeva sul terreno di gioco con i suonatori di flauto e violino che la precedevano, suonando gaie melodie ballabili. Lì incontravano la processione dei giovani che circondavano il caposquadra – sempre un giovane alto più di sei piedi. Ed il giovane e la ragazza si davano la mano e cominciavano a danzare, mentre tutta la gente batteva le mani. Questa veniva chiamata l'apertura dell'hurling e per la partita seguente veniva scelta un'altra coppia, dato che ogni ragazza del villaggio sperava con ansia di essere scelta per condurre la danza cerimoniale del secondo gioco o dei seguenti. Naturalmente, il torneo di hurling terminava con una cena collettiva, molto corteggiamento e molti conseguenti matrimoni tra le graziose fanciulle ed i giovani giocatori, nonostante l'invidia o la gelosia delle Fate che cercavano maliziosamente di rovinare i piaceri della festa.



### *La cavalcata con le Fate*

Le Fate amano molto i cavalli e sono splendidi cavalieri. Molti bei giovani vengono invitati a cavalcare con loro e corrono con le Fate come il vento, con Finvarra in testa sul suo grande cavallo nero con le narici rosse che paiono fiamme. E sempre, dopo questa esperienza, quegli uomini divengono i cavalieri più impavidi della contea, così che la gente comprende che hanno cavalcato con le Fate. Dopo la caccia, il favorito viene portato ad una magnifica cena nel palazzo delle Fate dove, quando ha bevuto il chiaro vino

rosso, lo cullano fino ad addormentarlo con della dolce musica. Ma lui non ritroverà mai più il palazzo fatato e cercherà invano il bel cavaliere sul suo fine destriero nero insieme alla gaia compagnia di giovani in abiti di velluto verde che correvano con lui nei campi, come una folata di un vento di tempesta. Essi se ne sono andati per sempre dalla sua vista, come un sogno notturno.

Una volta un gentiluomo, anch'egli dei Kirwan di Galway, stava cavalcando nei pressi della collina fatata – dove tutte le Fate dell'ovest tengono i loro raduni ed incontri sotto il governo del Re Finvarra – quando improvvisamente apparve uno strano cavaliere su un fiero stallone nero. Lo straniero augurò con una grazia distinta il buongiorno e Mr. Kirwan ricambiò il saluto con cortesia, quindi cavalcarono assieme fianco a fianco scorrendo piacevolmente – perché lo straniero pareva sapere tutto di tutti, nonostante Mr. Kirwan non riuscisse a ricordare di averlo mai visto prima.

“Ora,” disse il cavaliere nero “io so che voi parteciperete alla corsa di domani, perciò lasciate che vi dia un consiglio: se volete essere certo della vittoria, permettetevi di inviarmi un mio uomo per cavalcare il vostro cavallo. Non ha mai perso una gara e sarà con voi poco prima della partenza.”

Detto questo, alla curva della strada lo straniero scomparve; si trattava, infatti, di Finvarra stesso, che aveva una particolare amicizia per la tribù dei Kirwan perché tutti gli uomini di quel sangue erano generosi e le donne belle. La mattina seguente, mentre Mr. Kirwan si stava preparando per la gara, il suo staffiere gli disse che un giovane fantino lo attendeva. Era uno stranissimo personaggio, pensò Mr. Kirwan, il più strano che avesse mai visto ma si sentì spinto a dargli il diritto ed il potere necessari alla corsa ed il giovane se ne andò subito, come un lampo.

Mr. Kirwan non capì più nulla – si sentiva come in un sogno – fin quando non gli venne porta la coppa d'argento del vincitore della gara e su di lui piovvero congratulazioni, mentre tutti gli chiedevano dove avesse trovato quel magnifico fantino che pareva fare volare il cavallo come lo spirito del vento. Ma il fantino era già scomparso. Tuttavia, lo straniero sul cavallo nero era lì ed invitò Mr. Kirwan a cenare con lui; cavalcarono piacevolmente, come in precedenza, fin quando giunsero ad una magnifica casa, dove una folla di splendidi servitori attendevano sulla soglia di ricevere il loro signore e padrone ed il suo ospite. Uno di loro condusse Mr. Kirwan alla propria stanza per vestirsi per la cena e lì egli trovò pronto un costoso completo in velluto viola, che il valletto gli fece indossare. Entrò quindi nella sala da pranzo; era splendidamente illuminata e vi erano

ghirlande di fiori appese intorno a colonne di cristallo e coppe d'oro con incastonati gioielli per il vino, e piatti d'oro.

L'ospite pareva un perfetto uomo di mondo e fece gli onori con una grazia perfetta. La conversazione fluiva liberamente, mentre ad intervalli si udiva della dolce musica suonata da musicisti invisibili e Mr. Kirwan non riusciva a resistere al fascino ed alla bellezza della situazione, né al chiaro vino rosso che il suo ospite versava per lui nelle coppe ingioiellate.

Quando il banchetto terminò, una grande folla di dame e gentiluomini entrò e danzò alla dolce e bassa musica, circondando l'ospite e cercando di attirarlo nella danza. Ma, guardandoli, parve all'uomo che fossero tutti morti che aveva conosciuto un tempo, perché tra loro vi era suo fratello, che era annegato nel lago un anno prima ed anche un uomo che era morto per una caduta da cavallo durante una caccia; ed altri, i cui volti conosceva bene. Erano tutti pallidi come la morte ma i loro occhi erano ardenti come carboni accesi.

Mentre guardava, stupito, gli si avvicinò un'amabile fanciulla che indossava una collana di perle, lo afferrò per il polso con la sua piccola mano e cercò di attirarlo nel cerchio.

“Danzate con me” sussurrò, “danzate ancora con me. Guardatemi, perché un tempo mi amavate.”

Quando lui la guardò, seppe che era morta e la stretta della sua mano era come un anello di fuoco intorno al suo polso; indietreggiò per il terrore, perché comprese che era una bella fanciulla che aveva amato in gioventù e cui aveva donato una collana di perle, ma che era morta prima che potesse farne la sua sposa. Il suo cuore allora annegò nella paura e disse al suo ospite:

“Portatemi via da qui. Riconosco i danzatori; sono dei morti. Perché li avete fatti uscire dalle loro tombe?”

Ma l'ospite si limitò a ridere e disse: “Dovete prendere dell'altro vino per farvi coraggio”. E gli versò un'altra coppa di un vino più rosso del rubino. Quando lo bevve tutta la scena, la musica e la folla scomparvero alla sua vista ed egli cadde in un sonno profondo, risvegliandosi nella propria casa sul proprio letto. I servi gli dissero che uno strano cavaliere lo aveva accompagnato alla porta a tarda notte e li aveva incaricati di posare gentilmente il padrone sul suo letto e di non svegliarlo assolutamente fino al pomeriggio seguente, perché era stanco per la corsa; ordinò loro anche di portare il cavallo alla stalla e di curarlo bene, perché era coperto di schiuma e tutto tremante.

Il pomeriggio Mr. Kirwan si svegliò e si alzò sano come sempre; del raduno fatato non gli rimase altro che il segno intorno al polso della presa della

donna, che pareva avere bruciato la carne. Seppe in tal modo che la sua avventura notturna non era fantasia ed il segno della mano della morta rimase con lui fino alla sua morte; spesso alla notte ebbe la visione della giovane con la collana di perle ma non visitò mai più il palazzo fatato né vide ancora il cavaliere nero. In quanto alla coppa d'argento, la gettò nel lago, perché pensava che fosse giunta a lui grazie ad una magia diabolica e che non avrebbe portato fortuna né a lui né alla sua razza. Così la coppa affondò tra le onde e non venne mai più vista.

### *La spia fatata*

Talvolta le Fate appaiono come vecchi uomini o donne ed in tal modo ottengono di entrare nelle case per guardare e spiare, stregare il burro e rapire i bambini e le giovani per farne spose fatate.

Vi era un uomo nell'ovest che rimase inchiodato a letto per sette anni, non poteva lavorare e doveva alzarsi con l'aiuto di altri. Tuttavia, la quantità di cibo che consumava era enorme e tutti avevano pietà di lui e gli portavano costantemente ogni sorta di buone cose; lui mangiava tutto e non diventava più forte. Ogni domenica, quando la famiglia andava a messa, lo chiudevano in casa con cibo in abbondanza, perché in casa non vi era nessuno per aiutarlo. Una domenica, tuttavia, lasciarono la cappella prima del solito e, andati sulla spiaggia, videro una grande folla di stranieri giocare ad hurling ed in mezzo a loro vi era il malato che correva e saltava, allegro come non mai. Lo chiamarono ed egli si voltò verso di loro, ma in quel momento scomparve. La famiglia corse quindi a casa, aprì la porta ed andò dritta nella stanza, dove trovarono l'uomo a letto come sempre, debole e sottile ed incapace di muoversi; ma aveva mangiato tutto il cibo ed ora ne chiedeva altro. I familiari allora si infuriarono ed urlarono: "Ci hai presi in giro. Sei in combutta con il popolo fatato ma vedremo ben presto chi sei realmente perché, se non ti alzi immediatamente da quel letto, faremo un fuoco e ti getteremo dentro ed allora ti faremo camminare."

Lui urlò e ringhiò ma loro lo presero e lo portarono verso il fuoco. Quando vide che facevano sul serio, l'uomo saltò su e corse verso la porta e, prima che potessero toccarlo, scomparve e non venne mai più visto. Invero ora essi sapevano che era in combutta con il diavolo e bruciarono pertanto il suo letto e tutto ciò che gli era appartenuto, versando acqua santa nella stanza. Quando tutto fu in cenere, rimase solo una pietra nera con degli strani segni sopra; ed era senza dubbio grazie ad essa che l'uomo operava i suoi incantesimi. Ne ebbero paura e la diedero al prete, che la possiede ancora oggi, così che non vi possono essere dubbi sulla veridicità della storia. Il prete conosce il significato segreto degli strani segni che diedero potere alla

pietra, ma non rivelerà a nessuno questo segreto, perché la gente potrebbe cercare di fare con essa, grazie al suo potere ed al potere dei suoi segni, magie diaboliche ed incantesimi illegali.

### *Il cavaliere oscuro*

Un giorno un bel giovane di nome Jeremy Nowlan andò a fare una passeggiata alla fiera di Slane, dove aveva mandato a vendere del bestiame quella stessa mattina. Era vestito con i suoi abiti migliori, eleganti e puliti, e nessuno in tutta la contea poteva eguagliarlo in altezza, forza o bellezza. Così camminava allegro e contento di sé lungo la strada, fin quando giunse ad una zona solitaria dove non si vedeva un'anima; proprio in quel momento il cielo divenne scuro, come se vi fossero dei tuoni nell'aria, ed improvvisamente udì dietro di sé gli zoccoli di un cavallo. Si voltò e vide un gentiluomo molto scuro e vestito elegantemente che cavalcava un cavallo nero e correva velocemente verso di lui.

“Jeremy Nowlan,” disse il cavaliere “ti ho cercato per tutta la strada. Sali dietro di me, svelto, e ti porterò immediatamente alla fiera di Slane; sto io stesso andando là e mi farebbe molto piacere avere la tua compagnia.”

“Vi ringrazio molto per la vostra gentilezza,” disse Jeremy “ma uno come me non è degno di cavalcare con vostra signoria; preferirei dunque camminare, se questo aggrada a vostro onore; ma grazie ugualmente.”

Per dire la verità, Jeremy aveva paura di quello strano gentiluomo e del suo cavallo nero e non si fidava di loro, perché non aveva forse udito strane storie su come giovani uomini venivano rapiti dalle Fate e tenuti prigionieri dei loro incantesimi nelle profondità della terra nel cuore della collina, dove mai mortale avrebbe mai potuto rividerli o conoscere il loro destino? E ad essi era permesso di uscire a vedere i loro cari solo nelle notti in cui camminavano i morti ed essi camminavano con loro quando si alzavano dalle loro tombe. Cominciò quindi a scusarsi nuovamente e, nel frattempo, continuò a guardarsi in giro in cerca di qualche strada per fuggire.

“Vieni”, disse il cavaliere nero “tutto questo non ha senso, Jeremy Nowlan; tu devi davvero venire con me.”

Detto questo, scese e lo toccò leggermente sulla spalla con il frustino ed in un istante Jeremy si ritrovò seduto sul cavallo a galoppare come il vento con il cavaliere nero; non si fermarono né riposarono fin quando giunsero ad un grande castello in un bosco, dove uno stuolo di servitori in verde ed oro attendevano sulla soglia di riceverli. Si trattava delle persone più piccole che Jeremy avesse mai visto in tutta la vita ma non lo fece notare, perché essi erano civili e lo circondavano per sapere cosa potevano fare per lui.

“Portatelo in una stanza e fatelo vestire” disse il gentiluomo, che sembrava il padrone del castello. Nella stanza Jeremy trovò un bellissimo completo in velluto, un cappello ed una piuma. Quando i piccoli servi lo ebbero vestito, lo condussero ad una grande sala tutta illuminata, con ghirlande di fiori appese; vi erano musica e danze in atto ed erano presenti molte amabili dame, ma nessuno nella sala era più bello di Jeremy Nowlan nel suo completo di velluto con cappello e piuma.

“Volete danzare con me, Jeremy Nowlan?” disse una amabile dama.

“No, Jeremy: dovete danzare con me” disse un'altra.

E tutte loro se lo disputarono, così egli dovette danzare con tutte, una dopo l'altra, per tutta la notte, fin quando fu morto di stanchezza e desiderò solo di potere stendersi a dormire.

“Portate Jeremy Nowlan alla sua stanza e mettetelo a letto” disse il gentiluomo ad un uomo dai capelli rossi “ma prima dovrà raccontarmi una storia.”

“Non conosco nessuna storia, vostro onore,” disse Jeremy “perché non sono istruito; ma sono molto stanco, lasciatemi andare a dormire.”

“Dormire!” disse il gentiluomo. “Non se posso impedirte. Qui, Davy!” e chiamò l'uomo dai capelli rossi. “Prendi Jeremy Nowlan e buttalo fuori; non è in grado di raccontarci alcuna storia ed io non terrò qui nessuno che non mi possa raccontare storie. Buttalo fuori, non è degno della cena.”

Così l'uomo dai capelli rossi buttò fuori Jeremy dall'entrata del castello ed egli si stava giusto disponendo a dormire su una panca fuori quando arrivarono tre uomini con una bara.

“Oho, Jeremy Nowlan,” dissero “sei il benvenuto. Avevamo giusto bisogno di un quarto uomo per portare la bara.”

E lo posero sotto ad essa insieme a loro, quindi marciarono per colli e valli, campi e vallette, attraverso rovi e spine fino al vecchio cimitero nella valle, dove si fermarono.

“Chi scaverà la tomba?” disse uno.

“Tiriamo a sorte” disse un altro. E toccò a Jeremy; gli diedero quindi una vanga ed egli lavorò fin quando la tomba non fu larga e profonda.

“Questo non è affatto il posto giusto per una tomba” disse il capo del gruppo quando il lavoro fu finito. “Non seppellirò nessuno in questo luogo, perché qui riposano le ossa di mio padre.”

Così dovettero prendere nuovamente la bara e portarla per campi e valli fin quando raggiunsero un altro cimitero, ove Jeremy fu costretto a scavare un seconda tomba; quando finì, il capo gridò:

“Chi metteremo nella bara?”

Ed un'altra voce rispose: "Non abbiamo bisogno di tirare a sorte; mettiamo Jeremy Nowlan nella bara!"

Quindi lo presero e cercarono di gettarlo a terra ma Jeremy era forte e potente e li combattè tutti. Loro non lasciavano la presa, nonostante lui desse loro colpi tali che avrebbero ucciso qualunque altro uomo. Infine si sentì perduto, perché non aveva armi con cui combattere e la sua forza stava scemando. Vide quindi che il capo aveva in mano una bacchetta di nocciolo e lui sapeva che una bacchetta di nocciolo portava fortuna; con un balzo improvviso si rialzò e la prese, la fece roteare per tre volte intorno alla testa e colpì con essa a destra e a manca i suoi assalitori, quando accadde qualcosa di meraviglioso: i tre uomini, che erano pronti ad ucciderlo, caddero improvvisamente a terra e vi rimasero immobili come morti. La bara divenne bianca di luce lunare, ma nessuna mano la toccò nè si udì voce alcuna. Jeremy non attese di vedere ma, poiché la paura di quegli uomini era in lui prevalente, corse via, temendo che potessero rialzarsi; corse per campi e valli con la bacchetta di nocciolo ancora in mano, attraverso rovi e spine fin quando si ritrovò nuovamente all'entrata del castello. I magnifici servitori allora uscirono e dissero:

"Seri il benvenuto, Jeremy Nowlan. Entra; sua signoria ti attende."

E lo portarono in una stanza dove il lord giaceva su un letto di velluto, ed egli disse:

"Ora, giovane uomo, raccontami una storia, perché a nessuno è permesso di mangiare, bere o dormire nel mio castello se non ha raccontato qualcosa di meraviglioso che gli è accaduto."

"Allora, mio signore," disse Jeremy "posso raccontarvi la più meravigliosa delle storie e sono molto orgoglioso di potere divertire vostra signoria."

Gli raccontò quindi la storia dei tre uomini e della bara ed il signore fu così compiaciuto che ordinò ai servi di portare al giovane una bella cena ed il vino migliore; Jeremy mangiò come un principe su piatti d'oro e bevve vino da coppe di cristallo ed ebbe il meglio di tutto; dopo cena si sentì molto stanco e cadde a terra addormentato profondamente.

La mattina seguente si risvegliò sdraiato sotto un covone di fieno nel suo stesso campo ed i suoi bei abiti erano svaniti – il completo di velluto con il cappello e la piuma che lo avevano fatto sembrare così bello al ballo, dove tutte quelle fini dame si erano innamorate di lui. Dell'avventura notturna non gli rimase altro che la bacchetta di nocciolo, che continuava a tenere stretta in mano. E molto triste fu Jeremy Nowlan quel giorno, specialmente quando il mandriano venne a dirgli che non aveva venduto nessuno degli animali alla fiera, perché i suoi uomini attendevano il padrone e si erano

meravigliati che non fosse venuto a preoccuparsi del suo denaro, mentre tutti gli altri allevatori vendevano i loro animali ai prezzi migliori.

Jeremy Nowlan non comprese mai il perché le Fate gli avessero giocato un così brutto scherzo impedendogli di vendere il bestiame, ma se mai avesse incontrato nuovamente lo straniero sul suo cavallo nero, era determinato a fargli provare la forza del suo randello sul capo, per importante che lui fosse tra le Fate. Infatti, avrebbe potuto almeno lasciargli il completo di velluto ed era stato vergognoso portarglielo via quando non poteva farci nulla ed era caduto a terra per la debolezza dovuta alla danza ed al vino bevuto a cena, dove le amabili dame continuavano a versarglielo con le loro manine coperte di gioielli.

Era certamente un brutto e spregevole scherzo, come disse a se stesso Jeremy quella mattina di maggio quando si alzò dal covone di fieno; e questo ci dimostra di non fidarsi mai delle Fate, perché tutte le loro parole dolci e le loro maniere gentili ed il loro vino rosso sono pieni di malizia, invidia ed inganno ed esse sono sempre pronte a rovinare un poveraccio ed a riderne solo per divertirsi e per il dispetto e la gelosia che provano nei confronti della razza umana.

### *Sheela-na-Skean*

Nella contea di Cork, vicino a Fermoy, vi sono delle rovine di una casa colonica che hanno una funesta fama e nessuno vi costruirebbe sopra o le abiterebbe. Molti anni or sono vi viveva un ricco allevatore, che si diceva avesse mucchi d'oro nascosti nella sua stanza da letto. Alcuni sostenevano che non dormiva mai senza un sacco d'oro sotto il cuscino. Tuttavia, una notte venne trovato crudelmente assassinato e l'oro della casa era completamente sparito, fatta eccezione per alcuni pezzi intrisi di sangue, che erano stati evidentemente persi dagli assassini in fuga.

Il vecchio a quel tempo viveva solo; la moglie era morta ed il suo unico figlio viveva in una zona lontana della contea ma, non appena seppe che il padre era morto, ritornò. Furono fatte investigazioni accurate ed infine caddero i sospetti sulla domestica e sul suo amante, che era solita fare entrare in casa. Furono quindi arrestati e processati. La domestica, Sheela-na-Skean, o Sheela dal coltello, come venne chiamata in seguito, era una donna scura, fiera e potente, nota per il suo carattere violento e vendicativo; il suo amante era invece debole e codardo ed infine confessò per salvarsi la vita. Disse di non avere avuto alcuna parte nell'omicidio, anche se aveva aiutato Sheela a rimuovere e seppellire l'oro. Secondo il suo racconto, Sheela era entrata di notte nella stanza del vecchio e, prendendo una corta spada affilata che era sempre appesa alla testata del letto dell'uomo, lo colpì

fieramente più volte fin quando non respirò più. Quindi chiamò il suo amante ed insieme frugarono per la stanza, dove trovarono grandi quantità di ghinee d'oro; le misero in una borsa e corsero via per i campi, dove la seppellirono in un luogo sicuro conosciuto a loro soli; ma né lui né Sheela avrebbero rivelato il luogo a meno che non avessero ricevuto la grazia.

Quest'omicidio era tuttavia troppo atroce per avere la grazia e Sheela venne impiccata tra le urla e le maledizioni della gente. Ma ella rimase fiera e insolente fino alla fine, continuando a rifiutarsi ostinatamente di rivelare il luogo dove avevano sepolto il denaro. Il suo amante, nel frattempo, era morto di paura in prigione perché, dopo la pronuncia della sentenza, era caduto a terra e non si era più ripreso. Così il segreto dell'oro morì con loro. Dopo questi fatti il figlio del morto andò a vivere in quel luogo ed in famiglia venne mantenuta viva la tradizione dell'oro, ma tutti gli sforzi fatti per ritrovarlo furono vani. Accadde quindi una cosa strana: il fattore sognò per tre notti di seguito che, se fosse andato a mezzanotte ad un vecchio castello in rovina nei paraggi, avrebbe udito delle parole che avrebbero potuto svelargli il segreto dell'oro, ma doveva andare solo. Così, dopo il terzo sogno il fattore decise di fare quanto ordinatogli ed andò a mezzanotte nel luogo indicato. I suoi due figli, uomini fatti, attendevano ansiosamente il suo ritorno e, un'ora circa dopo la mezzanotte, il padre tornò a casa bianco come un fantasma, sconvolto e tremante. Lo misero a letto ed in breve fu in grado di raccontare loro le sue avventure. Disse che, arrivato alle rovine, si diresse verso il muro ed attese in silenzio le parole promesse. Quindi gli parve che passasse come un respiro sul suo volto ed udì una voce bassa sussurrargli nell'orecchio:

“Se vuoi trovare la borsa dell'oro prendi via la terza pietra.”

“Ma qui” disse il fattore lamentosamente “la voce si fermò prima di nominare il luogo dov'era nascosto l'oro perché, in quel momento, si udì un terribile grido ed apparve il fantasma di Sheela, gigantesco e terribile; le sue mani grondavano sangue ed i suoi occhi emanavano fuoco; si precipitò verso di me per attaccarmi brandendo una spada corta ed affilata che faceva roteare sul suo capo, probabilmente la stessa con cui aveva commesso l'omicidio. Vedendo questa terribile apparizione sono scappato verso casa ma Sheela mi correva dietro con salti e grida; quando raggiunsi le mura del castello si immerse nel terreno e scomparve ma” continuò il fattore “sono certo che, da quanto diceva la voce, la borsa con l'oro giaccia sotto la terza pietra nel...”

Non poté dire altro, perché in quell'istante la porta della stanza si aprì con violenza come per un vento forte, la candela si spense lo sfortunato uomo venne sollevato dal suo letto da mani invisibili e venne sbattuto a terra con

un fracasso incredibile. Nel buio i due uomini poterono udire i lamenti, ma non videro nessuno. Quando riaccesero la candela andarono dal padre ma lo trovarono già morto, con un segno nero intorno al collo come se fosse stato strangolato da una mano potente. Così il segreto dell'oro rimase inviolato.

Dopo il funerale e dopo che ebbero sistemato tutti gli affari, i fratelli furono d'accordo a continuare a cercare l'oro tra le antiche rovine del castello, nonostante l'apparizione della terribile Sheela. Così, una certa notte a mezzanotte si armarono di vanghe e grossi randelli come difesa e procedettero ad esaminare ogni terza pietra delle grosse mura da altezza uomo fino a terra, in cerca di qualche segno o marchio segreto grazie al quale avrebbero magari potuto trovare la vera pietra. Ma, mentre lavoravano, una sottile luce blu apparve improvvisamente ad una certa distanza nella corte interna del castello e vicino ad essa vi era il fantasma del padre che puntava con la mano aperta verso una certa pietra nel muro. Essi pensarono che dovesse essere certamente il nascondiglio dell'oro e si affrettarono; prima che potessero raggiungere il luogo, però, apparve la terribile forma di Sheela, più spaventosa di quanto possano descrivere le parole, vestita di bianco e con un cerchio di fiamme intorno al capo. Prese il fantasma con le sue mani insanguinate e lo trascinò via con orribili grida ed imprecazioni. E, lontano, nell'oscurità poterono udire la lotta che continuava e le grida di Sheela che perseguitava il fantasma.

“Ora” dissero i giovani “lavoriamo mentre stanno lottando” e tirarono via completamente la terza pietra su cui era rimasta della luce blu – una larga pietra piatta che venne via facilmente; tolta quella, sotto vi giaceva una grande borsa piena di ghinee d'oro lucente; quando la trassero dal terreno si udì da lontano un terrificante strepito ed un urlo acuto nell'aria. Quindi passò loro accanto una folata di vento e la luce blu svanì ma loro non udirono nulla, presero via la borsa e la portarono con sé in mezzo al buio ed alla tempesta. Le grida parvero inseguirli fin quando raggiunsero le mura esterne del castello, quando tutto fu silenzio; fecero il resto della strada in pace e raggiunsero la loro casa senza problemi.

Da quel momento il fantasma di Sheela-na-Skean cessò di infestare il castello ma talvolta si udirono lamenti e pianti durante la notte all'interno della casa e nei suoi paraggi; i fratelli allora la abbattono e la lasciarono in rovina, costruendosi una bella residenza con parte del tesoro; perché ora erano pieni d'oro e vissero per sempre felici e prosperi con la loro famiglia. Sul luogo dove era stato ritrovato l'oro venne eretta una croce in memoria del loro padre, cui dovevano la loro ricchezza e grazie al quale erano giunti alla prosperità; perché grazie a lui lo spirito di Sheela-na-Skean venne infine sconfitto ed il denaro venne reso alla famiglia del fattore ucciso.

## *Capitan Webb, il capo dei ladri*

Circa un secolo fa un famosissimo ladro, chiamato il Capitano Webb, era solito fare della contea di Mayo il suo quartier generale ed ancora oggi si raccontano storie sulle sue violenze e sulla sua crudeltà. Molte giovani venivano rapite con la forza o con l'inganno e, quando se ne stancava, le denudava e le gettava in un profondo buco accanto al Lough Corrib, che è conosciuto ancor oggi nella contea come "il buco del Capitano Webb".

Un giorno, tuttavia, il destino si prese una rivincita sul brigante per mano di una donna.

Aveva commesso un furto audace su una strada maestra: aveva ribaltato una carrozza, ucciso a colpi di pistola i cavalli e rapito una nobile ed amabile fanciulla, che stava ritornando a casa con la madre da una festa data da un vicino. Di conseguenza, come il ladro ben sapeva, esse erano vestite con magnificenza ed indossavano i loro gioielli più costosi. Dopo avere depredato la madre di tutti i suoi ornamenti, la lasciò mezza morta per la strada ma, messo un mantello intorno alla giovane, il Capitano Webb la issò sul suo cavallo davanti a lui e galoppò via verso uno dei tanti nascondigli che aveva nel paese.

Per qualche tempo trascurò tutte le sue altre favorite per amore della bella fanciulla e la portava con lui in tutte le sue spedizioni selvagge, tanto era pazzo d'amore per lei. Ma, alla fine, si stancò anche della sua bellezza e decise di sbarazzarsene nello stesso modo in cui si era sbarazzato delle altre, con una morte crudele ed improvvisa. Così un giorno, quando la giovane era fuori a cavallo accanto a lui, come la costringeva sempre a fare, la portò verso il buco fatale dove tante delle sue vittime erano morte, con l'intenzione di gettarvela come aveva fatto con le altre; ma prima le disse di smontare da cavallo e di togliersi tutte le sue ricche vesti di seta ed oro ed i suoi gioielli, perché non ne avrebbe più avuto bisogno.

"per pietà, allora," disse lei "non guardatemi mentre mi svesto, perché non sarebbe corretto guardare una donna mentre si sveste; voltatevi ed io toglierò la veste e la getterò via."

Il capitano quindi si voltò come desiderava, perché non poteva rifiutarle un'ultima richiesta, ma continuò a mantenersi molto vicino al buco, pronto a gettarvela dentro; improvvisamente ella si gettò contro di lui e, con entrambe le mani sulle sue spalle, lo spinse oltre il ciglio nell'immenso buco da cui nessun mortale era mai uscito vivo ed in questo modo la contea fu liberata per sempre dal terribile ladro, grazie al coraggio di una audace e bella fanciulla.

## *Il ladro di Mayo e la cavalla Feenish*

Un'altra figura disperata che rese nefasta la reputazione della stessa contea fu Capitan Macnamara. Nonostante fosse un uomo di buona famiglia, ricco e dall'aspetto splendido, conduceva una vita di eccessi selvaggi e non si fermava davanti a nessun crimine pur di gratificare la sua passione o il capriccio del momento o trovare denaro da spendere nei suoi piaceri con la insensata e sciocca stravaganza della sua natura maligna e dissoluta; questo perché aveva sperperato tutto il suo patrimonio ed ora viveva di frodi, menzogne e sopraffazione dei diritti altrui. Proprio quando le sue finanze erano messe al peggio, venne chiamato a processo davanti all'assise della contea per alcuni atti illeciti riguardanti della terra e del bestiame appartenenti ad una ricca vedova che possedeva un bel luogo nei paraggi, anche se non vi viveva spesso essendo costantemente all'estero – Parigi o Roma – con il suo unico figlio, il giovane erede della proprietà. Accadde tuttavia che ella ritornò a casa in tempo per il processo, che le interessava in quanto riguardava un'audace appropriazione di parte della sua terra migliore, da cui Macnamara aveva rapito il bestiame e lo aveva rivenduto. Altamente indignata per l'offesa recatale, la ricca vedova apparve alla corte decisa a vendicarsi e venne ricevuta da tutti gli ufficiali con la massima distinzione e deferenza.

L'imputato venne sottoposto ad un esame torturante, in cui vennero esposte con spietata severità tutte le sue pratiche malvagie, ma la vedova non si curò di nulla: vide davanti a sé solo uno splendido uomo nel fiore della vita, con una presenza magnifica, occhi lampeggianti e capelli di corvo. Venne subito soggiogata come per magia dal bel prigioniero sul banco degli imputati e, chiamando il suo avvocato, ordinò che il processo venisse fermato e non venissero chiesti danni. Dopo questo, com'era naturale, tra la donna e l'imputato sorse una immediata intimità, che sfociò infine nel matrimonio dei due; l'unico figlio ed erede della vedova venne portato dalla scuola a vivere con loro perché, come osservò il capitano, era necessario che il ragazzo venisse presto istruito in merito alla gestione della proprietà.

Una sera, tuttavia, Macnamara tese una corda lungo una zona solitaria della strada da dove sapeva che il ragazzo sarebbe dovuto passare per cavalcare verso casa. Di conseguenza il cavallo inciampò e gettò a terra il cavaliere; quando, quella notte, i servi e la gente andarono fuori con delle torce in cerca del giovane erede, venne trovato morto accanto alla strada. L'intera proprietà rimase dunque della vedova, che la fece gestire interamente da Macnamara; ed egli non perse tempo a fare buon uso delle grosse somme di denaro che erano finite sotto il suo controllo, ricadendo costantemente nella sua dissoluta stravaganza. Nessuno sa come fosse la loro vita familiare,

perché difficilmente la moglie si faceva vedere quando lui dava delle feste, ma dopo un anno la contea venne a sapere con sorpresa della morte della ricca vedova, come veniva chiamata – improvvisa, si disse, a causa di un colpo. Venne trovata morta un mattino nel suo letto, con suo marito nel più profondo dolore – questa la versione corrente. Ma nello stesso periodo si sussurravano sospetti nei paraggi e si diceva che intorno al collo della povera e cara signora era stato trovato un segno nero; molti sospettavano un raggio, ma temevano di prendere misure contro il capitano da tanto terrore questi ispirava.

Nel frattempo, questi si consolò con un'altra moglie, una giovane che era stata la sua favorita molto tempo prima della morte della sua prima moglie. Insieme condussero una vita spensierata fin quando non ebbero sperperato tutto il denaro della vedova. Allora egli si unì ad una banda selvaggia di tagliagole e disperati che combattevano ed imbrogliavano la gente alle fiere ed alle corse ed erano il terrore dell'intero paese. Ma, in particolare, combattevano contro i grandi Joyce di Connemara, che giurò vendetta.

Ora, il capitano aveva una famosa cavalla di nome Feenish, che poteva volare come il vento e vivere per giorni senza cibo. Ed egli le aveva insegnato ogni sorta di strano trucco – a stare in piedi sulle zampe posteriori, ad entrare da una finestra ed a salire le scale; ed il modo in cui questo capo di ladri aveva ottenuto il segreto del potere su uomini ed animali era ignoto.

Vicino ad un grande albero viveva un grosso corvo ed un giorno Macnamara rubò le sue uova, le portò a casa, le fece bollire e le rimise nel nido per vedere cosa avrebbe fatto quel vecchio uccello. Ora, egli vide la saggezza di quel corvo femmina, perché una volta essa era volata presso una montagna vicina e, trovata una certa pietra con virtù magiche, la portò nel suo nido nel becco. Con questa pietra ella sfregò le uova dappertutto fin quando tornò in loro la vita; ed a tempo debito nacquero dei piccoli forti e gioiosi come gli altri.

Avendo Macnamara osservato questo procedimento, attese la sua occasione ed un giorno, in assenza del corvo, rubò la pietra magica dal nido. Per provarla si strofinò la pietra dappertutto sul corpo, come aveva visto fare al corvo con le uova ed il risultato fu che immediatamente egli possedette dei doni meravigliosi: divenne in grado di prevedere gli eventi e di piegare la gente alla sua volontà; sapeva quando il pericolo era vicino e quale strada prendere per evitare i nemici che erano sulle sue tracce. Quindi sfregò Feenish, la sua cavalla, dappertutto ed immediatamente ella divenne saggia come un umano e comprese ogni parola che le veniva detta.

Così Macnamara, forte di questi nuovi poteri, continuò la sua vita malvagia e rubò e depredò peggio di prima; ed il sangue di molti uomini era sulle sue mani. Infine la fazione dei Joyce decise di porre fine all'audace ladro e tutti i grandi Joyce del Connemara si radunarono in forze e lo inseguirono da un posto all'altro, da valle a monte per mezza contea. Macnamara cadde in una torbiera, dove Feenish perse tutti e quattro i suoi ferri; la fece quindi nuotare nel fiume a Cong, dopo una lunga cavalcata durata tutto il giorno attraverso passi di montagna; ma, quando la povera cavalla giunse dall'altra parte, cadde morta, con grande dolore del capo dei ladri, che la seppellì sull'isola di Lough Corrib che porta tuttora il suo nome – Innis-Feenish. Tuttavia, dopo che ebbe depresso nella terra la sua fedele amica, le energie lo abbandonarono completamente e la sua fortuna svanì – le sue ricchezze scomparvero, i suoi figli sperperarono tutto ciò che possedeva ed i suoi due figli maschi morirono di morte violenta; infine, con lo spirito spezzato, mendico e solo al mondo, ultimo della sua razza, si ritrovò con null'altro che un vecchio pony grigio. Con esso cavalcò fino a Cork, dove si imbarcò su una nave di emigranti diretta in America, e se ne andò dalla sua vecchia terra, accompagnato dalle maledizioni di tutti coloro che lo avevano conosciuto; e da allora non se ne sentì parlare mai più. Così terminò la malvagia carriera di quel giocatore d'azzardo e sperperatore, nonché sospetto omicida di molte vittime.



Titolo originale: Ancient Legends, Mystic Charms, and Superstitions of Ireland

Autrice: Lady Francesca Speranza Wilde (1887)

© Elfi Edizioni

Traduzione, impostazione grafica interna ed impaginazione: L.Milani

Impostazione grafica di copertina: G.Venturi

Immagini interne e di copertina tratte da Microsoft Office, Corel Draw, "Fate Celtiche" di J.Jacobs, "Roumanian Fairy Tales and Legends".

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo libro può essere usata o riprodotta in alcun modo ed in alcun luogo, compreso l'uso in Internet, senza il permesso scritto della Elfi Edizioni eccetto in caso di recensioni librarie o brevi passaggi riportati in articoli, citando la fonte.

**L'uso delle erbe e degli incantesimi contenuti in questo libro non è consigliato come sostituto di terapia medica. Prima di usare erbe consultatevi con un esperto competente. Gli incantesimi riportati in questo libro sono tradizionali irlandesi e come tali vengono riportati, non consigliandone l'applicazione. Gli Editori declinano ogni e qualunque responsabilità derivante da eventuale uso di qualunque cosa descritta in questo libro, sia che si tratti di erbe che di incantesimi.**