

C'era un re che si chiamava Hertryggr e regnava a est, in Russia. Questa è una terra molto grande e popolosa, e si stende tra Húnaland e Gardaríki.* Il re era sposato e aveva due figlie, entrambe di nome Hildir:** erano fanciulle belle, di buon carattere e di buona educazione, ed egli le amava teneramente.

Un giorno accadde che il re si recasse a caccia, mentre la figlia maggiore andava a cercar

* *Gardaríki* («regno delle fortificazioni» o «regno delle città») è il nome in genere usato nelle saghe islandesi per designare lo stato russo. *Rússía* è invece latinizzazione del termine *Rus'*, nome delle popolazioni d'origine svedese che, a partire probabilmente già dalla fine dell'VIII secolo, si spinsero dalle coste orientali del Baltico fin sul Volga e quindi sul Dniepr, dando un contributo fondamentale alla nascita dello stato che da loro assunse, appunto, il nome (Braun 1924; Stender-Petersen 1953, pp. 65-87; Ellis Davidson 1976, pp. 45-56; Jackson 1993). I due nomi, *Gardaríki* e *Rússía*, sembrano aver dato origine, nella nostra saga, all'idea di due paesi confinanti ma distinti (Simek 1986, p. 255), concezione che sembra essere testimoniata anche nel trattato geografico contenuto nel manoscritto AM 764, 4°, dell'inizio del XIV secolo (Simek 1990, p. 438). Nel Húnaland – «terra degli Unni», genericamente collocata nell'Europa orientale (Simek 1990, p. 205) – sopravvive invece il ricordo dell'antica potenza unna, il cui artefice Attila è uno degli eroi dell'epica norrena (Bø 1956-1978b).

** Il motivo delle due sorelle entrambe di nome Hildir, di cui una, appassionata di arti marziali, vien detta Brynhildir («la Hildir della corazza»), mentre l'altra, dedita ai lavori domestici, è chiamata Bekkhildir («la Hildir della panca») è sicuramente tratto dalla *Saga dei Volsunghi* (G. Jónsson 1950, vol. I, p. 165; Meli 1993, pp. 196-197).

noci in compagnia delle sue damigelle. Questa ragazza veniva chiamata Brynhildr perché praticava le arti cavalleresche.* Brynhildr e le altre fanciulle si preparavano a tornare a casa quando si abbatté su di loro un grande animale, detto *hjasi*** una bestia crudele, di corporatura enorme. Lo *hjasi* è, tra gli animali, quello che vive più a lungo, tanto che, con un'antica

* La situazione – il seguito del re che si reca a caccia mentre le donne, e tra loro una principessa di nome Brynhildr, vanno a cogliere noci – è identica a quella presentata in un passo della *Saga di Hálfr e dei suoi guerrieri* (fine XIII secolo). L'autore della *Saga di Egill il monco* ha ripreso, quasi alla lettera, il brano dalla saga più antica, conferendogli poi uno sviluppo diverso: nella *Saga di Hálfr e dei suoi guerrieri*, infatti, la principessa ascolta non vista il canto di un valoroso giunto a corte in incognito, ne scopre così l'identità e lo sposa (cfr. G. Jónsson 1950, vol. II, pp. 124-132; Chiesa Isnardi 1977, pp. 224-233; Wessén 1930, pp. 190-191).

** Non è chiaro a che tipo di animale, più o meno fantastico, l'autore della saga faccia riferimento con il termine *hjasi*. Secondo Petter Salan si tratterebbe di un lupo (Salan 1693, pp. 92 ss.); Lagerholm (1927, p. 4-5n.) accoglie l'ipotesi di un legame con il norvegese *jase* (lepre) e pensa all'attribuzione di caratteristiche e dimensioni fantastiche a un animale, la lepre appunto, assente in Islanda. Marina Mundt (1993, pp. 216-219) pone invece il termine *hjassi* – grafia in AM 589e, 4° – in relazione con il sanscrito *hasty* e riconosce in questo mostro un elefante indiano: viaggiatori scandinavi in Oriente avrebbero visto rappresentazioni di elefanti con un guerriero stretto nella proboscide, e dai loro racconti sarebbe originato lo *hjasi* della *Saga di Egill il monco*. Va però notato che la lingua norrena conosceva il termine d'origine persiana *fill* per designare l'elefante, animale descritto con una certa ampiezza nell'*excursus* geografico contenuto nello *Stjórn*, traduzione e parafrasi commentata dei primi libri della Bibbia in norreno (Simek 1990, pp. 524-525). Se inoltre lo *hjasi* della saga derivasse dall'impressione suscitata negli Scandinavi in Oriente dall'immagine di un elefante con un guerriero stretto nella proboscide, non si spiegherebbe l'assenza dalla descrizione dell'elemento più strano e, al tempo stesso, funzionale: la proboscide.

espressione, se qualcuno diventa molto vecchio si dice che ha l'età di uno *hjasì*. L'aspetto di questa fiera è simile a quello di una donnola, e ha orecchie tanto lunghe che toccano il suolo.

Alla vista dell'animale le fanciulle corsero ognuna in una direzione diversa, lo *hjasì* afferrò allora la principessa e si rifugiò nel bosco. Le damigelle tornarono poi a casa e riferirono quanto era successo. Il re ne fu estremamente addolorato: diede l'ordine di cercare la figlia, ma non la si trovò in nessun luogo, nessuno fu capace di dirgli dove fosse.

Come ogni cosa, anche questa fu piano piano dimenticata, il tempo passò e si avvicinò la festa di *Jól*.*

* Scarse sono le fonti sul significato della festa di *Jól* in età pagana. La maggioranza degli studiosi è orientata a interpretarla come una festa della fertilità, celebrata al termine dei lavori autunnali con bevute rituali (Ström 1961, pp. 89-91; Weiser-Aall, Seierstad 1956-1978, coll. 7-9; Ehrhardt 1991). Anche Regis Boyer, che pure insiste sul legame con il solstizio d'inverno, accetta l'idea che *Jól* sia una festa della fertilità (Boyer 1981, pp. 57, 154 e Boyer 1992, pp. 95-96). Sull'importanza religiosa del bere e dell'ebbrezza nella cultura nordica medievale cfr. Chiesa Isnardi 1991, pp. 636-637. Dopo la conversione, il termine *Jól/Jul* passò a indicare la festività cristiana del Natale, e ancora oggi conserva questo significato nelle lingue scandinave.

II

Per *Jól* il re organizzò una festa magnifica.

La Hildr più giovane era solita sedere nella sua stanza, attendendo a lavori femminili: per questo motivo era detta Bekkhildr, ed era una saggia fanciulla. Il primo giorno *Jól* il re mandò a chiamare sua figlia. La principessa si preparò allora insieme alle sue damigelle, quindi uscirono in strada accompagnate da alcuni gentiluomini della corte. Quando furono giunti dinnanzi a un giardino sentirono un gran frastuono e videro in cielo uno spaventoso avvoltoio: parve loro che le sue ali si stendessero sopra la città, e si fece un gran buio. L'avvoltoio prese la figlia del re e volò via con lei, ma prima colpì due dei suoi servitori uccidendoli, e tutti rimasero terrorizzati.*

La notizia di quanto era accaduto giunse a palazzo, il re ne fu molto addolorato e disse: «Non finiremo mai di perdere persone care? Io non riesco a capire quali mostri siano responsabili dell'accaduto. Che si sappia dunque quanto io

* Marina Mundt (1993, pp. 220-223; 1994, p. 607) individua nelle rappresentazioni indiane del mitico uccello Garuda l'origine remota dell'avvoltoio nella *Saga di Egill il monco*. Che un essere dotato di poteri soprannaturali si possa trasformare in uccello per compiere un rapimento mi sembra però una concezione non necessariamente dipendente dalla mitologia indiana – come dimostra anche il mito di Giove e Ganimede – e non vedo ragione per escludere che l'autore della nostra saga lavori qui di propria fantasia.

qui dichiaro: chiunque vada alla ricerca delle mie figlie e riesca a trovarle avrà in sposa una di loro, e io gli farò dono di un terzo del regno. E se le ritroverà morte riceverà comunque la più bella contea del mio regno e potrà scegliersi la sposa che vorrà.» Furono in parecchi a commentare che il compenso era generoso, ma l'impresa da compiere era grande. Trascorse *Jól* e ognuno fece ritorno a casa. Molti giudicavano che quant'era accaduto fosse di grande importanza.

Passò l'inverno, passò l'estate successiva ed era quasi passato anche l'autunno quando arrivò una nave: era piccola, e lo scafo era tutto coperto d'oro sopra la linea di galleggiamento. A bordo c'erano trenta uomini, senza contare i servi. Il re si trovava al porto e gli stranieri si diressero verso di lui per porgergli il saluto. Il sovrano rispose con cortesia e domandò chi essi fossero. Il loro capo affermò di chiamarsi *Ásmundr*, detto l'uccisore di *berserkir*.

«Quanti anni hai?» gli domandò il re.

«Sedici», rispose *Ásmundr*.

«Non ho mai visto nessuno che alla tua età apparisse tanto valente», commentò il re. «Da dove vieni?»

«Da una spedizione vichinga, ma ora l'inverno è vicino e desideriamo essere ospitati qui per la brutta stagione. Non ci mancano ricchezze per pagare quanto è necessario ai nostri uomini.»

Il re si disse pronto ad accoglierli, *Ásmundr* fece scaricare il bottino dalla nave e venne assegnato loro un degno alloggio dove riporre i loro beni. *Ásmundr*, però, era quasi sempre nel palazzo del re, a bere. Lui e i suoi uomini si fecero benvolere da tutti.

III

Ásmundr si trovava lì da un mese quando un giorno, mentre il re stava bevendo, entrarono nel palazzo diciotto uomini, tutti gravemente feriti. Il loro capo si chiamava Rögnvaldr, era lui che aveva il compito di difendere il paese. Egli salutò il re, che rispose con cortesia e domandò chi l'avesse ridotto a quel modo.

«Un uomo è giunto nel paese», rispose Rögnvaldr. «Il suo nome è Egill, ed è difficile averci a che fare. Ha saccheggiato la tua terra, e io ho mosso contro di lui. Avevo cinque navi ben equipaggiate mentre Egill ne aveva una sola, con trenta uomini a bordo. Credevo di averlo in pugno, e invece ci siamo separati a questo modo: io in fuga, e tutti i miei uomini uccisi tranne questi. Egill ha una sola mano, e viene detto Egill il monco. Proprio con la mano che gli manca conquista più vittorie, l'ha infatti rimpiazzata con una spada forgiata dai nani,* fissata

* Nella letteratura norrena i nani sono esseri soprannaturali che dimorano sottoterra e all'interno di pietre e montagne, e la loro principale funzione è quella di fabbri divini: a loro, infatti, si devono i gioielli più preziosi e le armi più efficaci. Soprattutto nelle Saghe del tempo antico, nelle *Riddarasögur* originali e nelle fiabe è ricorrente il motivo del nano che, per gratitudine, fa dono all'eroe di un'arma o lo guarisce dalle ferite riportate (cfr. cap. XI). Per la discussione sull'origine della figura del nano e il suo ruolo nel mito, nelle saghe e nelle credenze popolari si vedano de Boor 1924; Lagerholm 1927, pp. XXXV-XXXVII; Halvorsen 1956-1978a; Motz 1973-1974; Lecouteux 1981; Chiesa Isnardi 1991, pp. 331-337 e

al di sopra del polso. Non c'è uomo che sappia resistere ai suoi colpi.»

Rögnvaldr andò quindi a sedersi al suo posto e cadde morto. Disse allora il re: «Io non permetterò che tu rimanga invendicato.»

Rispose Ásmundr: «Sarebbe il modo migliore per ricambiare la tua generosa accoglienza, se io affrontassi questo Egill.»

«Per me sta bene», rispose il re. «E prendi con te tanti uomini quanti ne vuoi.»

«Non è mia abitudine prendere con me più uomini, se le mie forze sono già pari a quelle del nemico», rispose Ásmundr, «ma se i guerrieri di Egill saranno più numerosi, allora gli uomini del paese ci verranno in aiuto.»

Motz 1993. Marina Mundt (1993, pp. 209-216) menziona la somiglianza tra la mutilazione di Egill e quella di re Nuadu nella tradizione irlandese, tralascia però il fatto che anche re Nuadu riotterrà magicamente la sua mano originaria (cfr. von See 1988, p. 61) e attribuisce a questa comunanza di motivi importanza secondaria. A suo giudizio la storia di Egill sarebbe nata dall'osservazione, da parte di viaggiatori scandinavi, di icone raffiguranti la Madonna con una «terza mano», icone connesse alla storia di San Giovanni Damasceno e alla sua guarigione miracolosa dopo che gli era stata amputata una mano in seguito a una calunnia. Elemento decisivo nell'argomentazione della Mundt è il fatto che nell'uno come nell'altro caso è una figura soprannaturale femminile a compiere il miracolo. Risulta però difficile ravvisare una decisiva identità tra le rappresentazioni della Madonna e la descrizione dell'orrida orchessa che restituirà a Egill la sua mano, e mi pare piuttosto improbabile che dall'osservazione di un'immagine sacra possa casualmente nascere un racconto che presenta somiglianze strutturali evidenti con quello irlandese.

IV

Ásmundr andò quindi incontro a Egill, e disse ai suoi uomini di remare senza deporre le armi. Egill non era impreparato, e domandò chi fosse a remare contro di lui con tanta foga. Ásmundr rivelò il proprio nome, e aggiunse:

«Ho qualcosa da sistemare con te.»

«Sentiamo un po'!» ribatté Egill.

«Voglio scambiare le armi con te»,* disse Ásmundr, «spade contro asce.»

«Non è nostra intenzione negartelo», rispose Egill. «Ci sono molte ricchezze a bordo delle vostre navi?»

Ásmundr negò: «Ma ne verremo a prendere un po' da voi. Con che cosa intendete, infatti, pagare al re il compenso per le vostre rapine?»

«Non è nostra abitudine sborsare del denaro solo perché i ragazzi si pigliano qualche pecora da macellare.»

«In questo caso faremo uso della forza», dichiarò Ásmundr. «Il re mi ha infatti inviato a prendere la tua testa.»

«Allora ti vuole morto», disse Egill, «ed è meglio se stringiamo tra noi una fratellanza di sangue, uccidiamo il re e ci prendiamo per mogli le sue figlie.»

«Non è possibile sposare le principesse, sono state infatti rapite al re.»

* Gioco di parole basato sull'ambiguità dell'espressione, che in norreno indica sia uno scambio vero e proprio sia uno scontro armato.

«È un peccato che i nostri uomini debbano cadere uccisi», disse Egill. «È meglio se ci affrontiamo noi due.»

Ásmundr si disse dispostissimo. Scesero poi a terra e presero a misurarsi in diversi tipi di gara, e gli uomini dei due equipaggi si dimostrarono, più o meno, altrettanto valenti. A sera bevvero insieme, e dormirono quindi per tutta la notte. Ma il mattino seguente Ásmundr ed Egill presero le loro armi e iniziarono un violento duello: tre scudi spezzò ognuno dei due. Quando il sole si trovò al mezzogiorno, Egill disse:

«Vuoi proseguire con il nostro gioco?»

«Non siamo ancora arrivati a gran che», rispose Ásmundr, «e il re riterrà che io non abbia adempiuto al mio incarico, se ci fermiamo a questo punto.»

«Come preferisci», disse Egill.

«Quanti anni hai?» domandò Ásmundr.

«Diciotto», rispose Egill.

«Impugna le tue armi, se vuoi vivere più a lungo», concluse Ásmundr.

Ripresero a combattere, e ogni volta che uno di loro riceveva un colpo sembrava destinato a morte certa. Quando il sole fu a sud-ovest Egill disse:

«Credo sia meglio sospendere il nostro gioco.»

«È la paura che ti fa parlare a questo modo», rispose Ásmundr, che aveva già ricevuto una ferita.

«Difenditi, allora!» ribatté Egill.

Ripresero quindi i loro assalti per la terza volta: Ásmundr non poteva far altro che proteggersi dai colpi dell'altro, gli erano state ormai inferte tre ferite. Si rendeva conto che continuando a quel modo non aveva speran-

za di vincere, così gettò via la spada e si lanciò contro Egill. Questi era impedito dalla sua mano: lottarono su e giù per tutto il campo, e infine Egill cadde a terra. Ognuno dei due aveva strappato all'altro l'elmo.

«La mia spada è lontana, e non voglio squarciarti la gola con un morso»,* disse Ásmundr.

«È la cosa migliore che puoi fare», osservò Egill.

«Questo è il momento di osare», disse Ásmundr. Corse a cercare la spada e fece quindi ritorno da Egill, e lo ritrovò tranquillo come se aspettasse che gli tagliassero i capelli.

«Non c'è uomo uguale a te», disse Ásmundr. «Alzati, io ora desidero accettare l'offerta che mi hai fatto, di diventare tuo fratello di sangue.»**

«Mi sembra ci sia un grande ostacolo», osservò Egill, «io dovrò infatti ripagarti il dono della mia vita.»

* La *Saga di Egill Skallagrimsson* racconta (cap. LXV) di un duello che il protagonista affronta per entrare in possesso di un'eredità che gli spetta per diritto. Rendendosi conto che Atli, l'avversario, si è reso magicamente invulnerabile ai colpi delle sue armi, Egill getta via la spada e lo uccide con un morso alla gola (F. Jónsson 1924, pp. XXVI e 219-220; Bø 1969, pp. 138-140). L'uccisione dell'avversario con un morso alla gola divenne quindi un motivo ricorrente nelle Saghe del tempo antico e nelle *Riddarasögur* originali.

** Stringendo una fratellanza di sangue, due guerrieri si legavano in una sorta di parentela elettiva che li impegnava all'aiuto reciproco e alla vendetta. Per suggellare questo patto poteva bastare un giuramento oppure si ricorreva ad atti rituali quali la mescolanza del sangue (cfr. cap. VI) o il passare insieme sotto strisce di terra sollevate, simboleggiando così la rinascita come fratelli (Bø 1956-1978a). Motivo letterario ricorrente soprattutto nelle Saghe del tempo antico è quello dei due combattenti che, dopo aver dimostrato uguale valore, decidono di trasformare in amicizia la loro ostilità e si legano in una fratellanza di sangue (cfr. Reuschel 1933, pp. 73-78).

«Io non ti ucciderò», rispose Ásmundr, «ma voglio che tu venga insieme a me dal re.»

Li raggiunsero allora i loro uomini, ed entrambi gli equipaggi li pregarono di riconciliarsi. Si strinsero dunque la mano e si legarono in fratellanza di sangue con il giuramento, secondo l'antico costume.