

CAMELOZAMPA

JEAN-CLAUDE VAN RIJCKEGHEM

**FIGLIA
DEL
DESTINO**



LE SPORE

18

JEAN-CLAUDE VAN RIJCKEGHEM

**FIGLIA
DEL
DESTINO**

traduzione di Olga Amagliani

CAMELOZAMPA

Titolo originale *Onheilsdochter*
Copyright © 2022 by Jean-Claude van Rijckeghem
Pubblicato per la prima volta nel 2022
da Em. Querido's Uitgeverij, Amsterdam

Traduzione dal nederlandese di Olga Amagliani

Copertina di The World of DOT
Mappa della Danimarca di Irene Van Ryckeghem

Per l'edizione italiana
Copyright © 2025 Camelozampa
Prima edizione italiana: febbraio 2025
Tutti i diritti riservati
www.camelozampa.com



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Cofinanziato dal programma Creative Europe dell'Unione europea
per il progetto *Reading Diversity*.

Le opinioni espresse sono solo dell'autore e non riflettono necessariamente
quelle dell'Unione europea, che non può esserne ritenuta responsabile.

Questa edizione è stata pubblicata
con il supporto di Flanders Literature
www.flandersliterature.be



Alta leggibilità

Questo libro utilizza il font ad alta leggibilità TestMe®
sviluppato da Luciano Perondi e Leonardo Romei
www.testmefont.com

Camelozampa ha scelto per questo libro carta certificata FSC®
e da altre fonti controllate, contribuendo in questo modo a
salvaguardare le foreste e le popolazioni che da esse dipendono

*Per Willy,
che mi ha messo sulle tracce
dei nostri antenati danesi*

Decisamente, per i Vichinghi più che l'apparenza
sembrava contare il valore che si mostrava di possedere.
Abbiamo tutti un *hamr*, una forma esteriore, ma è
il nostro *hugr*, la mente o l'anima, a contare davvero.

Neil Price,
*Vichinghi. Ritratto di un popolo
tra storia e mitologia*



NOMI DI LUOGHI

Birka – una città sull'isola di Björkö in Svezia, che adesso è un sito archeologico

Breem – Brema, in Germania

Diepe – (antico danese per "profondo") Dieppe, nel nord della Francia

Dorestad – la città di Wijk bij Duurstede, nei Paesi Bassi

Frisia – provincia che allora corrispondeva circa agli attuali Paesi Bassi

Ganda – (celtico per "estuario") Gand, in Belgio

Hammaburg – Amburgo, in Germania

Havn – (antico danese per "porto") l'attuale Le Havre, in Francia

Hedeby – (antico danese per "insediamento nella brughiera") in tedesco era Haithabu. L'altro nome per questa località era Schleswig, il *wic*, o porto commerciale sullo Schlejfjord. Schleswig esiste tuttora come città commerciale spostata, l'attuale Hedeby. Al tempo era parte della Danimarca, adesso è in Germania

Mare di Brughiera – in seguito chiamato Honte, oggi è la Westerschelde in Belgio. Nel IX secolo era un ampio estuario di fossi, strisce di terra fangosa che venivano ricoperte dalle maree e paludi salmastre, guadabile con la bassa marea

Mare Inospitale – il mar Nero

Mare Occidentale – i danesi chiamavano così il mare del Nord che si estende dall'ovest della Danimarca fino alla punta della Bretagna (Francia)

Mare Stretto – il canale della Manica, lo stretto di mare tra Gran Bretagna e Francia

Mikligard – Istanbul (fino al 1453 chiamata Costantinopoli), nel IX secolo era la più grande città nel mondo conosciuto e la capitale dell'Impero romano d'Oriente

Pagus Flandrensis – (letteralmente, "il distretto allagato") una parte delle attuali Fiandre occidentali e orientali

Walacria – Domburg, nei Paesi Bassi

GLOSSARIO:

Asgard – il mondo degli dèi

Baldr – il figlio sventurato di Odino e Frigg

Fenrir – il lupo mostruoso, incatenato ad Asgard

Frigg – la dea che dà consiglio. Da lei prende nome il venerdì nelle lingue germaniche

Jormungandr – il serpente gigante che tiene insieme il mondo degli umani

hamingja – la fortuna che può abbandonare una persona

hamr – l'aspetto esteriore, l'involucro di un essere umano

Hel – la dea dell'aldilà

hugr – l'essenza assoluta di una persona; chi si è in realtà; il mondo interiore di qualcuno. Hugr è comparabile al concetto di anima, spirito o mente

Jól (o *Jul*) – una festa invernale pagana osservata dai danesi e da altri popoli nordici. Le tradizioni si sono mischiate con il Natale quando la Danimarca è stata cristianizzata, nell'XI secolo

Jutland – una penisola nel Nord Europa che costituisce la parte continentale della Danimarca e parte dell'attuale Germania (Schleswig-Holstein)

Jotunheim – il mondo dei giganti

Loki – il dio geloso e il padre/la madre di Jormungandr, Sleipnir e Fenrir

Midgard – il mondo degli esseri umani

Mimir – il sognatore, il gigante saggio

Muspelheim – il mondo del fuoco

Niflheim – il mondo dei morti

Norne – esseri divini nella mitologia nordica che determinano il destino di dèi e umani

Odino – il padre degli dèi, detto anche Wodan o Wotan; da lui prende il nome il mercoledì nelle lingue germaniche

Ragnarok – il destino/il crepuscolo degli dèi

Rân – la dea del mare, consorte del gigante Aegir

Sleipnir – lo stallone a otto zampe di Odino

Spedizione vichinga – originariamente un viaggio lungo i *vici*, latino per “mercati”. Il termine “vichingo” probabilmente deriva da qui

Thor – il dio del tuono, il dio che protegge; da lui prende il nome il giovedì nelle lingue germaniche

Tyr – il dio della guerra; da lui prende il nome il martedì nelle lingue germaniche

Valhöll – la sala di Odino ad Asgard. Il termine *Valhalla* è del XIX secolo

Valchirie – le tetre raccogliatrici di cadaveri di Odino

Völva – veggente

Yggdrasil – l’albero del mondo, che unisce i nove mondi. Un tasso, detto anche “albero della morte”. In norvegese antico viene chiamato “l’albero sempre verde”

PARTE I
LA ROCCA DI MIMIR

«Ammirate Jormungandr» tuona il vecchio Kveldulf il Norvegese mostrando ai ragazzi la testa di legno del mostro. Ha le fauci spalancate e il collo ricoperto di squame. Deve essere all'incirca così, il grosso serpente marino Jormungandr il cui corpo è talmente lungo da circondare la terra piatta e tenerla insieme mordendosi la coda.

«Quando i parigini hanno visto questa testa sulla prua della nostra nave, se la sono fatta sotto. Tremavano come lepri» dice Kveldulf. Questo fatto risale a più di trent'anni fa e a quel tempo Kveldulf era ancora un moccioso, proprio come i ragazzi ai quali oggi dà lezione di combattimento. Gli aspiranti guerrieri guardano annoiati la testa del mostro. Lo conoscono, quel brutto ceffo ricoperto di muschio. Il legno è pieno di gallerie scavate dai vermi, gli manca un dente e l'occhio destro è solo un buco scuro. Ormai non fa più paura a nessuno. «Chi sarà in possesso della testa del mostro al tramonto, diventerà un principe del solstizio!» esclama Kveldulf. Alla notizia i ragazzi si risvegliano. Gridano e sbattono i bastoni sui loro scudi di legno di salice. Ognuno di loro vuole essere un principe del solstizio. Oggi, a gruppetti di due o tre, non solo dovranno trovare la testa di legno, ma anche impedire che qualcun altro se la porti via. Quasi ogni mezzo è lecito per conquistare la testa del serpente, e stasera le madri avranno il loro da fare a mettere pezze fresche sui bernoccoli, tamponare i graffi sanguinanti

e strofinarli con il miele. I vincitori scoppiaranno d'orgoglio perché alla fine dell'estate, quando i loro padri torneranno dal mare, vedranno subito la testa del serpente marino appesa davanti a casa loro.

Il sole ha superato il suo apice quando Kveldulf percorre la spiaggia con la testa di legno sottobraccio. I ragazzi seguono con lo sguardo il loro maestro di lancio del giavelotto, finché non sparisce tra le dune dove nasconderà l'oggetto. Sembra metterci un'eternità. I ragazzi stringono nervosi i martelletti di Thor che portano al collo, legati a delle cordicelle di cuoio. Alla fine alcuni si siedono, altri si stendono sulla spiaggia. E poi cominciano ad azzuffarsi. Quando il vecchio Kveldulf fa ritorno dalle dune – era ora! – i giovani raccolgono bastoni e scudi. È arrivato il momento. Adesso, per la prima volta, i ragazzi avranno l'occasione di farsi una reputazione. Adesso potranno dimostrare di avere la stoffa del guerriero.

Quando Kveldulf dà il via suonando un corno di capra, i ragazzi corrono verso le dune lungo l'ampia spiaggia. Strillano più forte dei gabbiani. Si strappano i vestiti a vicenda, si fanno lo sgambetto e si spintonano a terra prima ancora di aver raggiunto le dune. La prima vittima del giorno è Truls. Inciampa sulla sua spada, un lungo bastone sul quale ha intagliato il nome "Dente di lupo", e stramazza sulla sabbia bagnata. Si alza, strappa il bastone dalla cintura e lo lancia via. Poi si allontana dalla spiaggia con i pantaloni bagnati. Nel frattempo gli altri ragazzi sono scomparsi tra le dune. Truls sente

il frastuono dei bastoni e le grida dei ragazzi, ma non si volta a guardare. Si avvicina suo fratello minore, Piccolo Sten, e gli chiede cosa succede. Non dovevano conquistare insieme la testa del serpente marino, oggi? «Mi sono spappolato una spalla» esagera Truls. «Non vorrai mica arrenderti!» esclama Sten. Ha solo undici anni ed è tanta la sua delusione che gli occhi gli si riempiono di lacrime.

Ma se nel villaggio della Rocca di Mimir c'è qualcuno che non ha la stoffa del guerriero, quello è proprio Truls. Il mercoledì, insieme agli altri ragazzi, segue le lezioni di combattimento di Kveldulf. Il vecchio norvegese prepara il campo e sceglie due ragazzi che devono formare ciascuno una squadra. Truls è sempre l'ultimo a essere scelto. Nessuno lo vuole. Non che non sia robusto, ma è maldestro e orbo come un pollo.

Va sempre a finire che Truls scambia uno dei suoi compagni di squadra per un nemico e gli dà una botta in testa micidiale. Il nome Truls significa "lancia di Thor" ma, il giorno in cui il giovane trafiggerà una cerva con il suo giavellotto, i gamberi potranno volare. Truls ha già quindici anni e sa perfettamente che suo padre, Toke il Timoniere, non è sicuro di volerlo portare con sé in mare l'estate prossima. «Non fai paura nemmeno ai gabbiani» aveva detto Toke. Però, se oggi Truls riuscirà a impossessarsi della testa del serpente marino, tutto cambierà. Suo padre sarà fiero di lui, gli regalerà un pezzetto d'argento e la prossima estate lo porterà di certo con sé all'avventura. «Cosa facciamo, fratello?» chiede Piccolo Sten, impaziente. Senza dire nulla, Truls va verso il cantiere navale. Sten gli sgambetta dietro, agitando il bastone per

scacciare dei nemici immaginari. Nella rimessa per le barche c'è la loro sorella Yrsa. Sta cucendo una vela insieme ad altre tre donne.

«Allora, Trulsino, ce l'hai fatta a prendere la testa?» chiede Yrsa senza alzare lo sguardo.

«Ho un piano» risponde il ragazzo con aria misteriosa.

«Come al solito» risponde Yrsa attaccando un bottone sulla lana.

«Vieni all'albero di nostro padre».

«E cosa ci vengo a fare?»

«Se vieni ti do una moneta, sorella».

Ecco che adesso Yrsa alza gli occhi sul fratello. «Il tuo dirham, vuoi dire?»

Truls può trascorrere ore ammirando i caratteri arabi sulla moneta d'argento. È talmente bella che sembra quasi che l'abbiano fatta gli gnomi. A dire il vero, il ragazzo non vuole perderla. Eppure fa segno di sì. La testa del serpente marino vale più della moneta.

Il sole è già basso nel cielo quando Yrsa va nella foresta e vede i suoi fratelli seduti all'ombra dell'enorme albero sacro, un colosso secolare che non perde le foglie d'inverno. La luce del sole si intrufola tra il fogliame folto e fruscianti, lanciando una miriade di pallini bianchi che danzano intorno ai ragazzi.

«Allora, che cosa avete in mente di fare, teste di gambero?» chiede Yrsa.

«Finalmente sei arrivata! Il sole sta per tramontare» si lamenta Truls.

Piccolo Sten prende la mano della sorella maggiore e gliela stringe. Con lei, Sten si sente al sicuro. Una volta lo

consolava, quando lui aveva ancora paura del buio e dei ragazzi più grandi.

Truls, dal canto suo, non è mai del tutto a suo agio in presenza della sorella. È un osso duro e l'ha messo a tappeto già un paio di volte.

«Sentiamo, eroe, perché mi avete fatta venire qui?»

«Perché sto per diventare un principe del solstizio» dice Truls un po' troppo sicuro di sé, come se il dio del tuono Thor gli avesse prestato il suo martello.

«Cosa?»

«La vedi quella chiazza grigia là in cima all'albero, sorella? È un alveare!»

Truls indica verso l'alto, ma miope com'è non ha idea di dove si trovi di preciso l'alveare.

«Io l'ho visto per primo» dice Sten.

«Ci arrampichiamo, stacciamo l'alveare e lo infiliamo qua» dice Truls, agitando il sacco di cuoio più consunto che Yrsa abbia mai visto.

«Poi ci infiliamo di soppiatto tra le dune dove si sono nascosti Njall e suo cugino con la testa di serpente» prosegue Sten trafelato. Sprizza entusiasmo da tutti i pori. Njall e i suoi cugini sono i più scalmanati tra i figli dei guerrieri. Yrsa non si stupisce quando viene a sapere che la testa di serpente l'hanno conquistata loro.

«Gli lanciamo addosso il sacco con l'alveare dentro» dice Truls. «Così loro vanno in panico e corrono via per fuggire dalle api. Noi prendiamo la testa di serpente, scappiamo e ci nascondiamo finché il sole tramonta. Dopo usciamo allo scoperto. Saremo noi i principi del solstizio».

Sten indica in alto e dice: «Da qui si vede bene il nido».

In quel momento Yrsa individua la macchia grigia tra le

foglie, vicino alla cima dell'albero. Le fa male il collo a forza di guardare verso l'alto.

«Ho provato ad arrampicarmi» dice Sten. «Non ci riesco. Sono troppo piccolo, ho le braccia troppo corte».

Yrsa non crede alle sue orecchie.

«Vuoi romperti l'osso del collo?» dice Yrsa. «Nemmeno il più scemo degli scoiattoli si sognerebbe di andare a fregare del miele così in alto su un albero».

«Esageri» dice Truls. Si mette di fianco a Yrsa e Sten, e sbircia in alto come se sperasse, guardando tutti insieme, di far staccare l'alveare dall'albero.

«E tu?» chiede Yrsa a Truls.

«Ho una spalla spappolata. Stamattina uno dei ragazzi mi ha sbattuto per terra, e sono caduto male» dice Truls, indignato per il fatto che Yrsa osi fargli una simile domanda.

«Sei un cacasotto» dice Yrsa.

«Avrai il suo dirham, se ti arrampichi sull'albero» le ricorda Sten.

«È per questo che ho dovuto interrompere il mio lavoro? Non esiste!» Yrsa si volta e si allontana.

«Sarai la principessa del solstizio» dice Truls.

Yrsa alza le spalle: «La gara è per i maschi e alla rimessa hanno bisogno di me».

«Sì, altrimenti le vele si strappano e cadono a pezzi» la prende in giro Truls.

Yrsa si gira. Avrebbe voglia di mollare a Truls un pugno sulla spalla distrutta. Ma suo fratello si è già scansato. Ridacchia perché sa che Yrsa, con il suo piede strambo, non è abbastanza veloce per prenderlo. Yrsa è nata con il piede destro storto. Deve appoggiarsi sul lato esterno del

piede, e così cammina sbilenca.

«Aiutaci, sorella» implora Sten. «O vuoi che sia Njall a diventare il principe del solstizio?»

«Non me ne può fregare di meno» dice Yrsa.

«La testa ci farà diventare famosi e rispettati» dice Piccolo Sten.

«E io potrò imbarcarmi con nostro padre» dice Truls.

Yrsa dà un'altra occhiata all'albero: è vertiginosamente alto. Sten non ha torto: si farebbero una reputazione. Quella testa incute rispetto. Impressiona. Mostra che uno ha la fortuna dalla sua e che gli dèi conoscono il suo nome. Yrsa pensa al suo innamorato. A Nokki, il suo "uomo della sabbia" con cui si è baciata sulle dune, non più di due settimane fa. È andato per mare con gli uomini e ci vorranno dei mesi prima che torni alla Rocca di Mimir. Yrsa già se lo immagina: Nokki che le chiede se è per merito suo che Sten e Truls si sono impossessati della testa del serpente marino. Si esalta al solo pensiero, pregusta già la soddisfazione.

«Va bene, vado» dice Yrsa.

Sten e Truls si mettono a gridare di gioia. Diventeranno i principi del solstizio. I re della Rocca di Mimir. Si danno pacche sulle spalle a vicenda. Yrsa appoggia la mano contro il tronco del vecchio albero. Lo conosce, sono anni che porta quei riccioli di burro. Per l'elfo dell'albero. Come offerta, in modo che l'elfo protegga il suo villaggio.

«Sta' attenta a non cadere giù» dice Truls. «Sennò nostro padre ci stacca la testa».

«Nel tuo caso, non si noterà una grande differenza» dice Yrsa.

Sten le consegna il sacco logoro. È fatto di pelle di foca

e nella pelle c'è un buco grande come un pugno.

«È il sacco migliore che sei riuscito a trovare, Trulsino?»

«Tranquilla. L'alveare non ci passa».

«Ma le api sì».

«Quante lagne, sorella» dice Truls.

Yrsa mette il piede buono su un ramo e si issa sull'albero.

Deve fare attenzione, con il suo piede torto. I muscoli del piede sono duri e irrigiditi, e se ci si appoggia a lungo le fa male. Ma l'albero è vecchio ed è pieno di nodi, c'è sempre qualcosa a cui tenersi o su cui appoggiarsi.

Le sue braccia sono lunghe abbastanza per tirarsi su.

Le sue gambe sono forti abbastanza per avvinghiarsi ai rami. Tra il fruscio delle foglie, Yrsa si arrampica fino al centro del gigante della foresta e si ritrova avvolta nel verde. Alcune api le ronzano intorno: sono grandi e grosse, e sorprese nel vedere una signorina in abito lungo così in alto sul loro albero. Yrsa sbircia giù, ma avrebbe fatto meglio a non guardare. Dalla sua postazione i ragazzi sembrano dei topolini con la camicia. Hanno i piedi tra il muschio e le radici dell'albero. Se precipita giù sopra quelle radici, si romperà tutte le ossa che ha in corpo. La paura le fa il solletico sul collo. No, pensa, deve avere fiducia nell'elfo dell'albero. Non la lascerà cadere.

Continua ad arrampicarsi fino a sentire il vento freddo sulla schiena e l'odore del mare che le punge il naso.

È stupita nel vedere il suo villaggio da così in alto.

Le cinque case formano un cerchio. Con la loro forma allungata, assomigliano a navi incagliate capovolte.

I paffuti tetti di paglia poggiano su travi e i muri sono di argilla, torba e legno. Sono imbiancati, quei muri, e adesso che il sole è basso risplendono e sembrano d'argento.

Se Yrsa solleva due dita davanti agli occhi, non vede più le case. Le sembra buffo che il suo villaggio non sia più largo di due dita. Sale fino all'alveare, che è grigio scuro e grugnisce come un animale selvatico. Alcune api escono da una cavità. Yrsa tocca il nido con il palmo della mano. È caldo e vibra leggermente: sembra il cuore dell'albero. Le api le danzano davanti agli occhi in un groviglio di nero e giallo. Le zampette si agitano sotto i loro corpi. È adesso o mai più. Yrsa infila il polso nella cinghia del sacco di pelle e lo apre, reggendosi con l'altra mano. Il ramo è grosso. Non riesce a cingerlo del tutto con le dita, ma la sua presa è salda. Deve farcela. Preme il piede deforme contro l'alveare, sentendone il calore attraverso la scarpa. Un po' alla volta l'alveare si separa dal tronco. Stride e scricchiola. Ne esce qualche ape. Poi la massa si stacca, lasciandosi dietro una scia di miele. Un attimo dopo, l'alveare cade nel sacco con un tonfo. Il peso improvviso fa perdere a Yrsa l'equilibrio. La sua mano scivola via dal ramo e lei va a sbattere contro il tronco.

Il colpo le mozza il respiro. Yrsa si aggrappa al tronco per non cadere. Afferra la corteccia, le si preme contro, la morde. Ma i suoi piedi non hanno dove appoggiarsi. "Non farmi cadere, elfo dell'albero, non farmi cadere. Ti ho portato tutti i giorni delle offerte. Se mi fai cadere non avrai più nulla. Niente briciole di pane, niente striscioline di grasso, nemmeno un po' di sangue di gallina". Il piede buono graffia la corteccia in cerca di un nodo sporgente. Forse, le viene in mente, non avrebbe dovuto disturbare le api. Perché diavolo ha dato retta a Truls? Non è buono neanche per incidere le rune. Perché è stata così scema da non tornare alla rimessa?

Deve restare calma, calma come una sogliola sotto la sabbia. Fa scivolare le dita verso il basso. Lentamente, un po' per volta. Va giù. Sente gli spilli del suo abito da lavoro graffiare la corteccia. La punta di un ramo spezzato le preme contro la pancia. L'unghia del suo indice sinistro si strappa, impigliandosi in una fessura del tronco. Yrsa si morde le labbra per scacciare il dolore. "Non farmi cadere!" Poi il suo piede sinistro tocca un ramo. Si lascia scivolare giù un altro po', ed eccolo! Un ramo vivo, grosso, robusto, meraviglioso. È salva. Prende fiato. Sorride. Non vede l'ora di raccontare la sua avventura a Nokki!

Poi però arrivano le api.

Un'ape le ronza davanti agli occhi. Le sbatte sulla fronte come se credesse di avere la testa più dura della sua. Yrsa scaccia l'insetto e vede altre api uscire dal buco sul fondo del sacco. Le sente brulicare sui suoi polpacci nudi. A momenti avrà il didietro ricoperto di punture. Poi sente delle grida. Guarda in basso e vede Truls che corre via. Di fronte a Piccolo Sten ci sono Njall e i suoi due cugini. Njall sfoggia la spada e lo scudo come se Odino fosse suo nonno. Suo cugino Birger ha il corpo di un orso e il cervello di una cozza. Il terzo ragazzo, Egill, è alto e snello. Stringe gli occhi in due fessure bianche, tentando di sembrare furbo come trenta volpi messe insieme. Sten, che è piccolo ma coraggioso, tiene la spada e lo scudo pronti, ma quando i tre ragazzi si avvicinano lascia cadere tutto. Tenta di arrampicarsi sull'albero, ma Birger lo trascina giù per la camicia e lo scaraventa a terra. Gli mette un piede tra le spalle e lo schiaccia sulla sabbia. «Smettila di agitarti o ti faccio male» minaccia Birger, premendo con tutto il suo peso sulla spina dorsale di

Sten. Il ragazzino geme.

Egill appoggia la testa del serpente marino sull'erba, ci si siede sopra e mordicchia un filo d'erba come se il sole fosse già tramontato e lui si stesse già godendo il suo titolo di principe del solstizio.

Njall allunga il collo e grida: «Tutto bene lassù, Yrsa?»

Yrsa non risponde. Le api si arrampicano sui suoi capelli rossi. Una le si piazza sulla palpebra. La scaccia via e per un pelo non perde l'equilibrio. Sente una puntura. Poi un'altra. E un'altra ancora. Sente la risata di Njall. Quando Yrsa si accorge che un'ape le si è infilata nella narice, lancia un grido. Getta via il sacco, facendo balzare fuori l'intero alveare, che scivola lungo un ramo e si infila tra le foglie verde scuro. Njall scoppia a ridere vedendo il nido ronzante che percorre un ampio arco nel cielo e poi, con un colpo sordo, atterra proprio sulla testa di Birger. Ma la sua risata non dura a lungo. Njall non crede ai suoi occhi: l'alveare è incastrato sulla testa di Birger come un berretto grigio. C'è un istante di silenzio, poi Birger grida talmente forte che la sua voce si sente fino al palazzo di Odino, ad Asgard. Il ragazzo vacilla all'indietro e si strappa di dosso con furia la massa grigia. Le mani gli diventano gialle e appiccicose. Non riesce nemmeno a liberarsi le dita dai favi. Corre verso la spiaggia, seguito da una nuvola di api. Njall non sembra capire cosa succede. Egill guarda a bocca aperta Birger, che saltella e si lamenta. Nessuno dei due, però, lo segue per aiutarlo.

Gli occhi di Njall cercano Yrsa tra il fogliame, ma lei non ha nessuna intenzione di scendere dal suo albero. Non prima del tramonto, perlomeno. L'elfo nell'albero

sacro si prende cura di lei. Ha impedito che cadesse.
Yrsa gli porterà delle offerte in più per un mese intero.
Gli farà avere uno spiedino di aringa.
«L'hai fatto apposta!» esclama Njall.
«Come no!» grida Yrsa. «E se non sparisce in fretta,
ti becchi un alveare in testa pure tu».
Njall sputa per terra. «Vieni fuori».
Nel frattempo Sten si è rialzato e sta tentando di
svignarsela.
«Alle tue spalle, Njall!» grida Egill.
Njall raggiunge il ragazzino e lo fa inciampare. Lo prende
a calci nella pancia e poi tra le gambe. Una volta. Due
volte. Tre.
«Smettila!» strilla Yrsa.
Sten è rannicchiato sull'erba, quasi paralizzato dal dolore.
«Vieni qua allora, storpia» ruggisce Njall, con la voce
deformata dalla rabbia.
Yrsa scende dall'albero, lasciandosi cadere con cautela da
un ramo basso. Non osa saltare, ha paura di rompersi il
piede. E rischierebbe di non potercisi appoggiare mai più.
Fa appena in tempo a toccare terra con il piede buono che
Njall la spinge contro l'albero. Yrsa gli tira i lunghi capelli.
Njall la afferra per il collo.
«Molla la presa» inveisce il ragazzo.
Yrsa lascia andare i capelli di Njall, che allenta la presa
sulla sua gola, ma continua a premere la ragazza contro
l'albero. Il suo fiato puzza di birra. Le lecca la faccia.
«Ti piace, zoppa?» chiede.
Yrsa gli dà dei pugni sulle braccia, ma lui non batte ciglio:
è forte come le onde del mare.
«A pensarci bene posso fare con te quello che voglio,

perché sei figlia di una schiava».

«Mia madre non era una schiava» ribatte Yrsa.

Njall le pizzica il seno.

«Toglimi le mani di dosso! Lo dico a Nokki!» grida Yrsa.

«Ti farà nero di botte».

Yrsa si maledice. Deve imparare a tenere la bocca chiusa.

Nessuno sa che lei e Nokki stanno insieme.

«Perché dovresti andare a lagnarti da mio fratello?»

La ragazza non risponde. Njall le solleva il vestito. La sua mano le scivola sulla coscia.

«Tu e io» le dice. «Dobbiamo conoscerci meglio. Devi fare un po' di esperienza, prima che ti diano in moglie a qualcuno».

«Preferisco andare con una foca» sibila Yrsa.

In quel momento Njall sente una fitta sulla guancia.

Sussulta e fa un passo indietro. Alcune api gli ronzano intorno alla testa. Lui le colpisce proteggendosi gli

occhi. Yrsa potrebbe approfittare di questo momento

per andarsene. Lasciar perdere. Tornare alla rimessa

delle barche e mettersi ad attaccare bottoni alla nuova

vela. Sarebbe la cosa più sensata da fare. Ma è furiosa:

Njall ha preso a calci nelle palle il suo fratellino e le ha

messo le mani addosso. La testa le ribolle. Njall non le fa

caso, continua ad agitarsi per scacciare le api. È adesso

o mai più. Con un grido selvaggio, Yrsa si scaglia contro

il ragazzo, e lui fatica a capire cosa gli sta succedendo.

Cade all'indietro con Yrsa sopra di lui. Sente i polmoni

scoppiare, il gomito di Yrsa gli preme sul petto. Prima

che riesca a prenderla, lei rotola via. Scatta in piedi, così

veloce che per poco non cade. Poi va da Sten.

«Forza, piccolo. Alzati!»

Solleva da terra suo fratello in lacrime.

«Qua abbiamo finito, Njall» dice Egill, raccogliendo la testa di serpente coperta di muschio e mettendosela sottobraccio.

Njall geme, con la faccia contorta in una smorfia di dolore. Si alza a fatica.

«Yrsa» sentono chiamare alle loro spalle.

Si avvicina Truls seguito da Kveldulf. Il vecchio norvegese ansima e sbuffa, facendo sobbalzare i denti di lupo che porta al collo.

«Spione» grida Egill a Truls.

«Non è finita qui, zoppa» minaccia Njall. «Prima o poi ti butto in mare. Ti spingo sott'acqua».

Yrsa sente scatenarsi il suo odio per Njall, come il vento prima di una tempesta. «Dov'è il tuo onore, Njall figlio di Naefr? Se mai metterai piede nella sala di Odino, sarà solo come merda caduta dal culo puzzolente di uno dei suoi cinghiali».

Njall resta di sasso. Non riesce a credere che quella strega deforme l'abbia offeso in modo così pesante. L'ha sentito anche Kveldulf il Norvegese. E quei due zucconi dei fratelli di Yrsa. Il cugino di Njall, Egill, sembra perfino divertito dall'insulto; ridacchia come un troll con due teste. Njall è furioso.

Perfino Yrsa è sconvolta dalle sue stesse parole. Ha le guance in fiamme.

«Digli che ti dispiace» la sprona Kveldulf.

«Neanche per sogno».

Il vecchio norvegese è ancora senza fiato dopo la corsa.

«Porgi le tue scuse, ragazza. Cancella l'umiliazione. Simili parole non portano altro che guai».

Yrsa non dice niente. Che sia quello sporcaccione di Njall a scusarsi per primo, per averla pizzicata, per averle leccato la faccia con quello straccio di lingua e per averle messo la mano sulla gamba. In Yrsa impazza ancora la tempesta. Non ricorda di essere mai stata tanto furiosa. «Ehi, sei sorda o soltanto sciocca?» ruggisce Kveldulf. Yrsa sussulta, spaventata dalle grida del vecchio, dai suoi sputacchi e dalle cicatrici che gli si contorcono in volto come tanti vermi. La ragazza esita. Se non si scusa, l'intero villaggio verrà a sapere che ha calpestato l'onore di Njall. Che l'ha praticamente fatto sanguinare nell'anima, con le sue parole. E una ragazza danese non può fare una cosa simile, soprattutto non al figlio del capitano. Perché sangue chiama sangue. «Non sento nulla, figlia di schiavi» dice Njall ringalluzzito. Al sentire le parole "figlia di schiavi" Yrsa si irrigidisce. «Zitto, ragazzo» inveisce il maestro di lancia. Durante le sue lezioni di combattimento, Kveldulf ha spiegato ai ragazzi che non devono dare retta al sangue, perché la rabbia fa perdere la testa. I ragazzi hanno annuito, ma senza ascoltare davvero. Adesso Njall è pallido come un verme attaccato all'amo. Ha una spalla piegata in avanti, e Yrsa è certa di avergli rotto una costola. Non ha davanti un guerriero, ma solo un gradasso munito di bastone. Cosa crede di fare Njall, con quella lancia giocattolo? Cosa potrà mai farle, quel muso di mollusco? Il padre di Yrsa è il timoniere della Rocca di Mimir, un eroe dai bracciali d'argento. Njall abbaia e basta. Non morde. Al pensiero le brillano gli occhi. No, decide Yrsa. Non chiederà scusa. «Cosa aspetti, storpia?» abbaia Njall.

Yrsa si volta verso di lui. Lentamente. Molto lentamente, come una nave che vira in un mare agitato. Yrsa pronuncia le sue parole come se fossero d'oro e le avesse pesate con cura su un bilancino: «Njall figlio di Naefr, principe del solstizio, ti prometto che ti chiederò perdono».

Njall abbassa un po' la lancia. Kveldulf ha l'aria sollevata.

«E lo farò» prosegue Yrsa, «il giorno in cui i granchi cammineranno dritti e le oche intaglieranno le rune».

Njall non crede alle sue orecchie.

Yrsa fa un cenno ai suoi fratelli: «Avanti, teste di gambero, andiamo a casa».

Njall è completamente senza parole. Lancia un'occhiata a Kveldulf. Perché il vecchio norvegese non dice niente? Perché lascia che una ragazza calpesti il suo onore in questo modo?

Ma Kveldulf si mette seduto. Sta diventando troppo vecchio per la festa di mezza estate. Sono bravi a correre e a strillare, quei ragazzi, ma non daranno mai retta ai suoi consigli. Farebbe meglio ad addestrare i gabbiani.

A Yrsa fa male il piede torto per l'arrampicata e la colluttazione. Per un istante considera la possibilità di appoggiarsi alla spalla di Truls, ma decide di non farlo. Magari Njall la vede ancora, e non vuole apparire debole. Va zoppicando fino al villaggio, seguita dai suoi fratelli. Se oggi c'è qualcuno che si è fatto una reputazione, quella è proprio lei, pensa. Non vede l'ora che il suo innamorato lo venga a sapere. Nokki sarà fierissimo di lei, ne è certa. Yrsa sorride. Sente il calore degli ultimi raggi di sole sulle guance, mentre sul mare si diffonde il bagliore rosato della sera.