

ALESIA, 52 a.C.

Giovanni D'Alessandro

Hai stretto il laccio dell'elmo sotto al mento dalle prime luci dell'alba. Oggi non senti il bisogno di allentarlo. Anzi ogni tanto ne controlli la tenuta, perché uno sbalzo del carro – o un colpo di un soldato di Cesare – non ti lasci il capo scoperto. Non avrai tempo per rialzarlo da dietro la nuca, quando, tra poco, le tue mani reggeranno le briglie del carro. Porterai in battaglia il tuo signore – Wercasswelauns, principe degli Aruern – di cui sei lo schiavo, l'auriga, quello che gli tiene i cavalli e bada agli animali nelle cacce. Il tuo nome è Hocham, che significa Falco. Hai occhi buoni, infatti, che vedono lontano; e i tuoi pugni, quando tengono le redini, sono forti come artigli. Sedici volte è fiorita la terra in primavera, da quando sei nato. Si è annunciata ricoprendo d'erica i pianori a sud abitati dalla tua gente, i Wellaf, di cui gli Aruern sono i signori.

Sferrerete il primo attacco in ventimila oggi – cinquemila carri e quindicimila cavalieri, che stanno ancora uscendo dalla Alesia – lanciandovi per i fianchi del monte contro il grosso delle coorti romane. Sono attestate un miglio a valle e non si vedono, perché dalla palude dei Tre Fiumi si è levata una fitta nebbia, che li avvolge per tutta la lunghezza della piana. Oltre quella nube, però, si odono i loro corni e la terra trema quando spostano la cavalleria. Strano, non vedere il nemico il giorno della battaglia. Fino ad oggi non li avete persi di vista un istante, dall'alto delle mura: neanche di notte, quando fuochi punteggiavano l'avanzare della loro opera – folle spaventosa e malefica, come la serpe senza fine del dio Lug.

Sembravano mura per postazioni, all'inizio. Poi le avete viste proseguire, apparentemente senza motivo, e congiungersi al centro di piane vuote, dove non c'erano né soldati, né accampamenti; mura di legno perfette, alte venti piedi, con spalti, merli, contrafforti e torri ogni ottanta passi: perché costruire tredici miglia di muro intorno al monte Auches, sopra cui sorge Alesia? Vi ci eravate già chiusi da soli, due lune fa, col grande Werkinketrix, Vercingetorige. Poi i romani hanno cominciato a innalzare un secondo, più largo muro alle spalle del primo e allora avete capito, ma era troppo tardi per impedirglielo. Il primo muro serviva per fronteggiare voi, il secondo i soccorritori. Infatti alla fine gli aiuti sono arrivati. Un immenso esercito kelt – gallo, come dicono i romani – radunato da ogni nazione, Edwen e Sekwan, Nerwen e Blennaf, Paries e Turron, Hallbrach e Netbrach, Aulwerk e Rothen, tutti, anche i più remoti, come i Belk, che sono a venti giorni di marcia. Cesare prevedeva che sarebbe diventato, da accerchiante, accerchiato; ha inteso pararsi da un doppio attacco congiunto, come quello che oggi porterete alla *contravvallatio*, calando da Alesia, e quello che il più grande esercito ausiliario sferrerà alle sue spalle, lungo tutta la *circumvallatio*, la linea esterna. Ma non ha mai pensato di abbandonare l'assedio e di ritirarsi. Gli dei di Cesare devono essere potenti.

Ha deviato l'Ussrahn, il fiume che scorre ad est, dopo avergli scavato un letto profondo quindici piedi, a ottocento passi dal primo muro. Dietro ad esso, di notte, ha fatto fare tre tipi di fosse mostruose, profonde fino a venti piedi, che i prigionieri sotto tortura hanno rivelato esser disseminate ovunque, a centinaia e centinaia, in corrispondenza dei tratti di mura più debolmente presidiate; sono coperte da graticci e frasche per confonderle col terreno, sicché chi riesce a superare il fiume deviato, se le troverà davanti e vi finirà dentro, dando tempo ai romani di far affluire rinforzi a fronteggiare, in quel punto, l'attacco. E cadere nelle fosse vorrà dire morte. I prigionieri hanno raccontato come sono fatte.

Hos cippos appellant (De Bello Gallico VII, 73, 5-9)

Sono larghe trenta piedi, invalicabili per uomini e cavalli, piene al fondo di lunghi pali aguzzi, infissi per metà nel terreno, in modo che possano trafiggere più uomini, oltre quello che ci si infilza per primo. Sotto, sono infissi paletti più corti. Tutti hanno lunghe punte sottili bruciate al fuoco, per renderle dure come selce, affinché non si spezzino. I soldati per gioco li chiamano *cippi*, stuzzicadenti, che nella loro lingua significa però anche pietre tombali. Poi hanno disseminato migliaia di pioli di ferro, con legate corde ed uncini, per impigliarvi carri e cavalli; gli uncini ricadranno addosso a chi vi passa sopra, poiché il piolo che viene agganciato solleva da terra la corda, attirandola verso colui che corre, con la stessa forza del suo moto. A questi hanno dato il nome di *stimuli*, spille. Infine, hanno scavato altri avvallamenti poco profondi, ma molto larghi, in serie di otto a otto, disposti secondo la figura del *quincunx* e distanti tra loro tre piedi. Sono

quelli che più si confondono col terreno. All'inizio infatti non se ne percepisce la pendenza, in modo da invogliare chi corre a non fermarsi. Ma di colpo fanno un gradino, dissimulato da fogliame, sotto al quale sta una selva di punte aguzze e corte, ben infisse nel suolo. Servono ad uccidere uomini a grandi gruppi quando caricano, perché non potendo né tornare indietro, né proseguire, si schiacceranno l'un l'altro contro i paletti. Coprono gran parte del terreno e, guardati dall'alto, danno alla piana l'aspetto di un campo punteggiato di fiori. Per questo motivo i romani li chiamano lilia, campi di gigli.

Alcuni generali di Cesare hanno protestato per la insidiosità di questo genere di trappole, invise agli dei, rammentando che mai nella storia di Roma se n'è fatto uso, né in quella di popoli non barbari. Altri hanno rammentato a Cesare le parole di sdegno dell'Emiliano a Numantia, quando gli vennero proposte. Ma Cesare stesso ne ha comandato la posa in opera e la disposizione.

Fissi la terra tra i tuoi piedi, seduto dietro al carro, aspettando il principe. Sono calzari di pelle rivoltata e pelo di lupo, e legati stretti alla caviglia, sotto alle brache. Intorno a te si muovono cavalli che sollevano fango e schizzi d'acqua dalle pozze. Qualcuno ti raggiunge, gelido, facendoti rabbrivire. Questo autunno è già inverno.

Frotte di fanti si muovono di corsa scendendo o risalendo verso la città. Il tuo carro è in pieno assetto di guerra. La faretra è colma di giavellotti. L'insegna troneggia tra loro, con scolpita la doppia testa di lupo, emblema del tuo signore. La sua lunga spada è nel fodero, e ha lo stesso intarsio sull'impugnatura: i lupi hanno mostrato i denti a molti nemici, prima di abbattersi su di loro. Tiri un lungo respiro, strofinandoti le mani sulle gambe, per riscaldarle.

Non vai in battaglia a petto nudo, però, come la maggior parte dei guerrieri. Non hai il volto dipinto, né i capelli biondi resi ispidi verso l'alto con acqua di gesso, a fare la criniera, che spaventa i romani. Porti l'elmo e – grande privilegio – sul busto sei coperto da una *lorica* di sottili catenelle intrecciate, che ti scende dalle spalle sotto al ventre e, dietro, alle natiche. Forse ti proteggerà dalle frecce. L'auriga del principe non dev'essere ferito. I romani riconosceranno il suo carro e punteranno archi e giavellotti in quel punto, per cercare di colpirti. Se la nuvola di punte vi cadrà addosso, la *lorica* sarà l'unica speranza o morirete trafitti da cento punte, tu, i cavalli e parte della guardia. Non avrai lo scudo, come il principe, a proteggerti. Non potrai abbassare la testa dietro di esso, dovrai continuare a guidare il carro, con tutto il corpo esposto, sperando che non vi colgano. Verso la prima linea, da sfondare.

Dai colli intorno ad Alesia, sale a tratti un rombo ovattato; sono tamburi, corni e voci degli alleati attestati alle spalle dei romani, che a migliaia intonano canti di guerra; il vento ne riporta un'eco confusa, sono a tre miglia. Altre volte ciò che giunge è un battito d'infinita ali di pipistrello, un suono secco come di legni infranti. Sono migliaia di spade battute sugli scudi, in acclamazione alle parole d'incitamento dei capi, prima della battaglia.

Duecentomila celti, contro ottantamila romani. I nemici perderanno. Moriranno in battaglia e i superstiti saranno fatti schiavi, bruceranno nelle gabbie di fuoco sacre al dio Taranis, o forniranno viscere ai druidi per i loro auspici. Ecco come i kelt vendicheranno i loro morti, le città rase al suolo, la terra devastata e gli inermi Mandwann, gli abitanti di Alesia – vecchi donne e bambini – lasciati morire di fame sulla terra di nessuno. Non vuoi alzare la testa verso la rocca.

I loro corpi, a centinaia, sono ancora lì, brandelli di vesti, macchie di colore smunte su ossa calcinate, che si stanno confondendo col terreno. Ma la notte le loro grida di pietà, per essere riammessi nella città da loro un tempo abitata, ancora ti risuonano nelle orecchie; non permettevano di dormire. Qualche soldato, mosso a compassione, aveva rinunciato al suo pasto per gettarlo dagli spalti a una madre che tendeva le braccia; è stato frustato. Poi sono morti tutti. Ricordi come è successo? Non vorresti ricordare.

Flentes omnibus precibus orabant ut se in servitutum receptos cibo iuvarent at Caesar recipi prohibet (VII, 78, 1-5)

Quando ad Alesia ogni provvista è finita, ottantamila guerrieri erano alla fame e i Mandwann, che vi avevano spalancato le porte della loro imprevedibile città-fortezza, cominciarono a sparire, a decine. Solo le truppe del principe Kriegnatt avevano carne. Nessuno osava immaginare da dove venisse. Allora il principe, accusato in assemblea, ha preso la parola e gridato che anche i loro avi, costretti alla penuria, per difendersi dai Cimbri e dai Teutoni, avevano mangiato la carne di quanti, per età o condizione fisica, apparivano inadatti alla guerra. E io giudico da forti uomini, ha detto, seguire il loro esempio e trasmetterlo ai posteri, come eroica misura di guerra, quando sia il prezzo da pagare per la libertà. Il risultato della scelta dei nostri padri è stata infatti la libertà, perché così hanno sconfitto i nemici; e non è la soggezione a Roma orrenda almeno quanto il servaggio ai Cimbri e ai Teutoni? O non sapete cosa sia una terra non più libera? Guardate

allora a quella da cui venite, che, ridotta a provincia d'invasori, mutati il diritto e le leggi dei padri, soggetta alle scuri romane, si avvia a una perpetua schiavitù. Allora Werkinketrix ha levato le mani per tacitare le molte grida che da opposte parti si levavano verso Kriegnatt, da alcuni per orrore al discorso ascoltato e da altri – non pochi – in appoggio. Ha ordinato che non ci si macchiasse dell'estrema misura detta da Kriegnatt, prima che ogni altra fosse stata percorsa; che si attendessero pochi altri giorni, oltre la scadenza della prima luna, per l'arrivo dei soccorritori, che i segnali di fuoco indicavano, ormai, già nella terra dei Sekwan, a pochi giorni di marcia; che si mandassero gli inabili di Alesia sotto alle mura nemiche, perché vedendo solo donne, vecchi e bambini, i romani consentissero loro il passo oltre la zona di guerra. E così è avvenuto. Cacciati una mattina all'alba, sono stati avvisati che le porte della città non si sarebbero riaperte per loro. Recatisi sotto alle mura romane, levando i piccoli verso di loro, con ogni tipo di pianto e di preghiera hanno chiesto il passo e implorato di essere fatti schiavi, pur di avere del cibo: ma Cesare, rafforzata la guardia, lo ha proibito. Tornati allora sotto le mura di Alesia, per giorni hanno implorato di essere riammessi. Poi hanno cominciato a non avere più voce. Allora alcuni uomini e donne – tra terribili maledizioni lanciate ai Romani e alla stessa gente kelt – scavate delle fosse comuni davanti alle porte, hanno tolto la vita ai loro figli e a se stessi. Quelli rimasti, dopo un po', a topi, corvi ed altri animali hanno fornito orrendo pasto di sé.

Rabbrividisci ora. Questa è una terra di morte. La città di Alesia, alle tue spalle, è una città di morti. I cadaveri a centinaia, ormai scheletrici, che la circondano lo dimostrano. Grande dio Taranis – ora stai pregando – fa' che ciò che hanno augurato a noi non accada. Hai preso a respirare ansiosamente. Oggi tutto questo finirà. Perché non sei altrove, tra la tua gente? Com'è accaduto che fossi qui? Non è stato per tuo volere.

Vellavii qui sub imperio Arvernorum esse consuerunt (VII, 75, 2-3)

Un anno fa sono salite le guardie da Rohes, la capitale dei Wellaf, fino all'altopiano dove abitavi, a cercarti. In una gara davanti al principe pochi giorni prima, alla fiera di primavera, avevi corso attaccato a un cavallo, col corpo a lato, cingendogli il collo con un braccio: per saltare poi in groppa ad un altro, senza sella. Ti hanno portato davanti a lui e alle sue donne. Non sapevi perché e non osavi guardarlo; da dietro, le guardie ti hanno spinto le spalle in basso, facendoti inginocchiare. Hai sentito la sua mano afferrarti i capelli. Ti ha alzato la faccia verso di lui, e sorrideva, dicendo parole di lode nella sua lingua, che tu non capisci; ma aveva gli occhi del colore del ghiaccio, che reca la morte e fa paura. Nel girarsi, ti ha buttato qualche moneta dietro le spalle. Una donna, bella come la dea dell'amore, si è voltata a guardarti mentre le raccoglievi.

Poi ti ha mandato a prendere, per fare di te il suo auriga. Tua madre e le tue sorelle hanno pianto, mentre scendevi a valle, verso una reggia a dieci giorni di cammino; l'avete raggiunta risalendo il Warun, il grande fiume dei Wellaf, le cui acque scorrevano impetuose per lo sciogliersi della neve sui monti. Il tuo padrone è un principe degli Arvern, i quali hanno sottomesso la tua gente col sangue.

Ma tu hai cacciato con lui tutto quest'anno – senza mai tentare la fuga: verso dove? Avrebbe mandato a uccidere la tua famiglia... anche se una volta, vedendo da lontano il picco di Rohes, le lacrime ti sono scese sul volto – hai mangiato al suo stesso spiedo, hai dormito vicino alla sua tenda, la scorsa estate hai preso, per la prima volta, la schiava che ti ha dato per il tuo piacere; e al collo porti il *torques*, la collana ritorta con l'emblema della sua guardia. Eccolo, Hocham, alzati: sta arrivando.

Quo Vercassivellaunum missum ad declivitatem (VII, 85, 4-5)

Avanza circondato dai guerrieri scelti. Dai tamburi che hanno preso a rullare tutt'intorno capisci che il consiglio di guerra è finito e gli ordini di disposizione sono stati impartiti. È l'ora della battaglia. Dovunque si vedono folti gruppi di cavalieri, due per sella, scortare i capi alle truppe. Dall'intensificarsi dello sciame che scende da Alesia capisci che anche Werkinketrix sta raggiungendo lo sperone del monte, da cui comanderà l'attacco, inviando i suoi messi a portare gli ordini ovunque. Molti carri si sono già mossi. Raggiungere le linee nemiche e non esserne respinti; congiungersi all'esercito di soccorso dall'altra parte; forzare la prima fenditura delle mura nemiche e passarla; stringere i romani in un abbraccio mortale con gli alleati e annientarli. Ecco gli ordini che Vercassivellaunus sta ripetendo. Possa la dea della fortuna porre innanzi a noi il punto di sfondamento, possa questo carro trovare il varco già fatto da altri e attraversarlo.

Il cuore comincia a batterti, il respiro si fa corto. Prima che il tuo signore salga sul carro, hai già sciolto i cavalli dai pali dov'erano legati; scalpitano, il loro fiato fa una nube umida davanti al muso; alzano gli zoccoli senza muoversi, obbedendo alla tua mano. C'è ancora un po' di tempo prima di lanciarli verso la piana. Sono magri, ma hanno mangiato l'ultimo fieno e hanno forza. Questo giorno segnerà la fine della loro fame, in ogni caso. Questo giorno segnerà una fine comune.

Il principe si appoggia alle tue spalle per salire. Guardi fisso davanti a te e tendi le mani sulle briglie, anche se l'ordine non arriverà subito. Senti il sangue pulsarti nelle tempie, le palpebre tirare. Deglutisci, non ti volti verso di lui, ma lo sbirci con la coda dell'occhio, pallido e fiero alla tua destra, la bocca sormontata da grandi baffi, la *lorica* intarsiata al collo da pietre dure, il *torques* d'oro massiccio, con la doppia testa di lupo,

alla gola. È una sfida per il nemico a prenderglielo. Ha le labbra storte in un ghigno di sfida alla morte; l'ha comandata molte volte per altri uomini, l'ha data a decine di animali nelle cacce, non la teme per sé. I guerrieri della guardia, intorno a voi, hanno sfoderato le spade per inneggiare al capo: sono spade lunghe, di taglio staccano un braccio con un colpo, ma in punta sono deboli. Inoltre il metallo dei romani è più forte e, pur non spezzandole, le storce. Ogni tanto i kelt devono piantarle in terra e raddrizzarle col piede, per riprendere a combattere. Molti uomini muoiono in tale gesto, colpiti alle spalle, se non hanno un compagno vicino.

Con le spade i cavalieri stanno battendo gli scudi. È un rumore assordante. Alcuni iniziano a gridare in coro le parole arvern di guerra. Presto il dio della guerra li possiederà e si scaglieranno contro il nemico urlando, come demoni della terra apportatori di morte. Ma il principe fa cenno loro di tacere. È preso da qualcosa e alza un braccio perché smettano, senza voltarsi. Sta ascoltando un suono.

È un rumore fuso, impastato, di migliaia di gole lontane, è l'attacco. Una nuvola di polvere sale dalla valle, la cavalleria del primo assalto si è mossa. Davanti a voi si apre un varco per la corsa in discesa. La voce del principe, gutturale e tremenda, improvvisamente ti assorda, gridata com'è nelle tue orecchie: siate di Taranis! siate di Taranis! Ora! La sua mano è un artiglio sulla tua spalla. Va! Ora! ti ordina. Trasmetti il grido ai cavalli, che lo sentono. Le redini si allentano sul loro muso. Il tiro che danno, lanciandosi al galoppo, vi rovescia indietro la testa. Il principe ha estratto dalla faretra il primo giavellotto e sul braccio sinistro sta avvolgendo, con rapidi gesti, il laccio dello scudo. Nei prossimi istanti si giocherà la vostra vita.

Pugnatur uno tempore omnibus locis (VII, 84, 2)

Tutti gridano, anche tu stai gridando, il carro ha preso velocità, si solleva sulle increspature del terreno, ricadendo oltre pesantemente. La corsa è un grido accecato nella polvere. I cavalli trascinano le ruote sui sassi, sull'erba, sulle pozze, la discesa si fa quasi sfrenata. Sai che non devi stare attento solo ai cavalli – a evitare pietre grandi che non riesci neanche a vedere, e a non toccare i carri che ti affiancano, tanta è la polvere intorno – devi cogliere ogni segno di Wercasswellauuns. Le mani sulle briglie devono rispondere all'istante a un suo contrario ordine, come quello di rallentare o cambiare direzione. Tutti si fermeranno dietro a te, sei tu che traduci in movimento il comando. Non hai mai visto una carica e questa è grande. Sembra che tutta la collina stia scivolando verso i romani per travolgerli. Sei alla fine del pendio, il muro nemico è ora in vista! Per gli dei, ecco i romani, sopra il muro laggiù! Dalle merlature ritmicamente parte uno scroscio di frecce e giavellotti verso i primi attaccanti. Tra un po' anche voi sarete a tiro.

Ti accorgi che sul fiume deviato s'è creato un guado, che altri stanno valicando, formato da decine di sacchi di terra portati giù da Alesia e a tale scopo buttati in acqua dai primi attaccanti. Ti dirigi verso quel guado, superate il fiume! Con un gioco di polso sulle redini e poca frusta, i cavalli sono già oltre il primo ostacolo, grande dio! Questa era dunque la terra che temevate di calpestare, guardandola dalla città? Ma non avevate, allora, un esercito kelt ad aspettarvi dall'altra parte! Niente vi fermerà, ah! il carro è volato ora su un dosso erboso, ricadendo con un tonfo dall'altra parte. Il principe ha emesso un grido di dolore e di piacere. Ti stringe la spalla, ti sprona, più in fretta! Tu rispondi col gesto contrario, tirando le redini per rallentare. Hai capito che devi dar tempo alla guardia di chiudervi avanti la difesa, di precedervi, fin sotto le mura: rispettato il rito del condurre in battaglia, le insegne del capo devono restare coperte da almeno un gruppo di cavalieri, o si renderanno del tutto visibili al nemico. Il principe annuisce alla disobbedienza all'ordine, ti dà ragione, senza staccare gli occhi dal muro che si avvicina. Per un momento hai comandato tu. Questo ti inebria, sai combattere, Hocham, alla tua prima battaglia. Sarai il suo auriga per sempre, l'auriga di un grande capo arvern! Forse oggi ucciderai un romano!

C'è una massa di carri rovesciati, a qualche centinaio di passi, che vi sbarrano la strada. Il principe alza una mano indicando un varco dalla parte opposta, cinquecento passi a sinistra. Scuoti il capo e lo guardi, facendo cenno di no, nessuno è passato di là sinora. Ma carri e cavalieri dietro di voi hanno visto il suo gesto e si buttano in quella direzione. Ti superano. Il principe ti guarda in modo interrogativo. Esegui l'ordine, ti ingiunge con la testa. Tu non vuoi farlo, senti il pericolo: perché i romani non hanno guarnito le mura verso quel punto? Apri la bocca per parlare con lui, ma non ti affiorano alle labbra parole della sua lingua, e le poche che sai dire si perdono nel vento, nel fragore assordante. Gli fai cenno col braccio di comandare la carica dalla parte opposta, contro la massa di carri, aggirandola, anche se lì sarete più esposti al tiro nemico. Per la seconda volta non stai obbedendo a un ordine. Gli occhi di ghiaccio sono furenti, adesso, la mascella si contrae. Ti urla qualcosa nell'orecchio e ti strappa con forza le redini, piegando i cavalli verso sinistra, seguendo il moto della cavalleria che oramai vi precede. Mai gli Arvern pensino che il loro capo li stia usando per scudo contro i romani! La *contravvallatio* è vicina, oramai, sarete i primi a raggiungerla! È a mille passi, ma velata! nascosta dalla polvere, dai cavalieri, dagli altri carri!

Aggere et cratibus fossas explent (VII, 86, 5)

E ora, improvvisamente, visibile. Orrendamente a vista, salutata da grida e nitriti strazianti. Urla di uomini e di animali. Le prime fila della cavalleria spariscono una dopo l'altra, inghiottite da qualcosa, assorbiti da un nulla sotto di loro. Le fosse di cippi. Eccole, cinquanta passi di punte rivelate dai primi carri che hanno sfondato i gratucci di copertura.

Non puoi fermarti, ci sei spinto dentro. Voli sul vuoto, con altri carri. Bestie e uomini trapassati dai cippi sono un muro su cui piombi col carro. Il nitrito dei tuoi cavalli che a loro volta s'infilzano è un suono unico col tuo grido e con quello di Wercasswellauns, che solleva lo scudo sulla faccia in un gesto istintivo. Il carro non si sfascia, si rovescia su un fianco, sbalzandovi. Il primo cippo ti apre una lunga ferita sul braccio, mentre urla – tutti urlano – con la vista annerita dal dolore e uno spruzzo di sangue negli occhi, riparandoti il volto come puoi. Senti altre punte contro la lorica, il ferro ti protegge il busto, ma più in basso un'altra ti entra sopra il ginocchio, più dura della punta di una lancia, mozzandoti il fiato per il dolore. L'urlo ti rimane in gola, una calda onda prende a scorrerti nelle brache. Rotoli ancora due tre volte su di te, in un varco tra i cippi spuntati, finendo contro il ventre aperto di alcuni cavalli, da cui escono budella. Uno di loro, in agonia, sta cercando di sollevarsi, senza riuscirci.

Ti accoglie una radura tra i cippi, fatta da altri uomini, che vi si sono infissi, spezzandoli o trascinandoli via. Stanno inerti in pozze di sangue, o rantolano debolmente; dalla terra sale un odore dolciastro. Intorno a te, altre punte più corte, tra le quali ti sollevi con le mani. Non devi finire su quelle. Sei fermo contro una massa viscida, sei ferito, sei vivo. È la salvezza.

È un attimo. Il principe, stordito, è rotolato a un passo da te. Ora si è levato in ginocchio e ha tolto l'elmo; ha un taglio sulla fronte, ma è illeso. La guardia retrostante lo vede. Anche tu alzi un braccio, per essere visto. Dieci, quindici, venti uomini della sua guardia personale, si precipitano nella fossa camminando sulla stuoia di corpi che siete. Accorrono verso Wercasswellauns, per portarlo in salvo.

Tu sei parte di quella stuoia. Ti calpestando, mentre tenti di urlare, uno, due, tre, dieci di loro. Il tuo braccio non viene visto oppure viene ignorato. Una forza troppo grande, irresistibile, di passi, di piedi, di corpi ti schiaccia in basso, contro le punte corte. La prima ti trapassa una spalla, un'altra il fianco, penetrandovi un palmo, un'altra l'inguine. Ora sei stato ferito a morte, lo dicono le tue grida senza suono, che si sovrappongono l'una all'altra a ogni lacerazione: calpestato dai tuoi, da loro, dagli Aruern, dai soldati del tuo signore.

Prima di svenire vedi delle braccia sollevare il principe, altre raccoglierlo dal bordo della fossa, e uno dopo l'altro i guerrieri risalire allo stesso modo. Né il principe, né alcun altro ha avuto uno sguardo per te. Tu sei Hocham, l'auriga andato perduto col carro.

Fit magna caedes (VII, 88, 3)

Riapri gli occhi, è l'alba.

Ti risvegli rantolando. Non sai quante ore sono passate, non ne hai memoria. Hai perso molto sangue. Le ferite sono larghi squarci di dolore, ogni minimo movimento ti strappa un gemito. Non riesci a muovere le gambe. La tua vita è ormai esile come il respiro.

Intorno non c'è più alcun rumore. La gola ti brucia per la sete. Cerchi l'acqua con la bocca nella terra, ma è solo putridume. Nel cielo che sta colorandosi di luce, volteggiano i corvi. La battaglia si è spostata altrove, o più probabilmente è finita. Non t'importa di sapere chi l'ha vinta o persa. I kelt non hanno sfondato le linee romane. Sono stati sterminati a decine di migliaia. Quando i romani hanno capito che non avrebbero dovuto impegnare il grosso della forza verso Alesia, l'hanno girata dalla parte opposta, facendola uscire dalla *circumvallatio* contro l'esercito ausiliario. Dopo furiosi combattimenti, sono riusciti ad attirarlo tra le alture dei Tre Fiumi e lì l'hanno accerchiato. Sebbene molto superiori di numero, i kelt sono stati presi tra le trentanove coorti di Labieno e il grosso della cavalleria, seimila equini che Cesare, capito il vantaggio della posizione, gli ha lanciato contro. Per alcune ore è andata avanti una grande carneficina. I kelt hanno continuato a mandare truppe scelte lì in mezzo, pensando di prevalere prima o poi per il numero, ma nessuno tornava indietro. Poi hanno visto la rotta di chi riusciva a infrangere l'accerchiamento romano. Allora hanno smesso di far affluire rinforzi, abbandonando alla loro sorte quelli che ancora lottavano; hanno ripiegato, in una fuga rovinosa, per non essere sterminati da altre truppe che sopraggiungessero alle spalle. L'esercito di soccorso si è sbandato alla fine stessa della battaglia, buttandosi nelle paludi o tentando di risalire le alture. Cesare ha lanciato truppe fresche ad aspettarli oltre i Tre Fiumi e le colline, uccidendo o catturando guerrieri a migliaia. Il principe Wercasswellauns è stato preso vivo sotto alle mura romane. Era l'unico ad aver quasi aperto un varco nella *contravvallatio*. Gli altri principi si sono ritirati con Werkinketrix ad Alesia. Oggi si consegneranno al vincitore.

Senti dei passi dietro di te. Sono dei legionari e dal fatto che portano l'elmo in mano, capisci che non combattono più. Stanno passando a finire i prigionieri e a spogliare di qualcosa i cadaveri. Tagliano la testa ai morti, per prendergli il cerchio di ferro torto, il *torques*, che non si toglie in altro modo durante la vita. Tra un po' toccherà a te. Di colpo si fermano, gridano a un centurione che sta arrivando di aver preso qualcosa: è l'insegna di Wercasswellauns, sbalzata dal carro a pochi passi da te. Che fanno, si allontanano coi compagni, se ne vanno? Perché alzi un braccio, Hocham, perché emetti un rantolo più forte? Vuoi morire, non vuoi che ti lascino lì a dissanguarti fino a un'altra alba, coi corvi sopra. Ti sentono infatti. Un soldato ha in mano un gladio insanguinato. Ecco, così ti ucciderà. Ma un volto sconosciuto si inginocchia su di te, fermando il gesto al soldato.

È un vecchio centurione, il primo romano che vedi così da vicino. Potrebbe avere un figlio della tua età, che gioca coi cavalli. Non tremi di fronte al suo volto straniero. Ti scruta attraverso la nebbia del tuo sguardo, con occhi neri – non chiari come quelli dei kelt – in cui vedi qualcosa di strano: un orrore, forse, per come sei ridotto. Piega la testa a lato e sputa. Non è per odio, né per disgusto, è per pietà.

Dal collo gli pende la *laguncula*, la borraccia. La tocchi con una mano, apri la bocca, capisce che vuoi bere. Ti mette un braccio dietro al collo, circondato da gambe di soldati, che parlano. Ti avvicina la borraccia alle labbra, l'acqua ti scende in gola: l'ultima sete, come quelle dopo una lunga corsa, all'acqua della sorgente di Susse. Ti lascia bere piano, senza fretta, finché tossisci acqua e sangue, sostenendoti la testa sul braccio. La mano è tutta intrisa del tuo sangue.

Un soldato si avvicina con la spada, senti la sua mano sul *torques*. Il centurione si volta di scatto, colpendolo col gomito alle ginocchia, non vuole che ti uccida così, per strapparti la collana. Il soldato protesta. Lui lo allontana urlando. Grida a tutti di andarsene. Restate soli. Ti guarda ancora a lungo, con occhi non da vincitore. Poi, piano, ti alza il busto contro il suo petto, senti il cuoio della corazza sulla guancia. Con l'altra mano ha estratto un pugnale e non vuol fartelo vedere. Tu capisci e chiudi gli occhi. Ti darà un colpo solo al cuore, perché tu non soffra. Ti abbraccia forte all'improvviso, come fosse un padre e la lama che ti affonda nel petto, attraverso la *lorica* squarciata, ti strappa un grido. Non credevi che una lama fosse così fredda e dolorosa, nell'uccidere, ma lui perché si sta passando l'altra mano sugli occhi, bestemmiando i suoi dei?

Il cuore, che batteva impazzito, si fa adesso più lento. Quanto sangue avevi dentro, esce come uno spruzzo di sorgente, inarrestabile, non è forse il grande fiume dei Wellaf?

Ora sui picchi l'erica è ingiallita, il vento la incresperà come un'onda di grano? Tua madre, di cui sussurri il nome, tuo padre, i tuoi fratelli dove saranno? Chi correrà sui cavalli alla fiera di primavera? La luce del sole scintillerà tra i faggi, d'estate?

Ma una mano poggia piano la testa dove tutto è notte, sulla terra dove muore Hocham, della gente dei Wellaf, schiavo e auriga alla battaglia di Alesia.