

INTRODUCCIÓN

MITO Vs. LENDA

Segundo o dicionario da Real Academia Española, o mito se define como “narración maravillosa situada fóra do tempo histórico e protagonizada por persoaxes de carácter divino ou heroico. Acotío interpreta a orixe do mundo ou grandes acontecementos da humanidade”.

Ou ben como “historia ficticia ou persoaxe literaria ou artística que condensa algunha realidade humana de significación universal”.

Respecto á lenda, di que é a “relación de sucesos que teñen máis de tradicionais ou maravillosos que de históricos ou verdadeiros” (*Diccionario de la lengua española*. Vigésima segunda edición, 2001).

Se ben son estas as definicións que nos da o dicionario da Real Academia Española, e que ben se poden tomar como válidas no emprego habitual e coloquial do idioma, non nos ofrecen un argumento válido e meridiano en que basearnos para levar a cabo unha verdadeira distinción entre ámbolos dous termos. Debemos pois extendernos, inda que tan só sexa un pouco, nas diferencias que hay entrámbolos dous conceptos para aclarar o asunto.

O mito supón unha crenza tida como verdadeira polo pobo. Trata este de explicar, xeralmente, as orixes do universo e da humanidade, a historia dos deuses (que se coñece como teogonía), do mundo (cosmogonía) e dos grandes heroes, todo iso situado en lugares e épocas imaxinarias. A súa función básica é poñer en coñecemento da xente a historia do mundo e do seu pobo. Os mitos poden referir feitos e persoaxes históricos, mais envoltos nunha fermosa capa imaxinaria, situados nunha idade heroica creada ou cando menos esaxerada polo propio bardo ou vate que os agochan e, certamente, resulta difícil, cando non imposible, deducir e sonsacar a referencia histórica mergullada baixo o mito.

Por contra, a lenda conta unha historia máis humana, dun heroe humano, nun lugar e tempo determinados e recoñecibles, inda que poden aparecer seres e lugares imaxinarios. Mais a súa pretensión adoita ser a de instruír nos beneficios dunha vida bondadosa. Tería, xa que logo, unha función

de ensinanza moral; o que non é óbice para que existan lendas que tan só narran unha historia, sen pretender máis que o divertimento, momento no que apenas se diferenciarían dun conto.

A lenda podería definirse como unha relación de sucesos tradicionais ou maravillosos, normalmente transmitidos de xeración en xeración. Poden ter un trasfondo histórico, mítico ou relixioso, polo que son definidas como haxiográficas cando contan a vida dun santo, históricas se refiren un feito real; ademáis existen as lendas cultas, que non son populares, etc.

Resumindo, e facendo un uso lato da terminoloxía relixiosa, o mito faría referencia ós asuntos divinos e a lenda ós mundanos, inda que non sempre podamos establecer una fronteira taxante entre eles. De feito, Vicente Risco relacionou deidades grecorromanas coas prerromanas de Galicia e concluiu que moitas lendas, tradicións, contos e apoloxías foran mitos na súa orixe.

OS CELTAS

Finalizando o século VIII a.C., os celtas da Europa Oriental ou “*cultura hallstática*”¹ extraían ferro para a fabricación de armas e ferramentas, ó tempo que iniciaban a expansión polo continente, chegando ás Galias e á Península Ibérica. Os gregos distinguían entre os celtas orientais, ós que chamaron *galatoi*, os do oeste de Europa, os *keltoi*, chamados *galli* polos romanos e os das Illas Británicas, que denominaron *Britani* (británicos). Pero, ¿quen eran os celtas?

Definir o termo “celta” ou desenrolar un tema ó respecto da súa existencia pode parecer algo banal, xa que ¿quen non oíu falar dos celtas? Pois bien, inda hoxe en día cuestiónase a súa existencia e ata a súa definición resulta problemática. A orixe deste pobo indoeuropeo produciu debates e enfrontamentos que conduciron a disparidades tales como negar a súa existencia ou atribuír ós celtas todo o noso pasado.

Segundo Colin Renfrew², como “celta” referímonos ós “pobo que falou unha lingua celta, lingua que cristaliza dunha lingua indoeuropea primitiva e indiferenciada que se falou en Europa ó norte e noroeste dos Alpes”. Para esta localización Renfrew baséase na paleontoloxía lingüística. Os indoeuropeos-parlantes máis antigos chegarían ahí cara o 4000 a.C.; pero estes pobos ou tribos serían os indoeuropeos, non os celtas, e o seu *Urheimat*, non sería aínda a dos celtas. Só moito máis tarde tería lugar a diferenciación e formación das linguas individuais, incluída a celta. Ademais desta principal distinción, baseada na linguaxe, tamén aplicaríamos o termo ós cotumes, cultura material e arte propio desta comunidade. Pero, ¿son os celtas un pobo?. Para Renfrew non cabe dúbida. Tan só lle asoman as incertidumes no momento de consideralos unha etnia.

Seguindo a definición de deu o etnólogo soviético Dragadze, unha etnia é un “sólido agregado de xentes, historicamente establecidas nun territorio determinado, e que posuían en común particularidades relativamente estables

¹ De Hallstatt, al norte de Austria.

² Renfrew, Colin Arquitectura y lenguaje: la cuestión de los orígenes indoeuropeos.- Barcelona : Crítica, 1990.

de lingua, cultura, e que recoñecen tamén a súa unidade e a súa diferenza respecto doutras formacións similares (autoconciencia) e que o expresan mediante un nome autoasignado (etnónimo)”. No tocante ás súas particularidades de lingua e cultura, parece evidente que tiñan a súa distinción fronte ó resto, mais Renfrew¹ dubida que os celtas se considerasen a sí mesmos como identificables ante os demais, e nega que eles mesmos tivesen un etnónimo.

Ó respecto desto, hai que pensar que non consta que eles se desen un nome a sí mesmos para diferenciarse do resto; como xa dixemos, o termo “celta” é unha verba grega. Estrabón, no libro IV, di que os primeiros colonos gregos do sur de Francia (*Massalia*; actualmente Marsella) foron os que tomaron o nome *keltoi* (celta) dunha tribo local e aplicárono a todo o interland bárbaro. A palabra “celta” sería, xa que logo, un termo culto imposto a unha ampla variedade de “tribos bárbaras”. Vexamos agora o seu contexto histórico.

Durante o primeiro milenio a.C., a cultura hallstática estendeuse, dende a súa orixe, en Europa central, ata os confíns occidentais do continente, levando consigo o descubrimento da forxa do ferro. Tralo seu meirande esplendor cando mediaba o milenio, a finais do século III a.C. apréciase o declive, momento no que sofren a ameaza dos romanos e os pobos xermánicos para, posteriormente, ser asimilados. Só na Galia e nas Illas Británicas conservaron a súa independencia.

Inda que estamos a falar dun termo que identifica a un pobo, non podemos defender unha identidade única, posto que non formaban unha tribo soa senon grupos diferenciados que comparten unhas características comúns de lingua, institucións sociais e relixiosas, que permiten englobalos como “o pobo celta”.

Durante case dous mil anos o “pobo celta” permaneceu no esquecemento; trala desingegración do imperio napoleónico e do seu pulo centralizador, o auxe do nacionalismo como fenómeno cultural e político volveunos poñer no primeiro plano.

Para xustificar a individualización das nacións, escritores e poetas rastrexan o pasado dos pobos na procura dun antecedente que lles permita xustificar o camiño da historia política que ían emprender, antecedente que se

¹ Renfrew, Colin: op. cit.

atopa no posible pasado común dunha colectividade con facianas socioculturais propias que os individualicen do seu entorno.

Esta tentativa de establecer unha historia única exténdese como a marea pola “romántica” Europa do século XIX baixo as directrices dun movemento que reivindica o recoñecemento da historia antiga e da diferenciación tanto individual como colectiva, en contraste coa vontade unificadora no ámbito político, coa centralización administrativa, nacional e rexional, propugnada pola Ilustración, e vislumbrada no intento napoleónico de unificar o continente.

Agora, finalizado o século XX, as miradas curiosas renovaron o seu interese por ese pobo extraño, polémico e cautivador, ás que agora ofertamos unha lectua que intente calmar a súa sede.

OS CELTAS. MITOS E LENDAS

O noso proxecto parte dunha investigación da mitoloxía e as lendas das chamadas “nacións celtas”, nas que xeralmente inclúense Irlanda, Escocia, Illa de Man, Cornualles, Bretaña, Galicia e Asturias (algúns autores inclúen zonas do norte de Italia).

Asemade do tratamento diferenciado que, por razóns obvias, facemos de Galicia, incluimos o resto das zonas xeográficas nas que se atopa unha presenza do “fenómeno celta” na xeografía, a historia e as tradicións que individualizan dentro do conxunto espacial no que se ubican, o continente europeo, as citadas “nacións celtas”.

A estrutura que escollemos para presentar a investigación dividímolos no estudio e descripción da mitoloxía e os ciclos mitolóxicos, por unha banda, e da narración dun conxunto de lendas por outra.

Nos ciclos mitolóxicos o protagonista é un persoaxe heroico que simboliza as virtudes e fraquezas que sofren os compoñentes da súa colectividade e que non sofren outros, os que non pertencen a ese grupo.

Cando falamos dun ciclo mitolóxico estémonos a referir a unha serie de lendas que, aínda que por sí soas e individualizadas terían un senso propio, todas elas teñen en común unha persoaxe principal única ou, cando menos, un protagonista central que aglutina en sí tódolos acontecementos. Estas lendas describen o ciclo vital do protagonista, pois os feitos sobranceiros que inclúen abordan dende o seu nacemento, instante no que xa se destaca, pois dende ese momento aparecen elementos máxicos e/ou sobrehumanos, ata a morte, case sempre presentada de xeito trágico.

As lendas recopiladas amósannos as tradicións e costumes que o grupo comparte e das que se nutre para xustificar o seu camiño cara a identidade nacional. Son relatos que nos describen o contexto etno-xeográfico que lle serve de coraza ante a filtración de novos modos de vida e pensamento.

Coas lendas coñecemos o acervo cultural desas nacións, que foi reflexado neste xénero. Estas lendas sérvenlles de recopilatorio e elemento auxiliar ó que acudir para reafirmarse na súa propia identidade.

No home hai dous sentimentos fundamentais: esperanza e lembranza, o ansia do que non se ten e a morriña do que foi. O tempo pasa sen cumprir nunca as súas promesas. Desexamos acadalas, mais tamén recobrar as que perdimos e que tivemos, perdimos o que desexáramos ter, fomos perdendo día a día, a vida mesma e as súas posibilidades de cada momento que pasou, o tempo que foi noso, o pasado que querriamos que fose.

Sempre deixamos atrás os tesouros máis apreciados. Por eso o desexo non se detén nunca, camiña adiante e atrás, sempre atraído polo lonxano e polo propio, creando para conservar, soñando o ben ganado e o que se agarda. O home aspira ó infinito e ó seu alcance é sempre limitado. Ese é o desasosego, o coidado, de todo home en todo tempo.

De esta insatisfacción constante nace o mito.

Vicente Risco

A RELIXIÓN DOS CELTAS

Boa parte dos coñecementos que temos sobre a relixión celta dedúcese da arqueoloxía, as lendas e a mitoloxía (sobre todo irlandesas), e os escritos que nos legaron os historiadores grecolatinos, de entre os que destacamos *De bello Gallico* de Xulio César -coa vantaxe engadida de que César foi testemuña presencial- e á “Xeografía” de Estrabón.

Antes de principiar a disección da relixión celta hai que decatarse de que falamos dunha relixión moi antiga e, como adoita ocorrer con este tipo de crenzas, atopámonos con comportamentos e conviccións que poden resultar incomprensibles para a nosa mentalidade moderna, filla da civilización occidental. Neste punto hai que destacar que, se ós nosos ollos a diferenza entre os feitos que ocorren na natureza e as inexplicables forzas sobrenaturais amósasenos clara e evidente, no pensamento antigo diluíase. Por iso temos que facer un esforzo para poder comprender as súas crenzas; debemos esquecernos dos feitos científicos e tentar contemplar a natureza como algo extraordinario, incomprensible, marabilloso e, polo tanto, só atribuíble ó mundo da relixión, do arcano e misterioso ou, como diría Platón, ó Demiúrgo.

Só con estas premisas poderemos entender que a relixión celta tivese a súa base na Natureza, posta esta en maiúsculas, pois tíñase como un ser vivo cuns partícipes que tiñan vida propia, ben se trate dos animais e plantas, como das estrelas, o sol, a lúa, a mar, as montañas, os ríos e ata as fontes e as mesmas pedras; todos eles cos seus misterios e a súa función participando do espírito divino.

O culto realizábase en santuarios ó aire libre, normalmente un claro do bosque, circular e a ceo aberto, para ver o firmamento. Era o nementon¹. No centro do nementon situaban unha pedra (que en Galicia chamamos anta) que representaba o centro do mundo. Na etimoloxía de certas poboacións que creceron en ditos lugares, atopamos a pegada deses santuarios; así temos Medionemeton (Escocia), Nemetodurum (Francia), Nemetobriga (España)...

¹ Da palabra celta *nemet*, que podemos traducir por santuario.

Trala invasión romana comezáronse a construír templos de pedra, de planta cadrada ou circular, nos que veneraban as imaxes dos deuses.

Pola súa parte, o carballo xogou un gran rol na mitoloxía popular como árbore sagrada de virtudes medicinais, pois curaba ós enfermos si se rozaban contra o tronco ou durmían nas pólas; quizais como lembranza desa crenza sobreviviu o costume de tocar madeira para evitar un feito desagradable. En épocas posteriores aínda se facían ofrendas á Virxe no interior das árbores.

Durante toda a Idade Media o cristianismo loitou contra eses cultos, mais ante a dificultade de suprimir antigas costumes e supersticións moi arraigadas e ante a supervivencia do culto nalgúns santuarios pagáns, se cristianizaron, mantendo uns ritos e funcións similares ás que tiñan na antiga relixión indíxena. Por exemplo, montes e encrucilladas foron cristianizados cravándolles cruceiros.

Os cruceiros son cruces de pedra, habitualmente sobre unha plataforma con chanzos, colocados en determinados lugares de culto, sobre todo encrucilladas de camiños. Comúns a Irlanda e Galicia, algúns autores estiman que os cruceiros son lugares nos que existían menhires, mais parece que poderían estar ligados a outro tipo de crenzas pagáns cristianizadas.

O santuario podería ser tamén o cume dunha montaña, con buratos feitos na rocha para sacrificar animais e realizar rituais de purificación (as pilas megalíticas).

O priscilianismo¹ mantivo en Galicia o culto á natureza. Os seus seguidores subían ós montes cos pés descalzos, acudían a reunións nocturnas onde oraban espidos... o que pode supor unha cristianización de cerimoniais ancestrais ou, como di Xosé Chao Rego “que o elemento natural do seu catolicismo se deba en boa parte ós elementos máxicos e astrolóxicos que concordaban ben coas tradicións astrais celtas”; de feito, o historiador Orosio acusaba a Prisciliano de “practicar astroloxía”. En Irlanda inda se conserva a ascensión ritual nalgún monte; en Galicia, moitas das romarías poderían ser herdanza de aquel costume.

¹ Movemento herético difundido pola península Ibérica. Prisciliano foi condenado no ano 563 polo Concilio de Braga e executado por "practicar o maleficio" (a maxia). Tamén foi acusado de maniqueísmo, teoría que defendía o dualismo (a existencia de dous deuses, o do ben e o do mal).

A fauna tamén é un elemento importante da relixión. Os animais representaban ós deuses, acompañábanos e lles servían. O animal sagrado por excelencia era o xabaril, representación do deus Lugh. De feito, os celtas crían ter recibido certos agasallos dos deuses: a espada, o pote, a arpa, o porco e o xabaril. A este animal dedicáronlle abundantes esculturas, como os verróns, estatuas votivas protectoras. A ofiolatría (culto á serpe) está documentada en monumentos onde aparecen representacións serpentiformes. Ó lobo relacionábaselle cos espíritos da vexetación; era un animal totémico, chegando a existir casos de elevalo á categoría de divindade de tipo nocturna ou infernal. Como derradeiro exemplo, os cisnes eran animais nos que os deuses adoitaban introducirse ou nos que se metamorfoseaban.

O culto á auga implicaba que pantanos, lagos, ríos, pero tamén as fontes e “pozos votivos” foxen os lugares máis sagrados, onde se depositaban como ofrendas osos, armas, etc.

A auga tiña unha función creadora, símbolo da nova vida, e purificadora, pois era o elemento de transición ó Alén. Este simbolismo estaba moi xeneralizado e pódese observar na mitoloxía grega, onde Venus nace da espuma do mar, ou no rito do bautizo. A moitas correntes naturais asignáronselles propiedades medicinais e feiticeiras. Un dos cultos máis estendidos e antigos era o das fontes que, de feito, eran sagradas e case sempre estaban relacionadas cos espíritos das augas e coas razas míticas (nas lendas albergan tesouros e eran moradas das donas), o que foi aproveitado polo cristianismo para dedicalas ós santos. Como nos lembra A. Reigosa: “Aínda no século VI advertía Martín de Dumio que as xentes facían sacrificios nas fontes, prendían cirios ó redor delas e botaban ofrendas de pan e viño na auga [...] no mar adoran a Neptuno, nos ríos ás Lumias, nas fontes ás Ninfas...” Algúns ríos eran considerados poderosos seres vivos ós que se lles botaban ofrendas e a quen se lles facían peticións.

Nas augas termais rezábase ós deuses pola curación dalgunha enfermidade. O rito, a acción de grazas, facíase no manancial. Prometíase á divindade a realización dun epígrafe, voto que se levaba a cabo cando sucedía a curación. Hoxe está testemuñado en abundantes exvotos epigráficos erixidos en pedra, como o ara a “*Reve Anabaraeco*” atopado nas fontes termais de “As Burgas” (Ourense). Noutros ritos ofrecíanse obxectos de cerámica, armas... e facíanse libacións.

Nalgúns lugares críase, e non fai tanto desto, que a flor da auga collida inmediatamente antes do mencer do día de san Xoán alongaba a vida. O culto animista dos espíritos das augas sobreviviu no folclore: donas, xacios ou nixen, sirenas...

O lume. Vai unido ó culto universal do lar, pois o culto máis corrente era o do lume do lar, créndose que debía prenderse co da véspera e con madeiras brancas, símbolo de pureza, pois deixalo morrer era un sacrilexio e o pesar apoderaríase da familia a quen perseguiría a desgracia. O lume tiña un rito máxico, para o que posiblemente os druídas empregaban certos antros subterráneos, case sempre en forma de botella, onde había unha banquetta. Por riba construían unha pira en forma de cabana con cáñamo que cubría o foso. Os vapores desta planta ós que era sometido quen se sentaba facían viaxar ó Alén, pois o cáñamo provocáballe ensoñacións.

No tocante ós astros, os celtas crían que a noite precedía ó día, polo que para eles o astro nocturno era máis importante co diúrno. A noite é devoradora, pois en realidade as tebras eternas do ocaso, a longa noite da creación, só puido ser dissipada pola luz creadora. Deste xeito o astro solar preséntase como un principio activo fronte á lúa, un principio pasivo que é vencido. Do culto ós astros sobreviviron as danzas á luz da lúa. De feito o culto á lúa mantívose trala romanización, como testemuñan os Concilios de Braga que se opuxeron a el. O sol era representado como unha roda, sendo unha potencia vivificadora. A simboloxía astral quedou documentada arqueoloxicamente en varias estelas funerarias de época romana.

O culto á fecundidade e abundancia ten diversidade de manifestacións, como os falos en esculturas ou relevos, hórreos... Practicaban o uso filactérico do falo, como amuleto quizais, atributo de Príapo¹, que tivo continuidade trala romanización.

Non está claro que houbese unha práctica fitolátrica², mais é certo que os vexetais eran empregados como profilácticos para determinadas enfermidades, ademais dos seus usos adiviñatorios e quizais para procurar encantos amatorios.

¹ Mito grego que simboliza, principalmente, a fertilidade. Hera castigouno cun falo enorme en erección para lle impedir manter relacións sexuais.

² A fitolatría é o culto as árbores ou outros vexetais.

Os celtas crían nos presaxios e adiviñacións. Os augures consultaban o voo dos paxaros (*augurium*) ou analizaban as súas entrañas (ornitomancia). No caso de Gallaecia, a práctica da adiviñación pasaba por tres fases: o exame do fígado, a observación do raio e a interpretación do voo dos paxaros; o bispo de Mondoñedo, no sínodo de 1540 condenou o costume galego de erguer cara o ceo as tixolas e as trepias¹, “tido por certo que con isto mitigábase o trono e o lóstrego”. Este costume podería ser unha reminiscencia das prácticas dos arúspices.

A opulenta Gallaecia enviou á xuventude experta en adiviñar as entrañas, os voos das aves e os divinos lóstregos, ás veces gritando cantos bárbaros na súa lingua, e ás veces danzando ata ferir a terra, compracéndose en golpear nas sonoras caetras² a ritmo³.

Cultos Funerarios. Incineración en urnas, en fosos tapados por estelas circulares con símbolos do sol ou a lúa. Segundo César, os celtas considerábanse os fillos do deus dos mortos. Di que adoraban a un deus da guerra a quen ofrecían sacrificios cruentos de animais e incluso homes.

... si se atopan en batallas ou perigos, ou sacrifican homes ou fan voto de sacrificarlos, para tales sacrificios vólense do ministerio dos druídas, persuadidos de que non se pode aplacar a ira dos deuses inmortais en orde á conservación da vida dun home se non se fai ofrenda da vida doutro⁴.

Os celtas temían ós mortos, por iso mantiñan un culto ós antergos, feito que calou fondo e foi obxectivo nas crenzas e costumes dos campesiños modernos. A relixión celta propuña a doutrina da inmortalidade e a metempsicose⁵. Cando se morría nunha fazaña, a alma albergaríase noutro corpo humano, crenza que sen dúbida tivo gran influencia na valentía da que os celtas facían gala na batalla.

¹ Trípode de ferro para poñer a louza ó lume.

² caetra-ae: pequeno escudo de coiro; adarga.

³ Silio Itálico: *Punica*, III

⁴ Xulio César, *de bello Gallico* VI, 16

⁵ A transferencia da alma a un corpo distinto en función dos propios merecementos.

Os sacrificios. As “cabezas cortadas” é unha característica exclusiva da relixiosidade celta. Pódense facer moitas lecturas ó respecto do posible significado deste costume: á cabeza atribuíaselle tamén a facultade de moverse, de falar e de cantar. Ademais, adoitaban representar ós deuses cunha cabeza cortada, símbolo da divindade e un dos máis representativos da civilización celta. A continuación describimos cómo se levaría a cabo:

O sacrificio celébrase nun claro cunha anta, a pedra sacra do culto druída, rodeado dun círculo de estacas que, agás unha, todas teñen cravadas cabezas de vítimas. Os membros da tribu preséntanse con grosas capas de la, de cores vivas, cos seus cascos e armas máis fermosos para renovar a súa unión cos deuses e manter a prosperidade. O condenado vai vestido só co seu torques e toma a súa derradeira comida. O druída aparece cunha túnica branca e aros de cobre entrelazados no pelo, prende una pequena fogueira sobre o altar e golpea a caluga do condenado co pomo da súa espada, estrangúlao cunha corda e córtalle o pescozo cun coitelo: é a triple morte, simbolismo da triple divindade, e xa hai unha nova testa para a estaca valeira.

Tralas investigacións de Vicente Risco parece evidenciarse que, efectivamente, os antigos galaicos ofrecían sacrificios humanos. Nembargantes, J. Markale nega rotundamente que no druidismo se chegasen a facer. Segundo Diodoro de Sicilia, os druídas “ofrecen a morte dun home cravándolle un coitelo na rexión por riba do diafragma e, coa vítima ferida no chan, interpretan o futuro a partir do xeito da súa caída e das convulsións dos seus membros, así como do manar da sangue...”

Os lusitanos son dados ós sacrificios e examinan as entrañas sen separalas do corpo; fíxanse ademais nas venas do costado e adiviñan palpando. Fan tamén prediccións polas entrñas dos prisioneiros de guerra, ós que cobren cos saios. Entón, cando son feridos polo arúspice nas entrañas, adiviñan en primeiro lugar polo xeito en que caen. Cortan as mans dos prisioneiros e consagran a dereita.¹

Sabemos por Estrabón que os celtiberos tamén practicaban ritos de sacrificios humanos. Como testemuña material, en Arcobriga² atopouse a "Pila

¹ Estrabón, III, 3,6

² cidade celta localizada en Monreal de Ariza (Zaragoza).

de sacrificios humanos": unha rocha baleirada parcialmente na súa zona superior para colocar á vítima tendida e cuns canículos por onde descendería o sangue e as vísceras cara uns depósitos na parte inferior.

Outros sacrificios cruentos eran: a Teutates, afogando á vítima nun caldeiro (clara referencia ó caldeiro máxico); a Esus, esnaquizándoa; a Taranis, queimándoa. Mais os sacrificios humanos non eran habituais e moi pronto foron substituídos por animais. Asemade, o poder das invocacións druídicas aumentou ata desprazar ó acto da morte da vítima.

Inda que os celtas celebraban festas nos solsticios e equinoccios, máis importantes eran as relacionadas co lume e que se celebraban en honor dalgunha deidade:

A noite de Samain, o primeiro de novembro, era a principal. Celebrábase o inicio do inverno e do ano. Era a noite dos espíritos: colocábanse cirios prendidos dentro dos cranios que eran colgados no exterior dos muros dos poboados. Era a festa máis popular; o pobo comía e bebía sen moderación, celebraban xogos e, posiblemente, representacións dramáticas.

Era a festa en honor do deus Dagda. Segundo a mitoloxía irlandesa, na beira dun río producíase o encontro amoroso de Morrigan con Dagda. Nesa cita a deusa proporcionaba ó seu amado os secretos para saír victorioso na próxima batalla. Debíanse abrir os túmulos para que os mortos puidesen saír e levar con eles a algún vivo, e debíanse entregar algúns bebés e parte da produción de trigo e leite ós deuses fomorianos. O cristianismo transformouno no día de Tódolos Santos.

Imbolc. O primeiro de febreiro. En honor da deusa Brigit celebrábase a festa do fin do inverno e da purificación. Recitábanse poesías e cantos na honra da deusa. Hoxe celébrase o Entroido.

Beltane (o lume brillante). O primeiro de maio, na honra do deus Bel, celebrábase a festa do lume e da primavera. Os sacerdotes purificaban o gando co lume. Os druídas procuraban o visgo¹ cunha fouce de ouro, prendían fogueiras purificadoras e o pobo saltaba por riba delas. Hoxe é a festa do traballo, pera nalgunhas cidades, como Ourense, aínda se conserva como a festa dos Maios.

¹ O visgo (*viscum album*) é un pequeno arbusto parasitario de cor verdosa e de flores amarelas que actúa contra a hipertensión arterial.

Lugnasad, a festa do deus Lugh. O primeiro de agosto celébrase o matrimonio sagrado do deus Lugh coa Terra, pero tamén a colleita nos campos. Era unha festa máis civil que relixiosa. Celebrábanse as asembleas anuais e as feiras. Acudían os bardos a cantar e recitar a historia dos celtas. Participaba todo o pobo e había liortas e xogos.

OS DRUÍDAS

Dúas testemuñas posuímos sobre eles: César nas Galias e Tácito en Gran Bretaña. César di que se ocupaban do culto ós deuses, os sacrificios e a educación da xuventude, tendo grande influencia sobre a sociedade.

Era a clase sacerdotal, organizada e xerarquizada. Fundamentaron a doutrina sobre as bases da inmortalidade da alma, a moral, a mitoloxía, os ritos, a adiviñación e o respecto e veneración cara a natureza.

Eran os mediadores entre os deuses e os homes. Formaron unha institución poderosa, elite intelectual e coñecedores dunha ciencia que fusionaban coa relixión, eran ademais os coñecedores da medicina e da lei, e os gardiáns da tradición, nunha sociedade onde o costume dictaba os dereitos e deberes. Así o describe César: “Atenden o culto divino, ofrecen os sacrificios públicos e privados [...] á súa escola concorre gran número de rapaces para instruírse [...] Eles son os que sentencian case tódolos preitos do común e dos particulares”¹.

Ó anteriormente exposto sobre a natureza cómpre engadir que, se ben o bosque onde realizaban o culto era todo el sagrado, especialmente érao o carballo; a palabra druída significa “sabio do carballo” e tanto o carballo como o visgo eran símbolos da divindade. Os druídas buscaban a integración coa natureza: a transubstanciación da súa alma coa alma da natureza.

Na recolección con fins terapéuticos seguían certas tradicións moi estrictas para obter o efecto buscado. De feito, consérvase o “*Precatio omnium herbarum*” (hoxe na Facultade de Montpellier) que contén invocacións á Terra ó respecto do uso das plantas. A recollida do visgo tiña un ritual: na festa de Beltane, o druída rubía e cortaba o visgo cunha fouce de ouro recolléndoo na súa túnica branca. Segundo Plinio, ofrecía despois dous touros brancos que nunca tiveran atados os seus cornos. Finalmente, cos touros inmolados celebraban un

¹ Xulio César: *De bello Gallico*, 6-XIII

banquete no bosque. De feito, eran os druídas quen se encargaban das ofrendas ós deuses que, a miúdo era o botín da batalla: armas, cabezas... que remataban formando depósitos chamados *carn*.

Os druídas, adicados unicamente ó culto, tiñan privilexios sobre as demais clases sociais: “non adoitan ir á guerra, nin pagar tributos como os demais; están exentos da milicia e de tódalas cargas do concello” (Xulio César, op. cit.). feito raro nunha clase sacerdotal, algúns druídas, por decisión persoal, participaron nas guerras.

Existía un xefe supremo ou unha especie de sumo sacerdote ó que se lle coñecía como o “Xabaril Branco”. Cando morría sucedíalle o de máis prestixio. Había tamén unha asemblea de druídas que se reunía anualmente.

No seu desenrolo ou instrucción, pasaban por tres graos:

Os bardos: eran os aprendices e na súa ensinanza incluían a música e especialmente a poesía. Cantaban e contaban historias, interpretando lendas e mito. Como poetas e músicos compilaban as tradicións, crenzas, mitos e historia para transmitilos: eran a memoria do pobo. Alentaban ós guerreiros, amenizaban as festas e celebracións recitando as proezas dos guerreiros e cantaban loanzas ós deuses. Eran, ademais, sabios e xuristas. Rematarían por ocupar o sitio dos druídas.

Os Vates (ou file): os adiviños. Ó chegar a este grao xa traballaban sós e encargábanse dos sacrificios, augurios e dos enfermos. Interpretaban as vítimas dos sacrificios e o voo dos paxaros. Xulio César di que eran os encargados de pronunciar as invocacións máis importantes nas cerimoniais.

J. Markale, estudiando o druidismo irlandés, chegou a diferenciar varias especializacións dentro desta categoría: *sencha* (historiador que mantén e difunde a tradición e eloxia ós heroes), *brithem* (xuíz, árbitro, lexislador, embaixador), *scelaige* (relata os mitos), *cainte* (mestre do canto máxico e quen pronuncia as invocacións, maldicións e bendicións), *liaigo* (encargado da medicina e do estudio das plantas e da maxia), *cruitire* (músico que toca a arpa), *deogbair* (coñecedor de substancias embriagadoras e alucinógenas). O vate propiamente dito especializábase na adiviñación.

O grao máis alto era o dos druídas propiamente ditos, considerados como tales unha vez finalizada a súa aprendizaxe. Eran os mestres e participaban no goberno da tribu. Neles distinguíanse os “baleiros”, relacionados directamente

cos deuse, os “sarónidos”, que instruían ós mozos e ensinaban as ciencias, os adiviños, que prognosticaban o futuro, e os “causídicos”, árbitros e xuíces nos conflitos.

Segundo César, a súa aprendizaxe duraba vinte anos. Parte das ensinanzas adicábase tamén á poboación “segrar”; de feito a educación dos xefes corría a cargo dos druídas. Transmitían os seus segredos de mestre a discípulo oralmente, xa que crían que a escritura eliminaba o espírito do coñecemento, polo que estaba prohibida agás en inscricións funerarias. De feito, os seus cantos, lendas e mitoloxía chegaronnos gracias a recompilacións medievais.

A ROMANIZACIÓN E O LEGADO INDÍXENA.

Aínda que coa romanización a relixión celta viuse substituída pola romana, xeralmente o panteón latino non ficou como o único; non ficou só; non sobreviviu intacto o indíxena, pois o primeiro superpúxose ó estrato primitivo, pero quedou este como marco no que se asentou aquel, nun caso máis de sincretismo verificable en diferentes áreas do Imperio Romano.

A relixión indíxena resistiu fronte á romana, ben a través do culto ós seus propios deuses rexeitando ós romanos, ben adoptando formas relixiosas romanas pero interpretadas no contexto da súa cultura.

Como cristalización deste sincretismo permaneceron os númenes propios, pero adaptados á relixión romana; por iso se atoparon numerosos deuses romanos seguidos do epíteto indíxena. Bo exemplo son Gallaecia e Lusitania, as áreas do Imperio con maior número de epígrafes a divindades indíxenas. Como testemuña desto enumeramos os seguintes númenes no territorio galaico segundo a clasificación que propón Cuevillas:

- Deuses indíxenas: Aegimuniaego, Bandua, Bodo, Bormánico, Caepol, Coso, Edovio, Larouco, Lug, Mamdica, las Matres, Navia, Netaciveilferica, Poemana, Rego, Reva, Tameobrigo, Vestio.
- Deuses asimilados a Xúpiter: Iovi Ladico, I.O.M. Anderon, I.O.M. Candiedo, I. Ahoparialomego.
- Deuses asimilados a Marte: Coso Mars, Marti Tileno.
- Lares Viais: Ceceaigi, Cereneaeci...
- Ninfas e fontes: Silonsaclo, Cari...Beflaeae, Tanitacu, Conventina, Tongoenabiago (deus da fonte por quen se xura).

- Divindades xentilicias, cecais númenes dalgún poboado, xentilidade ou tribo: Aermo (da tribo dos Zoelas, apareceu en Avelas, Bragança), Cosuena, Fiduená, Crougintoudadigoe (dos grovios, no mosteiro de Ribeira, A Limia), Verore (en Lugo)...

Posteriormente, a cristianización, no Baixo Imperio, supuxo a demonización dos deuses celtas e un forte aliado da romanización.

Antes de comezar a enumeración do panteón celta, cómpre destacar a dificultade do seu recoñecemento.

Primeiro, porque para identificalo hai que compaxinar testemuñas de autores antigos, relatos épicos e mitolóxicos, inscricións votivas e funerarias...

En segundo lugar, as imaxes que nos chegaron son escasas, pois ós celtas non lles agradaba a plasmación icónica das divindades, de aí a excepcionalidade das súas representacións.

Finalmente, os nomes das divindades celtas diverxen dun país a outro, o que complica aínda máis a súa identificación.

Dado que non podemos establecer un panteón unificado e completo dos deuses celtas en toda Europa debido a que non nos chegou unha mitoloxía máis ou menos coherente agás no caso irlandés e ó excesivo número dos seus deuses; pero como sen dúbida tiveron unha crenzas comúns, cando menos nos seus fundamentos e deuses principais (aínda que na súa propia e independente evolución terminarían por afastarse), estableceremos un método comparativo, pero sempre baseado no panteón irlandés.

O PANTEÓN CELTA.

Segundo a mitoloxía irlandesa, os celtas crían en dous grupos de deuses: os deuses escuros, da noite e a morte, que encarnan o principio negativo. Son anteriores ós deuses da luz, e neles está o principio do mundo, pois a doutrina druídica establecía que a orixe da vida está na morte, identificada coa noite e que precedía ó día. Eran os fomorés, os deuses dun dos primeiros pobos míticos que invadiron Irlanda e que vivían na illa de Tory¹, ó noroeste. Dende alí dominaban Irlanda e impuñan un feroz tributo de sacrificios humanos na festa de Samain. Eran representados coma corvos ou grallas, o paxaro negro da morte que aparece no campo de batalla e devora ós mortos.

Os deuses do ceo, a luz e a vida, que encarnan o principio positivo. Eran os Tuatha de Danann, que venceron ós fomorianos. Os tuatha, deuses da vida, son representados cunha fermosa plumaxe de cores e en parella unidos por unha cadea de prata. Os tuatha tiveron tres reis simultáneos que eran netos de Dagda con tres mulleres que eran a mesma, pois os seus nomes eran os tres de Irlanda e os tres reis eran un só; a triplicidade supuña o reforzamento dunha idea, e isto ocorría con outros deuses.

En relación coa trindade, Dumézil expuxo a teoría das tres funcións que imperaba no universo cultural celta. A primeira era a soberanía, encargada da dirección da sociedade, dotada dun aspecto máxico, distante do home, e xurídico, achegado a el; serían os druídas e os reis. A segunda sería a guerreira, coa misión de protexer á comunidade, encarnada nos aristócratas. E a terceira é a productiva, encargada de conseguir a abundancia material e da reprodución, que eran os campesiños. As tres clases sociais representaban as tres funcións, pero tamén as funcións viñan representadas nos diferentes deuses.

As principais divindades represéntanse en tríades, o que obedece ó costume de usar tres sinónimos. Daquela, o tema da trindade cristiá xa era desenrolado polos celtas. Cómpre decatarse que na rixida sociedade medieval, plenamente cristiá, reis, nobres e pobo chan seguen representando as tres funcións.

¹ No océano Atlántico preto do litoral de Donegal

Houbo unha guerra entre eles, a segunda batalla de Mag Tured, a gran batalla dos deuses, onde Lugh converteuse no principal deus. Os deuses da luz e os da sombra loitan nas festas que sinalan as estacións. Os celtas irlandeses convertéronse en heroes e predecesores: os tuatha e os fomorianos, que son os seus antepasados nas xenealoxías dos clans.

As deusas resumen toda a feminidade: sexo, maternidade, consolo e pracer, aparecendo ávidas no seu apetito carnal. Algunhas teñen carácter guerreiro, outras son específicas, como deusas da caza e a pesca, outras proporcionan praceres e delicias do outro mundo, algunha dispuñan de paxaros que curaban...

Xulio César comenta os deuses celtas metamorfoseándoos cos romanos, pero a este respecto hai que suliñar que esa correspondencia só ás veces se pode establecer e, inda así, dun xeito parcial. O cadro comparativo dos deuses romanos cos coñecidos nos países celtas, como Galicia, Irlanda ou a Galia, quedaría, xa que logo, moi incompleto. Ademais, a todos eses deuses comúns habería que engadir os que cada tribu tiña como propios. En fin, o panteón celta componse de máis de trescentos deuses, dos que ofrecemos os principais.

Expoñamos previamente un cadro de equivalencias:

Irl	Gallaecia	Galia	Outros	Roma
anda				
Anu	Baade			
Bel	Bel	Belenos	Beli	Apolo
Brigit	Briga	Belisana		Minerva
Cernunnos	Vestio ou Cerne			
Cumal	Camelle	Camulos		Camulus
Dagda	Dis Pater, Larouco	Bile	Bran (galés)	Júpiter
Danae	Cail-Leach			
Diancecht	Bormánico	Borvo		Apolo
Goibniu			Govannon	
Lugh	Lugus	Lugos	Odin (germánico)	Mercurio
Lyr	Lir	Lir	Llyr	Neptuno
Macha	Reva	Epona	Rhiannon (Gales)	
Ogme	Bandua	Ogmios		
Ollatthai		Valupatir		
Teutates	Coso Mars			Marte

Faremos agora, por fin, un bosquejo dos principais deuses baseado principalmente no panteón irlandés, o dos Tuatha de Danann, que na mitoloxía irlandesa representa unha migración celta dunha caste sacerdotal moi avanzada que terían transmitido o seu coñecemento ó longo dos séculos.

- A -

Aedh:

É unha das representacións de Dagda. Neste caso significa "lume".

Ainé:

Deusa da paixón, o amor e a fertilidade. Era filla do druída Owel (fillo adoptivo de Manannan). Inda que tiña amantes mortais, amosaba a súa crueldade cos homes que a cortexaban; un rei de Munster perdeu a vida por tentalo. Na súa condición de deusa do amor foi identificada con Morrigan.

Vivía en Knockainy, que en gaélico quere dicir “Cuíña de Ainé”. Era a patroa de Munster. Coa chegada do cristianismo a Irlanda, o seu culto non sucumbiu, senón que perdurou no ámbito rural, onde facían fachos de palla que prendían e levaban pola noite no outeiro da deusa. Despois dispersábanse ondeando os fachos sobre as colleitas e o gando para levarlles boa sorte.

Angus Og:

Angus o Mozo sería a traducción literal do seu nome, pois era un fermoso rapaz. Representaselle con catro paxaros que voaban ó redor da súa cabeza simbolizando os seus bicos. Tamén é coñecido como Oengus ou Aengus.

Era o deus do amor, pero sobre todo dos amores perdidos e da xuventude. Os seus cantos eran un feitizo de amor eterno para os mancebos e as doncelas. Era o patrón dos feridos polas frechas de Cupido e o restaurador da vida para os que morrían de amor. Tamén é o deus da mocidade, a beleza, a música e o encanto, encarnando tanto as calidades de Afrodita¹ como de Adonis². Era fillo de Dagda e Boanna e padre adoptivo de Diarmaid. Vivía en Brug na Boyne.

Quedou tan prendado dunha rapaza que viu en soños que recorreu toda a rexión buscándoa, mais non a atopou. Un día, Bov o Vermello díxolle que no

¹ Afrodita era a deusa do amor, a beleza e a procreación.

² Adonis era un fermoso efebo.

lago “Boca do dragón” atopara unha moza que podería ser ela. Angus foi ó lago e atopou cincocentas doncelas paseando en parellas unidas con cadeas de ouro. Dixéronlle que tiña o poder de converterse en cisne. Ousou chamala e, o pronunciar o seu nome, el mesmo foi transformado nun fermoso cisne. Angus botouse ó lago e ela aceptouno uníndose no amor e cantando xuntos. Os que oían esa música divina durmiron por tres días e tres noites.

Anu:

Era a deusa da guerra. Supónselle de aspecto ancián, pois é unha das deusas máis antigas. En realidade é un dos aspectos da deusa Danae.

En Gallaecia apareceu o seu equivalente co nome de Baade.

- B -

Badb:

Deusa guerreira, ás veces é considerada un aspecto de Morrigan. O se nome significa “choia” e adoita aparecer coa forma dese animal.

Banba:

Coas súas irmás Eriu e Fodla formaba unha tríada na que eran representadas con cestos de froitas e cornos da abundancia. Ó igual que as súas irmás deu o seu nome para Irlanda.

Balor:

É unha antiga deidade herdada das tradicións precélticas.

Tratábase dun corpulento xigante ciclópeo de espantosa imaxe. Cruel deus das tebras e da destrución, Balor era chamado o Ollo diabólico por ter poderes máxicos no seu único ollo. A pálpebra do seu ollo permanecía caída e só a abría na batalla para lanzar o raio da morte que podían derrubar a ducias de guerreiros.

Era un deus-rei fomoriano. Tivo unha filla, Eithné. Nunha ocasión, cando os druídas preparaban pocións asomouse á fiestra e o aire arrastrou hálitos da apócema e o veneno das pocións entroulle no ollo. Na segunda batalla de Mag Tured matou a Nuada Brazo de Prata pero foi vencido e morto polo seu neto, Lugh.

Becuma:

Filla de Ogme que foi castigada e enviada á terra. Convenceu ó rei Conn de que a tomase como esposa e moi pronto tivo celos do seu fillo Art. Por culpa de Becuma, o valente rapaz tivo que saír a unha perigosa viaxe, malia todo, culminouna con éxito.

Bel:

Bel o Brillante, era o deus do sol, da luz e da saúde. Como deus do verano era quen facía crecer as colleitas. Beltane era a súa festa e conmemoraba a volta do período da luminosidade. Con todas estas acepcións representaba a harmonía e a saúde. Era fillo de Dagda.

Os romanos reuniron baixo o nome de Apolo a varios deuses galos encargados especialmente das termas, entre os que se atopa Bel, que na súa versión gala era coñecido como Belenos.

En Gallaecia consta que era o principal deus en Pontevedra, Redondela... De este deus consérvanse abundantes epónimos: belga, Belmil (A Coruña), Belmonte (Asturias), Tombelaine era o antigo nome do monte *Saint Michel* (Francia), os vales *Bellevilles* en Savoia eran orixinalmente os “vales de Belenos”, Beleiriz, Beliña...

Bile

Bile era un dos equivalentes do Dis Pater latino, de quen crían descender os galos. En irlandés o seu nome significa “árbore sagrada”. Foi amante da deusa Danae.

Na súa versión galesa era Beli, esposo de Don, e con ela tivo seis fillos: Goibniu (ou Govannon), Amaethon, Nudd, Gwydion, Arianrhod e a deusa Arianrod.

Boanna:

Deusa da fertilidade. O seu nome significa “vaca branca” e morreu no río Boyne, a quen deu nome, converténdose na deusa do río. A historia foi así: despois de cometer adulterio con Dagda fundiuse nunha fonte que lle arrincou un brazo, unha perna e un ollo. Fuxiu ata o mar, onde afogou, perseguida pola fonte que, así trazou o río Boyne.

Esposa de Elcmar, cando este emprendeu unha longa viaxe de nove meses, Dagda mandoulle un sortilexio polo que lle pareceron tan só un día. Dagda aproveitou esta circunstancia para converter a Boanna na súa amante. Desta relación Boanna tivo un fillo: Angus Og.

Bran:

É un deus-heroe. Trátase dun xigante tan grande que ningún pazo o podía abrigar. Era un deus galés con certo parecido ó Dagda irlandés.

Sabía tocar a arpa e compuña poesía. Tiña un caldeiro máxico como o de Dagda. Rei das rexións infernais, era fillo do deus marítimo Lir e irmán de Manannan.

Atravesou o mar de Irlanda para combater un rei e o seu exército. Estendido a través dun río serviu de ponte para os seus. Ferido por una frecha envelenada, ordenou que lle cortasen a cabeza para abreviar o seu sufrimento. A súa cabeza continuou conversando e dando ordes durante os oitenta anos que tardaron en levar o corpo á súa sepultura, nun outeiro do antigo Londres (*Londinium*). A testa, xirada cara a Galia, prevía á illa de calquera invasión. O rei Arturo, imprudente, mandou exhumala, facendo posible a conquista de Saxonia. Díciase que o lugar onde estivo soterrada é o que hoxe ocupa a Torre de Londres.

Bress:

Deus xefe dos fomorianos, era un desdobraemento de Balor e Tethra.

Brian:

Fillo de Brigit, desdóbrase en Iuchar e Uar, representando a tríade dunha soa deidade. É o deus da inspiración artística. Deus da ciencia e do xenio literario e artístico.

Brigit:

Tamén chamada Brit ou Brigid, os gaélicos representábana con tres peitos cos que alimentaba ós seus fillos. Era a encarnación da deusa nai. Divindade benévola e dadivosa, amada e respetada polo pobo chan, deusa do sol, das estacións, dos animais domésticos, da fertilidade, da profecía, da sabedoría, da poesía e sobre todo da creatividade. O seu símbolo é o falo. Tiña moitos atributos: curandeira, patroa dos ferreiros e poetas... Brigit unifica a soberanía feminina, sendo nai e irmá de tódalas deusas. O seu culto celébrase na festa de Imbolc.

Filla de Dagda, irmá de Angus, esposa de Belenos e nai de Brian, Nuada, Ogme, Diancecht, Goibniu, Midir... Era a deusa principal de moitas tribos e

vilas: Arcobriga, Artobriga, Brigantia (A Coruña), Calobriga, Dumbria (A Coruña), Lambriga, Lanobriga, Nemetobriga, Nemetobriga, Volobriga, Tongobriga, Turobriga... combina as características das deusas Minerva e Atenea.

Os cruceiros galegos e as cruces irlandesas son o resultado da cristianización, pero os símbolos célticos da fertilidade non foron totalmente cristianizados en Galicia: nos hórreos galegos, xunto á cruz cristiá, atópase no outro extremo do tellado, un símbolo fálico.

Briga ou Bríxida era a deusa máis adorada en Galicia. Tamén aparece como Belisana (que quere dicir a moi brillante), Sulevia, Nabia Corona...

- C -

Camulos:

Era un deus da guerra que, ó parecer, axudaba nas estratexias bélicas. Foi tan popular entre os pobos celtas que chegou a ser adorado en Roma co numen de *Camulus*.

Posiblemente estea relacionado co Cumhall, un heroe do ciclo ossiánico.

Ceridwen:

Deusa do cereal. Garantía ubérrimas colleitas e protexía a artesáns e poetas. Deusa antiga, coautora da creación, posteriormente sería convertida en Danae. Empregaba o caldeiro de Dagda para confeccionar unha apócema coa que acadar a sabedoría.

Cernunnos:

É coñecido como o Deus Cornudo, pois foi representado coma un home en crequenanas coroadas de cornos de cervo (que son un símbolo da inmortalidade) e longas mans. Nunha man sostén unha serpe coa cabeza de carneiro, que é o seu atributo e na outra un torques. No caldeiro de Gundestrup (atopado en Dinamarca) foi representado con esta figura, rodeado dun gran cervo, dous touros, dous leóns e dous lobos. Noutra representación, nun altar conservado en Reims (Francia), aparece cun cesto de vituallas, pasteis e moedas. Este deus estaba relacionado coa serpe cornuda, serpe con orellas ou con cabeza de carneiro. Na mitoloxía irlandesa é o pai de Teutates, Esus e Taranis.

Tantas representacións supoñen unha proba da gran popularidade que tivo entre os celtas. Nembargantes, non é orixinal deles, pois era un deus precéltico das fragas, dos animais e dos mortos. Mestura crueldade e paternalismo. Chegaría a representar a abundancia, plenitude e virilidade. Era tamén o gardián das portas do Alén.

En Galicia aparece como Vestio ou Cerne. É o principal pola Serra dos Ancares, moi adorado preto de Lourizán (Pontevedra), onde apareceu o numen de Vestio.

Cian:

Pai de Lugh e fillo de Diancecht. Existía unha profecía que auguraba que o deus fomoriano Balor morrería a mans do seu neto. Para impedi-lo Balor pechou a Eithné, a súa única filla, nunha torre, mais Cian visitouna vestido de muller. Deses relacións Eithné tivo ó deus Lugh.

Cando uns inimigos aproximáronse para asasinalo, Cian transformouse en porco, pero os seus adversarios recoñeceron que se trataba dunha besta máxica, convertéronse en cans e o perseguiron. Recobraron a súa forma humana e matárono a pedradas.

Coventina:

Deusa acuática, quizais unha ninfa. As testemuñas do culto a *Cohvetena* na zona galaica son dúas aras de granito atopada unha en 1918 nun campo de Os Curveiros (Parga, nas proximidades do balneario de Guitiriz), e a outra en 1929 nun viñado de Santa Cruz de Loio (Paradela), ambas hoxe no museo de Lugo.

Creidné:

Un dos deuses ferreiros dos tuatha. Creidné era o especialista no bronce, sendo Goibniu o que traballaba o ferro.

Segundo desprendemos do *Leabhar Ghabhala*, a súa importancia é inferior á de Goibniu. Isto debe parecer lóxico se nos decatamos de que os celtas foron o “Pobo do Ferro”.

- D -

Dagda:

O vello pai dos tuatha, o rei dos deuses, era maxinado como un vello con túnica e capuchón levando un martelo nunha man e o caldeiro máxico noutra. Os seus seguidores presentábano cun aspecto rudo para atemorizar ós seus inimigos, a quen castigaba coa morte e destrucción.

Tiña outros nomes: Aedh (lume), Eochaid ou Uathair (o pai de todo) e Ruad Rofhessa (señor do coñecemento perfecto). Un dos deuses máis importantes e xefe dos tuatha. Loitou contra os fomorianos. Casouse con Morrigan (na noite de Samain celébrase o seu encontro amoroso) e foi pai de Midir. Dunha relación con Boanna tivo a Angus.

Representa unha figura patriarcal. Chamábaselle “o deus bo”, o seu verdadeiro nome non debía pronunciarse, xa que era o inicio da vida e da morte, pois era sabio e xusto. Goberna o universo, que aparece representado como unha roda cósmica. Tamén era mestre da música e da maxia; de aí que fora considerado o patrón dos druídas. O seu caldeiro xamais se baleiraba e satisfacía a todo o mundo. Gran guerreiro e gran músico, posuía unha arpa que voaba cara el cando a chamaba e que inducía ó sono, á alegría e á dor. O seu martelo concedía a vida e a morte; tiña un mazo co que podía matar a nove homes golpeando cun extremo e resucitalos co outro. O caldeiro, un agasallo de Lugh, era o símbolo da fartura e da riqueza e tiña sempre comida dentro.

Coa romanización pasou a ser o Xúpiter celta. A tradición irlandesa sitúa o seu pazo subterráneo en Brug na Boyne, que foi un cemiterio dos antigos reis de Irlanda.

En varios lugares da Galia representaron a Dagda como un xinete que esmaga a un xigante barbudo cunha gran cola de serpente (o combate entre a vida e a morte, a razón e a barbarie). Resulta similar ó Thor nórdico.

O Dis Pater, ou Larouco, é un deus moi adorado na Gallaecia; sen dúbida, o equivalente de Dagda. Na diadema de Ribadeo hai unha imaxe do pote. Quizais o *Mons Sacer* estivese dedicado a el. Coa romanización nomeóuselle de diversos xeitos: Xúpiter Larouco, *Iupiter Ladicus*, Xúpiter Teleno... Segundo

Leite de Vasconcellos o culto a Xúpiter oculta un gran deus supremo dos países indoeuropeos; temos, daquela, un exemplo máis de sincretismo.

Danae:

A máis grande de tódalas deusas, filla de Dagda, era considerada como a nai de tódolos deuses tuatha, de aí que se chamen Tuatha de Danann (que quere dicir “xentes da deusa Danae”); era compañeira de Bile. Representa o aspecto maternal da trindade, con Brigit como a moza e Anu como a vella, inda que en realidade había unha soa deidade.

Deusa da fertilidade e a bendición. En numerosas estatuas pequenas e gravados é representada cos seus órganos sexuais e nutricios exaltados. Ten como atributos o machado, o caxato de pastor e a serpe. Deusa nai e dama dos dolmens. Deusa maternal e da bendición. Divindade benévola, asistía ós homes nos peores momentos.

Ten un primeiro nome que se conservou en Gallaecia: Cail-Leach, nome precéltico para unha arcaica divindade indoeuropea. Moitos ríos de Europa levan o seu nome. A palabra “celta” é a latinización da palabra coa que os gregos nomearon a estes pobos: *keltoi*. *Kalek-o-s* quere dicir “fillos da deusa nai”. De este vocábulo provén tamén o topónimo galegos.

Diancecht:

Diancecht, fillo de Danae e de Dagda e pai de Cian, Miach e Airmid. Coñecía remedios máxicos que podían curar a calquera agás que lle cortasen a cabeza. Lavaba ós guerreiros mortos e feridos no seu manancial e devolvíalles a vida e a saúde. Fixo un brazo de prata para Nuada que funcionaba coma un normal. Nun arrebatado de celos matou ó seu fillo Miach porque era mellor médico.

Deus curador, posiblemente é unha degradación dun mito moi común onde un médico pon en perigo a balanza da vida e da morte co seu talento para curar calquera doenza, xa que a morte é necesaria para renovar a vida.

Coa romanización puido ser asimilado a Apolo. E nunha lenda cristiá medieval aparece como feiticeiro.

En Gallaecia, consta a adoración a un deus chamado Bormánico que foi relacionado coa auga, en referencia ós seus poderes para curar, polo que pode

ser asimilado a Diancecht. Trátase dunha deidade presente en numerosas fontes termais. Consérvase unha dedicatoria en Caldas de Vizela (Braga, Portugal). Segundo Bouza-Brey era o equivalente do deus da tribu lígur (Italia) Brovo ou Bormo.

Domnu:

Domnu, que quere dicir “terra”, representa a escuridade e o medo das profundidades descoñecidas. Deusa nai, fundadora dos fomorianos, que representan as forzas da natureza salvaxe, ingobernables pero necesarias para o equilibrio na terra.

Donn:

Divindade dos mortos, do escuro. Dirixía ás ánimas ó inferno. Vivía en Tech Duinn, unha illa preto do sudoeste de Irlanda.

- E -

Edovio:

Suponse que se trata dunha divindade termal, pois etimoloxicamente Edovio ven a significar “o que quenta”. A inscrición votiva que se lle adica apareceu nunha fonte termal de Caldas de Reis: *Edovius / Adalus Clo/utai v(otum) s(olvit) l(ibens) m(erito)*; é dicir, que a persoa chamada Adalus Cloutai agradece a Edovio que lle devolvese a saúde.

Eochaid:

Deus pai do druidismo. Ten outros nomes: Ruad Rofhessa, Aedh.

Epona:

Represéntaselle sempre montada nun cabalo, con saia, espida na parte superior, sentada de lado, ou nun trono con dous poldros comendo no seu regazo. É a deusa dos cabalos (o seu nome significa egua), animais que transportan ós mortos ó Alén, xa que era a protectora dos defuntos.

O seu culto estendeuse por tódalas provincias romanas occidentais. A deusa Epona foi moi popular entre os lexionarios romanos e nas cortes tiñan unha imaxe súa adornada con flores. Tamén debeu ter gran aceptación e seguimento entre os celtas, pois o cabalo era uno dos animais máis apreciados por este pobo.

O culto ó cabalo en Galicia é moi antigo e na xeografía quedan pegadas: o nome goidélico do cabalo é “marcos”, de onde provén o nome da tribo dos Presamarcos¹. En toda Galicia hai festas relacionadas cos cabalos, xa que o cabalo era para os galegos o que o touro para os iberos. Outros epónimos: Marco Baixo (Lugo), Marco do Lobo, Marco de Deza...

Eriu:

¹ Os Presamarcos ou Prestamarcos ocuparon o territorio comprendido entre o Ulla e o Tambre. En goidélico, o seu nome quere dicir pobo dos cabalos das brañas.

Irmá de Banba e Fodla, deusas tuathas, e esposas de tres reis de Tara. Cando os fillos de Mil chegaron a Irlanda atopáronse con Eriu e as súas irmás, que lles pediron que desen os seus nomes á illa. Amergín prometeulle que o seu sería o nome principal, e así foi.

Esus:

Era un desdoblamento de Teutates

- F -

Fand:

Deusa que se namorou de Cuchulainn.

Fodla:

Deusa da fertilidade e a agricultura. Coas súas irmás, Banba e Eriu, deu o seu nome para Irlanda.

- G -

Goibniu:

O seu nome quere dicir ferreiro. Deus do lume, forxaba as armas dos heroes a unha velocidade increíble.

Fillo de Danae e Bile, proporcionou armas ós tuatha na súa loita cos fomorianos. Foi mestre de Cuchulainn e de Finn Mac Cumhall. No seu “Banquete da Inmortalidade” os deuses adquiren a mocidade eterna e a inmortalidade.

Na Galia denominábaselle Govannon. É o equivalente celta de Vulcano. Sen dúbida debeu ser un deus con gran difusión entre os celtas, pois foron o pobo da metalurxia do ferro.

Gwynn:

Deus dos infernos na mitoloxía galesa. Perseguíu ás almas humanas para levalas á terra dos mortos, a miúdo coa axuda dun moucho. Abandonou os infernos e converteuse no rei das fadas e dos trasnos.

- L -

Lares viais:

Trátase duns deuses indíxenas dos camiños. Como parte do seu culto estaba o costume de depositar pedras nun lugar determinado, preto dos lugares de peregrinación, dando lugar a montículos que en Galicia coñecemos como milladoiros. Quizais os antigos cruceiros se deban tamén a estes deuses.

É un tipo de divindades consideradas menores, pois o seu culto é de ámbito local e adoitan estar vinculadas a algún accidente xeográfico. O seu teónimo latino é unha denominación romana que agocha o culto anterior. Estas deidades indíxenas sobreviviron á presenza romana especialmente nas crenzas dos devotos máis humildes.

Martín de Braga, bispo desta cidade a mediados do século VI, denunciou as prácticas que os galaicos seguían a facer contra os dictados da Igrexa. Respecto ós milladoiros di: “Outro demo quixo chamarse Mercurio, que foi un astuto inventor de toda clase de furtos e fraudes, a quen, como deus do lucro, os homes cobizosos, ó pasar polas encrucilladas, ofrécenlle como sacrificio moreas de pedras que se van formando ó tiralas”.

Len de Killarney:

Irmán de Dagda. Deu o nome antigo ós lagos de Killarney, anteriormente Locha Lei, que hoxe forman o Parque Nacional Killarney no condado de Kerry (Irlanda).

Era ourive. Traballaba a carón do lago, rodeado do Arco da Vella e chuvias de lume.

Luchne:

Deus carpinteiro dos Tuatha.

Lugh:

Era refinado e fermoso en rostro e figura. Coa súa armadura resplandecente e ornamentos dourados, resultaba tan brillante que ninguén

podía miralo. Ten por arco o Arco da Vella, unha lanza e unha tirafonda máxicas. Á Vía Láctea chamábaselle a Cadea de Lugh.

Se non era o deus principal dos celtas, cando menos era superior ó resto das divindades. Foi recoñecido como a Suprema Forza Solar e xefe de tódolos celtas. Deus da luz e da vida, das planicies, do lume e o trono, é o mellor guerreiro e un mestre en tódolos oficios, artesanais e intelectuais; así, era o deus das ciencias, protector do comercio e da colleita. A súa preeminencia leva a moitos autores a consideralo o representante da realeza; é dicir, un deus da primeira función segundo o establecido por Dumézil.

Inda que está asociado ó corvo, a quen da un papel profético, reencarnábase nun porco bravo. A súa lanza simboliza os raios do sol que dan vida, calor e curan, mais tamén provocan enfermidades e morte.

Lugh era fillo de Cian y Eithné. A epopea do seu nacemento foi así: Cian tiña unha vaca máxica que podía dar leite dabondo. Cando lle foi roubada por Balor, Cian pediu axuda a un druída para vingarse. Eithné, a filla de Balor, vivía nunha torre totalmente afastada na illa de Tory custodiada por mulleres para que non coñecese home ningún, xa que unha profecía dicía que sería asasinado polo seu neto. O druída enfeitizou ás gardianas da torre e así Cian entrou, coñeceu ás fermosa Eithné e xaceron xuntos. Desta experiencia nacerían tres bebés. Balor enfureceu e mandounos afogar. Houbo un que se salvou e foi coñecido como Lugh e educado en tódalas artes. Os tuatha recoñeceron nel ó seu salvador. Lugh, coa moza Dectera, pertencente ós fillos de Mil, tivo ó meirande heroe de Irlanda: Cuchulainn.

Lugh axudou ós tuatha na batalla de Mag Tured e matou ó seu avó, Balor. Chegou dende a “Terra do Vivente”, de onde trouxo moitas dotes máxicos.

Foi deus epónimo de abundantes tribos e cidades: os lugantes¹, a propia cidade de Lugo, Lugdunum (hoxe Lyon, en Francia)... O seu comportamento está en consonancia co arquetipo de Mercurio (deus romano da elocuencia, o roubo e o comercio). Segundo César era o máis adorado polos celtas galos: “a súa principal devoción é o deus Mercurio, de quen teñen moitísimas estatuas” (*De bello Gallico*, VI, 17). Pode aparecer en plural, como “Lugoves”, latinizado, como “Lucubus”... Na versión galesa aparece como Llew.

¹ A tribo dos Lugantes asentouse ó nordeste de Lugo. Tomaron o nome de Lugh, que era o seu principal deus. O seu nome apareceu nunha tésera de hospitalidade no Caurel.

Lusina:

A deusa dos pes palmeados, coa parte inferior do seu corpo en forma de serpe, era a equivalencia feminina de Lugh.

Lyr:

Lyr (tamén coñecido como Llyr ou Lir), era o deus do mar. Inicialmente moi abstracto, posteriormente chegou a ser máis persoal e dicíase que habitaba invisiblemente en Slieve Fuad, no condado de Armagh. Os seus atributos como deus do mar foron case todos transmitidos ó seu primoxénito, Manannan. Tivo outros tres fillos: Bran, Manawydan e Branwen. Era o equivalente a Poseidón.

En Gallaecia aparece o culto a Lir, sendo a principal divindade en Fisterra, no *Promontorium Celticum*, e epónimo da ría de Lires (A Coruña).

- M -

Macha:

Deidade epónima da capital do Ulster. Representaba a supervivencia dunha deusa nai adorada nalgunhas zonas de Irlanda antes da chegada dos celtas. Sería unha deusa da fecundidade.

A súa gran importancia na mitoloxía irlandesa reflíctese en moitas lendas, onde aparecerá como esposa de personaxes heroicos ou inmortais.

Por exemplo, na saga de Cuchulainn, estando embarazada, tivo que competir contra os cabalos de Conchobar en Emain Macha. Gañou a competición, mais feneceu ó dar a luz a dous xemelgos. Ó morrer botou unha maldición sobre os guerreiros do Ulster que someteu a nove xeracións ás dores do parto durante cinco días e catro noites no momento do seu meirande apuro.

Manannan:

Co rizo no seu longo cabelo e barba, empuñaba un tridente e ía acompañado dun golfiño. Levaba unha capa inmensa que podía adquirir todas as cores. A súa sede estaba na Illa de Man á que lle deu nome.

Deus das augas, era o guía da “Terra da Xuventude” ou as “Illas dos Mortos” que se crían máis alá do mar. Era mestre nos enganos e nas ilusións. De Lugh recibiu gran variedade de poderes máxicos: o barco que obedecía ó pensamento dos que viaxaban nel e que funcionaba sen remo nin vela, o corcel “Aonbarr” que podía vixiar mesmo por terra que por mar e a espada “Contestador” á que ningún se lle podía resistir. Ás ondas encrespadas chamábanselle os “Cabalos de Manannan” e en lendas heroicas dise que a Cuchulainn estáballe prohibido miralas.

Era fillo do deus marítimo Lyr e irmán de Bran, Manawydan e Branwen; de aí que tamén apareza como Manannan Mac Lyr (que quere dicir “Manannan, fillo de Lyr”). A súa esposa era Rhiannon (equivalente de Epona). Foi o pai de Finn Mac Cumhall e adoptou ó druída Owel.

As Matres:

As deusas nais simbolizan a maternidade e a fecundidade da terra, das criaturas e da auga. Adoitan ir acompañadas por epítetos que reflicten o seu carácter. Son deuses sen un nome propio; noméaselles cos seus epítetos, segundo o lugar de culto.

Poden aparecer con atributos, como o corno da abundancia ou a pátera, nas versións máis sincretistas.

Midir:

Deus do mundo subterráneo. Coñecido como Midir o Arrogante, era un mozo de gran fermosura e refinamento, moi etéreo, case fusionado á natureza. A súa túnica era púrpura, o seu cabelo amarelo ouro chegáballe ós ombros e os seus ollos eran brillantes e grises. Nunha man levaba unha lanza afiada e na outra un escudo cun vulto central branco con ouro e perlas incrustadas. Vivía nun castelo na illa de Manannan, a Illa de Man, con tres grúas na súa porta que tiñan a misión de impedir a entrada ós viaxeiros.

Fillo de Dagda. A súa primeira esposa foi Fuamnach. Cando casou con Etain, Fuamnach foi presa dos celos e conseguiu que Etain fose convertida en bolboreta.

Morrigan:

Señora do mundo inferior e deusa da guerra, da morte, do amor carnal e Raíña dos Espectros, é un dos aspectos máis destructivos da triple deusa. É a raíña do campo de batalla e acompaña ós guerreiros mortos na súa viaxe ó Alén. Ten o poder de transformarse nunha gralla ou corvo: de feito represéntase baixo un aspecto triple, como tres corvos. Tiña tamén grandes poderes proféticos. Pero ás veces tiña un aspecto encantador para os heroes, a quen, finalmente, lles buscaba a ruína. Xa que logo, podía ser unha boa amiga ou temible inimiga.

Na noite de Samain celebrábase o seu apareamento con Dagda, de quen se fixo esposa. Tentou ser a amante de Cuchulainn, mais ó verse rexeitada converteuse na súa inimiga. Tratou de asasinalo, pero Cuchulainn derrotouna.

Co transcorrer do tempo o seu mito peduraría e na Idade Media será identificada coa meiga Morgana.

- N -

Navia ou Nabia:

Tradicionalmente recoñecéuselle como a principal divindade da auga na Gallaecia, estando ademais relacionada co acceso ó Alén. Puido darlle nome ós ríos Navia e Navea.

Apareceu con epítetos, como Nabia Corona (é dicir, señora dos exércitos), polo que non podemos ignorar unha posible identificación como deusa da guerra. Atopáronse abundantes epígrafes votivos. A ara romana adicada a Nabia Corona apareceu dedicada por “Sabinus Postumus Peregrinus” e “Lucretius Vitulinus”, quen desempeñaban cargos administrativos de curadores; é dicir, eran os que organizaban os sacrificios. De feito a ela sacrificábenselle bóvidos, pois era protectora da tribo, para que velase da saúde e fecundidade do rabaño. Segundo J.M. Vázquez Varela e M.V. García Quintela, unha posible traducción da ara sería:

á excelente Virxe protectora (ou cornuda) e Ninfa dos Dánigos, Nabia Corona, unha vaca e un boi, a Nabia un cordeiro, a Xúpiter un año, un terneiro, a ... -urgus un año, a Lida unha cervaa (ou cabra); leváronse a cabo os sacrificios para o ano e no santuario o quinto día do idus de abril do consulado de Largo e Mesalino...

Nerthus:

Os pobos xermánicos adoran a Nerthus, é dicir, a Terra Nai e creen que intervén nos asuntos humanos e viaxa en carro, entre os pobos. Nunha illa do océano hai un bosque sagrado cuberto cun pano que só lle está permitido tocalo ó sacerdote. El sabe cando a deusa está presente no santuario e a compañía con gran respecto [...]. Aqueles son días xubilosos, festéxase en tódolos lugares ós que se digna ir e ser recibida.

(extraído dos *Anais* de Tácito).

A inclusión no panteón celta deste deus do que nos fala Tácito débese a que en Aragón escavouse o *castrum* celta de Nertobriga, do que podemos deducir que este poblado tiña por principal deus a Nerthus. Sen dúbida o seu nome formouse así: Nerthus-briga; é dicir, a Cidade de Nerthus.

Nuada:

Tiñas unha man de prata e unha espada invencible. Era un deus lunar (a prata está asociada á lúa). Era coñecido como “Nuada o da Man de Prata”, deus rei dos Tuatha de Danann. Dono dun dos marabillosos dons dos tuatha: a espada invencible. O brazo foille amputado na primeira batalla de Mag Tured, polo que xa non era adecuado para ser rei. Diancecht fíxolle un brazo de prata que funcionaba coma un real.

Foi asasinado na segunda batalla de Mag Tured, inda que non se sabe con certeza o que ocorreu. Posiblemente débese á chegada de Lugh, quen representaba o inicio do culto solar e usurpou a anterior relixión lunar.

En Gallaecia puido existir un culto a este deus baixo as denominacións de Bago, Vagodonnaneo, Vaco Caburio...

- O -

Ogme:

Ogme o Campión, a Cara do Sol, o León Pelado. Inventor da escritura máxica ogámica, á que deu nome, era unha deidade da aprendizaxe e a escritura. En Irlanda aparece coa pel dun león, empuñando na man dereita unha maza e na esquerda un arco, nas costas levaba as frechas. Tiña colgadas unhas cadeíñas na lingua que estaban ensartadas nas orellas dunha multitude de seguidores entusiastas. Era fillo de Dagda e pai de Becuma e Mac Greiné. Matou a Indecht, xefe fomoriano na segunda batalla de Mag Tured, reclamando como botín a espada máxica Orna, que comunicaba ó seu dono as fazañas que realizara.

Representaba a forza da palabra e da sagacidade. É un dos deuses celtas asimilados a Marte.

Divindade tutelar das confrarías de guerreiros, tiña uns lazos máxicos cos que ataba ós seus seguidores para levalos á loita e, xa na batalla, paralizaba ós inimigos. Posuído dunha relevante dimensión guerreira como deus da elocuencia que convencía ós humanos para a batalla e os animaba no combate.

En Gallaecia existiu un culto moi estendido a Bandua (aparecendo en moitos castros); seu nome significa “o que ata” ou “a trampa”, polo que podería asimilarse a Ogme.

Ollatthai:

Trátase dun antigo deus indoeuropeo. Era o deus do ceo e pai de tódolos homes.

Xulio Cesar menciona a este deus galo equiparándoo ó Dis Pater latino do que tódolos galos din descender e ó que volverían.

- R -

Reva o Reve:

Deusa ligada á auga, á abundancia e á soberanía. É unha deusa protectora que apareceu en varios epígrafes de Gallaecia, como no Mosteiro de Ribeira (Maceda, Ourense).

Nas Burgas (Ourense) achouse un ara a “Reve Anabaraeco”. Segundo Xulio Rodríguez, do Museo Arqueolóxico de Ourense, "o epíteto toponímico Anabara describiría a auga que burbulla, facendo referencia ós manaciais de auga quente minero-medicinal que brotan nas Burgas". Xulio Rodríguez sostén a teoría de que Reve, por medio da auga, incrementaría a forza do rito do baño; quizais existise unha práctica de *incubatio* (o deus aparécese no soño revelando a causa do mal e a súa curación).

Rhiannon:

O seu nome significa “gran raíña”. Era unha deusa ligada á figura do cabalo e, por tanto, relacionada con Epona, de quen podería ser a versión galesa. Tiña corpo de cabalo e cabeza de muller.

Rhiannon é unha figura singular da mitoloxía galesa. Era esposa de Pwyll e nai de Pryderi. Acusada falsamente de matar ó seu fillo, Rhiannon viuse obrigada a sufrir penitencia ás portas do castelo de Pwyll. Cando, sete anos despois, Pryderi apareceu nunhas cortes, foi devolto ós seus pais e Rhiannon foi indultada. Levou con incomparable dignidade e paciencia o sufrimento e as inxustizas.

Aínda que existe a teoría de que se tratase dunha deusa nai ou unha deusa nada co mundo subterráneo da morte, a todas luces a súa auténtica natureza estaba ligada ós cabalos. A primeira vez que Pwyll a viu, Rhiannon montaba un corcel branco, grande e fermoso, e ía cuberta de roupaxes de brillante seda con ouro.

- S -

Sinen:

Deusa neta de Lyr. Visitaba certo manancial na terra das fadas, onde estaban as abeleiras da sabedoría e as inspiracións, é dicir, da ciencia e da poesía; a súa froita, a súa flor e a follaxe brotaban ó mesmo tempo, e entón caían sobre o manancial na mesma cantidade, alzando sobre a auga unhas rexias ondas purpúreas. Cando as augas brotaron na súa furia e a arrollaron, arrastrárona ata a beira do Shannon, onde morreu, dando nome ó río.

Sucellus:

É un deus galo do que pouco se sabe. Era representado cun martelo ou maza, e envolto nun *sagum*. A súa compañeira era Silvana.

Conserváronse unha duascenas representacións, inda que quizais non en todas a súa identificación sexa correcta, pois nalgunhas preséntase a un persoeiro de moito pelo e ben barbado, corpo recio e vestido cunha blusa longa cinguida á cintura. Leva nas mans un martelo ou un vaso. Segundo algúns autores Sucellus sería unha faceta do Dis Pater.

- T -

Taltiu:

Foi considerada como unha deusa primitiva da Terra. Era unha Fir Bolg natural de Hispania. Foi a nodriza, a nai nutricia de Lugh. Cultivou todo o bosque de Breg para facer un val, o que a levou ó esgotamento e morreu. Lugh decretou unha festa na súa honra. O trevo que cobre agora o Val de Breg converteuse no emblema desta festa.

Tameobrigo:

Deus do río Támeiga. Nada máis se sabe.

Taranis:

O seu nome significa “tronador”. Asociado coas tormentas e os lugares elevados. Era un desdobraemento de Teutates.

Tethra:

Deus xefe dos fomorianos, era un desdobraemento de Balor e Bress.

Cando caeu na segunda batalla de Mag Tured, converteuse en deus dos mortos.

Teutates:

Foi representado empuñando un machete baixo as pólas dunha árbore do que colgaba o corpo dun home cabeza abaixo. Esus e Taranis eran os seus desdobraementos

Deus celta do Alén e da guerra, pai dos homes e dos deuses e señor do mundo inferior; ambivalente, podía ser benévolo ou cruel. É asimilado ó Marte romano.

Tralos combates, moitos pobos celtas celebraban un ritual na súa honra. Os cimbríos¹ conducían ós prisioneiros ó campamento. Alí as sacerdotisas adornábanos con flores e subíanos ó borde dun gran tonel de cobre onde os

¹ Pobo da península de Jutlandia asimilado culturalmente polos celtas cara o século VII a.C.

degolaban. No seu territorio atopouse o *Caldero de Gundestrup*, decorado con temas mitolóxicos celtas, e onde está representado este sacrificio.

Esta deidade ten a súa posible equivalencia galaica no deus Cosos ou Coso Mars. En Gallaecia preside os combates das confrarías de guerreiros. Nas asembleas preside baixo o nome de Cosus Oenacos (de *oenach*, que quere dicir asemblea). Apareceron moitas aras dedicadas a el. Na súa asimilación a Marte (Coso Mars), Estrabón chámalle Ares (o Marte grego): “inmolábanlle machos cabríos, cabalos e tamén nenos seguindo un rito semellante ó grego das hecatombes, quizais tamén as mans dereitas dos prisioneiros”.

Nun epígrafe aparecido no Mosteiro de Ribeira (preto de Maceda, Ourense) noméase ó deus Toudadiogoe, que podería referirse a Teutates.

- V -

Ven:

Tan só se sabe que era o deus do vento.

AS INVASIÓNS DE IRLANDA

Trátase da saga das cinco conquistas de Irlanda. As lendas foron recompiladas no *Leabhar Ghabhala* (o “Libro das invasións”) un manuscrito irlandés do século XII, na lingua celta, pero que se supón unha copia doutro anterior, da época altomedieval. Os acontecementos aquí narrados eran contados no seu tempo polos bardos coma a historia dos antepasados irlandeses. Posiblemente, baixo os extraordinarios acontecementos e míticos personaxes que se describen atópanse acontecementos que sucederon na prehistoria, pero que na súa transmisión oral e co engadido persoal da fantasía dos bardos que a cantaron, fóronse engrandecendo os feitos e personaxes, escurecendo así a verdade, que xa hoxe resulta imposible diferenciar.

A CONQUISTA DE CESSAIR.

Esta primeira invasión ocorre no ano 2242 dende Adán; é dicir, no 2957 a.C. A súa protagonista é Cessair, unha neta de Noé.

Cando Cessair soubo do diluvio, consultou con varios profetas que lle anunciaron que só a illa de Erin (Irlanda) quedaría libre do diluvio. Así, xunto con outras cincuenta mulleres e tres homes partiron cara a illa.

Cando chegaron, os tres homes repartíronse ás mulleres. Pero pouco tempo despois os homes foron finando, ante o que Cessair morreu de pena.

Chegou despois o diluvio e rematou coas mulleres, deixando de novo a illa deserta.

1ª INVASIÓN. SOBRE A CONQUISTA DE PARTHOLON.

Partholon era un grego descendente de Noé. Era nativo de Sicilia, pero tivo que fuxir da illa tras matar ós seus pais.

Embarcou cos seus tres fillos, dez fillas e os seus respectivos maridos e tódolos seus soldados. Tras unha breve parada en Hispania, arribou a Irlanda;

era o ano 2679 a.C. Unha vez alí, elixiu unha illa para vivir, Inbher Scene, pues lle pareceu o sitio máis fértil.

Un día dirixiuse á praia para pescar, deixando a súa esposa co seu axudante. Mentres el estaba ausente, a esposa seduciou ó axudante. Aínda que este se resistiu ó principio, rematou por ceder. Cando terminaron, atopáronse sedentos, po lo que decidiron beber dun viño que Partholon gardaba nunha vasilla máxica.

Cando Partholon retornou da pesca, bebeu do seu vino e un espírito maligno reveloulle a traizón, polo que matou o seu axudante. O lugar bautizárono, dende entón, como a Cascada dos Dous Parvos.

Naquela época chegou a Irlanda a tribo Fomoré. Eran en total oitocentos, ó mando de Ciogul.

Na chaira de Magh Ith, enfrontáronse á xente de Partholon. Foi a primeira batalla de Irlanda e durou toda unha semana, trala cal venceu Partholon.

Pasaron trinta anos de paz ata que morreu Partholon. Como maldita por iso, na chaira onde foi soterrado endexamais brotaron raíces nin creceron plantas nin bosques.

Transcorreran 213 anos trala súa morte, cando a súa xente sufriu unha praga na que morreron novecentas mil persoas nunha semana, polo que Irlanda permanecería baleira preto de 30 anos.

2ª INVASIÓN. NEMED.

Nemed, da tribu dos escitas, vagaba polo Mediterráneo cos seus homes; en total eran 34 barcos cunha dotación de trinta homes cada un, ademais da súa esposa Macha e os seus catro fillos, que eran os catro xefes.

Un día apareceu ante eles unha torre dourada. Cando se achegaron para recoller o ouro, subiu a marea de xeito prodixioso e tragou case tódolos barcos.

Vagaron así un ano e medio ata chegar a Irlanda. Levaban instalados tan só dúas semanas cando morreu a súa muller. Era o ano 2349 a.C.

Pero entón, voveron os fomorianos e loitaron en tres batallas, nas que venceu Nemed, aínda que sufriu graves danos.

Veiu despois unha praga que matou a Nemed e a tres mil dos seus homes. Conann, o xefe fomoriano, aproveitouse desta situación e escravizou ós descendentes de Nemed, esixindo tributos esaxerados: dous tercios do gran recollido e que entregasen ós seus fillos durante a noite de Samain¹.

Ante este abuso, tres xefes reuniron a toda a xente de Nemed que, xunto a estranxeiros e xentalla de todo tipo, contabilizaban 60 mil persoas. Montaron o campamento na praia de Toirinis e Alma Onetot dirixiuse a un consello na Torre de Conann. Pediu tres anos de tregua no pago dos impostos, pero Conann rexeitou a petición.

Tras unha nova reunión decidiron rebaixar a petición a un ano de tregua. Volveu Alma á Torre e esta vez Conann aceptou a cambio de que non se movesen da praia, pois se non cumprían o pacto, podería destruílos máis doadamente.

Regresou Alma ó campamento coa resposta e decidiron avisar ós escitas de Grecia, ós que consideraban parentes, posto que Nemed nacera alí.

Reuníronse os nobres gregos e decidiron axudalos. O seu rei, Smol, organizou unha enorme expedición con guerreiros, druídas e incluso animais (lobos e porcos) e, con el á fronte, marcharon cara Irlanda.

Ó chegar, unha filla de Smol chamada Relbeo introduciuse como concubina na Torre de Conann para espiar e aproveitar os seus coñecementos de druidesa para confundir a Conann. Os seus compatriotas gregos peidiron a Conann a liberdade para a xente de Nemed, o que fixo enfurecer ó xefe fomoriano, que decidiu presentar batalla.

Ó principio libraron combates máxicos entre druídas. Seguidamente viñeron outras batallas que debilitaron ós fomorianos. Mandaron despois ós animais para que abrisen brecha no castelo. Unha vez feito isto, o groso do exército seguiunos.

Conann plantou cara á fronte dos seus escuadróns, pero esta foi vencido, morrendo el mesmo en plena batalla a mans do fillo de Nemed, Fergus. Como vinganza, os superviventes fomorianos foron decapitados e o castelo incendiado, morrendo queimados rapaces, rapazas e mulleres.

¹ A noite de Samain era a principal das catro festas celtas. Celebrábase o primeiro de novembro e festexaba o inicio do inverno e do ano.

Tralo reparto do botín os gregos marcharon. Pero entón, unha enorme flota desembarcou. Eran fomorianos que acudían en defensa de Conann. Ó contemplar o desastre e os despojos da batalla, aumentou o odio que Morc, o seu xefe, sentía polos fillos de Nemed.

Preso da ira presentou unha batalla tan intensa que ninguén dos dous bandos puido apercibirse dunha xigantesca onda que se abalanzou sobre eles, morrendo afogados a meirande parte dos combatentes. Dos fomorianos salvouse un barco que fuxiu.

Dos fillos de Nemed tan só sobreviviron trinta que, divididos en tres bandos, se repartiron Irlanda. A pesares da victoria, o medo a unha posible volta dos fomorianos, fixo que se dispersasen por terras alén do mar, a Grecia e a Gales.

3ª INVASIÓN. LOS FIR BOLG

Os Fir Bolg eran descendentes dos fillos de Nemed que regresaran a Grecia. Alí fóronse desenrolando, chegando a diferenciar tres tribus, ata que os gregos, ó ver como crecían, decidiron escravizalos.

Cansados desta situación decidiron vover á terra dos seus devanceiros, a Irlanda. Era o ano 1933 a.C.

Chegaron divididos ó mando de cinco xefes: Slainge, con mil homes, Sengann e Gann, con duos mil homes e Genann e Rudhraige, con outros dous mil.

Tras unha reunión, decidiron dividir o país en cinco rexións: Ulster, Leinster, Munster, Connacht e Meath, e introducir a monarquía, elixindo a Slainge o seu primeiro rei, por ser o maior. Ó ano seguinte, é decir, o 1932 a.C., morreu.

Sucedulle Ruhraige, que reinou dous anos, depois reinaron Gann e Genann durante catro anos. Finalmente, Sengann foi o último, ata que foi asasinado por Fiacha Cinnfhionnán, que sería o seu sucesor. E así seguiron sucedéndose os reis de Irlanda, tomando todos o trono tras cometer o pertinente rexicidio. O último rei foi Eochu.

4ª INVASIÓN. LOS TUATHA DE DANANN.

Outra rama dos descendentes de Nemed instalárase nas illas do norte de Grecia. Alí aprenderon moitas ciencias e artes. Chegaron a desenrolar en tal grado o druidismo e as ciencias ocultas que chegaron a considerar deuses ós seus homes de ciencia, por lo que lles chamaron os Tuatha De.

Posuían catro obxectos sagrados: a Lia Fail, a pedrea que tiña un demo dentro que gritaba cando nela se sentaba un rei lexítimo; a lanza invencible de Lugh, o deus dos brazos longos, a espada mortal do rei Nuada e o caldeiro da eterna abundancia de Dagda, o deus Pai.

Convivían entón con atenienses e filisteos, cando estes dous pobos comezaron unha guerra. Comezaron os filisteos vencendo en case tódalas batallas. Cando os atenienses estaban case derrotados, os tuatha puxéronse do seu lado, ofrecéndolles a súa maxia druídica para resucitar ós caídos en combate.

Acudiron entón os filisteos a buscar o consello do seu druída, o cal indicou a forma de conseguir que os mortos non resucitasen, que era cravando pinchos de abeleira e espiño no pescozo dos que sucumbían no combate. Deste xeito os tuatha xa non puideron resucitar ós caídos e os atenienses acabaron por perder a guerra.

Trala derrota dos seus aliados, os tuatha tiveron que fuxir ante a inminente vinganza que os filisteos urdían contra eles. Tras pasar sete anos no exilio decidiron emigrar á terra dos seus devanceiros, Irlanda.

Cando arribaron ás costas de Irlanda, dispostos a se enfrontar ós Fir Bolg, decidiron queimar os seus barcos para evitar a tentación de fuxir. Era o primeiro día de maio e este feito quedou gravado na historia de Irlanda, conmemorándose na festa de Beltane, a máis sagrada dos celtas. Beltane quere dicir lume brillante e é a festa do lume, na cal os druídas purificaban o gando con cacharelas na honra do deus Bel e busca visgo con fouces de ouro¹.

Empregando os seus coñecementos druídicos accederon a unha praia entre nubes de fume e néboa, camiñando sobre as ondas entre chamas de lume. Ante semellante demostración, os Fir Bolg contemplaron absortos ese

¹ Hoxe é a festa do traballo e aínda se conserva nalgúns locais, como na cidade de Ourense, como a festa dos “Maíos”.

espectáculo, chegando á conclusión de que non podían ser outra cousa que enviados dos deuses.

Os tuatha lles declararon a guerra e tiveron que combater na batalla de Mag Tured. Finalmente os Fir Bolg foron derrotados e liscaron cara unha baía do norte, sendo aniquilados novecentos deles na fuxida.

Na noite do segundo día Nuada, o rei tuatha, recibiu a unha fermosa moza coa que se deitou. Á mañá seguinte levantouse pletórico de enerxía e veu como a muller escapaba voando convertida en paxaro, polo que soubo que se trataba de Morrigan, a deusa do inframundo. Ese día, Nuada perdeu o brazo dereito na batalla. Pola súa parte, os Fir Bolg, perderon ó seu rei, Eochu, e fuxiron.

Trala victoria, Diancecht, o curandeiro, implantou a Nuada un máxico brazo de prata, con tódalas articulacións. Pero segundo a lei dos tuatha, o rei non podía ter ningunha tara; así pois, debían elixir un rei para substituílo.

Rapidamente tomaron a decisión de nomear a Bres o Fermoso, fillo bastardo da raíña Eriu, concibido cando foi violada por un rei fomoriano. Na coroación Bres tivo que prometer que abdicaría se nalgún momento desgustaba ó seu pobo. Bres casou con Tailltív, a viúva de Eochu.

Daquela foi cando, Cian, fillo de Diancecht, xaceu con Eithné, a filla do rei fomoriano Balor, relación da que nacerá Lugh.

Dende o principio do seu reinado, Bres dedicouse a favorecer ós fomorianos, que sumiron á illa na pobreza. Os líderes máis importantes dos tuatha, incluídos Ogme e o propio Dagda, foron humillados e sometidos a traballos servís.

Os tuatha, que non soportan esta situación, lembraron ó rei a súa promesa e lle pediron que abdicase. El aceptou, máis pregou que lle permitisen reinar sete anos máis, o que lle foi concedido.

Bres pretendía empregar ese tempo para esmagar a tódalas tribus tuatha. Viaxou ás terras fomorianas e recrutou un exército tan numeroso que formaba unha ponte humana dende as illas occidentais de Escocia ata Irlanda.

Entón aconteceu a curación de Nuada. Un fillo de Diancecht, de nome Miach, posuía marabillosos poderes curativos. Nuada mandoulle examinar a ferida. Tras facelo, Miach ordenou que lle trouxesen o brazo cortado, que fora

soterrado. Colocoulle o brazo no seu sitio e recitou un feitizo. Ós tres días, Nuada tiña o brazo san.

Tras este portento do seu fillo, Diancecht colleulle tal envexa que decidiu matalo polo que, colléndoo desprevido, cravoulle por catro veces a súa espada. Miach foi capaz de curarse das tres primeiras estocadas, pero non lle deu tempo a curar a cuarta e morreu. Aínda morto, foi capaz de obrar o último milagre, pois na súa tumba creceron 365 herbas medicinais, cada unha curadora de unha enfermidade; a súa irmá Airmid encargábase de recollelas por orden. Pero a envexa de Diancecht no fora saciada e mesturou as herbas de tal xeito que xa ninguén podería volver a ordenalas para poder saber a utilidade de cada unha.

Curado xa Nuada, foi coroado de novo. Para celebralo organizouse un festín en Tara, a capital do reino. O día da festa apareceu ante a cidade unha comitiva encabezada por un guerreiro mozo e fermoso; era Lugh, o dos brazos longos. Ó chegar á muralla, o garda preguntoulle qué oficio tiña. Lugh contestou, unha por unha, tódalas artes coñecidas, ó que o garda lle ía respondendo que xa tiñan algún artesán. Ó final, o porteiro envioulle ó rei para que lle preguntase se había alguén que, coma el, dominara tódalas artes, pois de non ser así, sería ben recibido en Tara. Como, efectivamente, non había ninguén que as dominase todas, Nuada invitoulle a que se enfrontase ó seu campión de xadrez; Lugh aceptou e gañou a partida, polo que non só foi admitido, senón que, ademais, Nuada encomendoulle a defensa de Irlanda na inminente guerra contra os fomorianos.

Lugh, Dagda e Ogme reuníronse para preparar a batalla. Dagda logrou convencer a Morrigan para que lle revelase os plans fomorianos. Ademais, comprometeuse a loitar con eles afirmando que aprisionaría ós inimigos que perseguise, mataría coa súa espada e paralizaría ós que golpease.

Os preparativos para a guerra duraron ata a fin dos sete anos concedidos a Bres. Ó finalizar o prazo, loitaron na segunda batalla de Mag Tured. Era o ano 1869 a.C.

Os principais protagonistas da batalla foron:

Polos tuatha: Nuada, o rei; Goibniu, o ferreiro máxico que en canto se perdía un arma forxaba outra no acto; Creidné, o artesán; Luichne, o carpinteiro; Ogme, druída de célebre fortaleza e elocuencia; Diancecht, o curandeiro que resucitaba agás ós que perdían a cabeza, cos seus fillos Cian, Cu,

Cetján e a súa filla Airmid. E con eles Dagda, o deus pai de Irlanda. Ó mando do exército estaba Lugh, guerreiro e deus do sol.

Polos fomorianos os máis importantes foron o seu rei Indecht e Balor, un terrible guerreiro-deus.

O combate foi longo, os mortos e feridos moitos. Pero no bando tuatha os feridos curaban maxicamente gracias o auga enfeitizada por Diancecht e os seus fillos; os mortos resucitaban bebendo do caldeiro de Dagda. Ademais, os seus drúidas debilitaban ós guerreiros fomorianos facéndolles padecer toda clase de enfermidades e dores, provocándolles unha sede insaciable, lanzándolles lume dende o ceo, encantando árbores e pedras para que parecesen guerreiros... Dagda, pola súa parte, repetía todo o que facía calquera dos seus compañeiros sen axuda ningunha.

Así ían pasando os días e os fomorianos víanse desbordados en tódolos terreos. Decidiron entón espíar ó inimigo para pescudar de onde proviñan as súas inesgotables forzas. Decidiron enviar a Ruada, un fillo de Bres e a deusa Brigit.

Aínda que en Ruada predominaba o sangue tuatha porque Brigit era filla de Dagda e Bres era un bastardo de Eriu, cumpriu coa súa misión. Entrou na forxa de Goibniu e agarrando unha xavelina tentou matalo, pero Goibniu reaccionou a tempo e golpeándolle feriu a Eriu, curándose inmediatamente co caldeiro de Dagda. Ruada, malferido, fuxiu de novo ó campamento fomoriano, revelando a existencia do caldeiro. Os fomorianos acumularon unha chea de pedras e nunha escaramuza conseguiron cegar o máxico recipiente.

Ó día seguinte comezou o choque definitivo, que resultou unha auténtica carnicería.

Ogme rexeitou unha turrada de Indecht e vinteseite guerreiros.

Pola súa parte, Lugh estaba na retagarda protexido por nove guerreiros pois, debido a súa valía, os tuatha non querían que arriscase a vida. Mais puido desfacerse deles e aparecer refulxente no seu carro na punta de ataque, xusto no momento decisivo do combate, enardecendo ós seus homes con arengas, poemas e cánticos.

Cando Balor matou a Luada, Lugh enfrontouse a el, pedindo ós seus guerreiros que levantasen a pálpebra do ollo diabólico de Balor, para o que necesitaron catro homes. En canto conseguiron agarrarlla, Lugh lanzou unha

pedrada cun tirafondas que lle traspasou o ollo e saíu pola caluga. Antes de caer, a pupila máxica aínda puido proxectar un raio, pero ó ir sen apuntar, matou a vinteseite fomorianos.

Morto Balor, Morrigan subiu ó cumio dun monte e cantou con ardor bélico o himno da victoria ós “pais dos reis e os portentosos hóspedes de Irlanda”. Os fomorianos fuxiron cara o mar.

Bres, axeonllado fronte a Lugh, suplicoulle o perdón, prometéndolle que se lle concedía a gracia as vacas e as terras de Irlanda serían por sempre ubérrimas. Lugh perdooulle a vida e Bres reveloulle que debían traballar, sementar e colleitar sempre os martes; esa era a fórmula para conseguir unha colleita en cada estación.

Na súa fuga os fomorianos roubaran a arpa máxica de Dagda. Ó descubri-lo, Lugh, Ogme e o propio Dagda marcharon tras eles.

Chegaran á beira do mar, cando atoparon unha cova onde se celebraba un festín. Entraron agochados e viron entre os guerreiros a Bres, a Elatha, e a arpa nun muro. Dagda pronunciou un conxuro chamando á arpa “táboa de carballo” e “vento ós catro ángulos”. Entón, o instrumento voou cara el, matando ó seu paso a nove guerreiros. Ó agarrar a arpa, comezou a tocala e enfeitizou ós fomorianos, que comezaron a rir e a chorar sen poder controlarse ata que quedaron adormecidos. Así os tres puideron saír tranquilos da cova.

Diciase que ó final da batalla os mortos eran tan numerosos como as estrelas.

5ª INVASIÓN, OS FILOS DE MIL: PRIMEIROS POBLOS CELTAS.

A derradeira invasión do *Leabhar Ghabhala* narra a chegada dos celtas procedentes de Galicia, en Hispania, “á terra que a providencia lles reservara”. A súa loita contra os tuatha pode tomarse como a perpetua loita dos homes contra as forzas sobrenaturais.

Tralo Diluvio Noé dividiu o mundo entre os seus tres fillos: Sem quedou co centro de Asia dende o río Éufrates; a Cam, África e a metade sur de Asia; e a Xafeth a metade norte de Asia e toda Europa.

Un descendente de Xafeth, Fenius Farsid, rei de Escitia, exiliouse a vivir na torre de Nimrod co seu fillo Nel, deixando o reino ó seu outro fillo, Noenbal.

Enviou a setenta e dous estudantes a aprender tódalas linguas. Cando volveron deixounos na torre para que instruían a Nel e volveu a Escitia, onde recuperou a súa coroa ata a súa morte, trala que lle sucedería de novo Noenbal.

Gracias ós seus setenta e dous mestres, Nel adquiriu tal sabedoría que a súa fama chegou a oídos do faraón, o rei de Exipto.

O faraón invitou a Nel a súa presenza e este aceptou, pasando un tempo na súa corte, onde coñeceu a Scotsa, a filla do faraón, con quen finalmente casou e marchou a vivir ó sur de Exipto, onde o faraón lle concedeu unhas terras preto das praias do Mar Vermello. De este matrimonio tiveron un fillo, Gaedheal.

Naquela época o pobo de Israel vivía escravizado en Exipto, ata que Moisés os liderou e fuxiron ó sur do país. Unha vez alí, Aarón, o irmán de Moisés, entrevistouse con Nel, contoulle a historia e as penurias polas que pasou o seu pobo e selou con el un pacto de amizade.

Un día, estaba Gaedheal a xogar cando apareceu unha serpe que lle atacou rodeándoo polo pescozo. Cando Nel o viu, non podendo separar a serpe, pois cando o tentaba, esta reaccionaba afogando ó neno, acudiu a Moisés, de quen oíra que realizaba milagres a través do seu deus. Moisés rezou unha oración e golpeou á serpe co seu bastón, partíndoa pola metade.

De aquel acontecemento a Gaedheal lle quedou unha marca ó redor do pescozo en forma de anel verde, e dende entón foi coécido como Glas. Despois Moisés bendiciu a Gaedheal para que nin a el nin os seus descendentes lles fixese dano ningunha serpe e lle augurou que moitos reis nacerían da súa raza.

Entón Nel advertiu a Moisés de que o faraón viría a buscar vinganza por esta nova amizade, polo que Moisés lle ofreceu algúns dos barcos que tiñan para escapar. Nel aceptou, e cando embarcaron, cos exércitos do faraón pisándolles xa os talóns, produciuse o milagre: ó chegar á outra beira, Moisés dividiu as augas do mar Vermello afogando así ó faraón e o seu exército. Deste xeito puido Nel volver a Exipto, onde permanecería ata a súa morte, trala cal sucedulle Gaedheal.

Sucedéronse cinco faraóns en Exipto ata que accedeu ó poder Tures, quen reavivou a hostilidade fronte ós descendentes de Nel, expulsándoos de Exipto.

Con Sru, neto de Gaedheal, á fronte, volveron a Escitia, gobernada entón por un neto de Noenbal, que tamén se chamaba así. Ó pouco de chegar morreron Sru e Noenbal, o que provocou a loita polo poder entre os clans.

Venceu Eber Scot, o fillo de Sru, sendo o primeiro rei de Escitia da raza de Nel. Pero foi asasinado polo líder do clan de Noenbal, quen tomou o poder ata que foi á súa vez asasinado, e así foron sucedendo os rexicidios por ámbolos dous clans, ata que Ogamain, do clan de Sru, foi capaz de manter o poder e pacificar o reino ata a súa morte. Novamente volveron as loitas entre clans ata que Reffloir, do clan de Noenbal, venceu ó clan de Sru e os expulsou do país.

A raza de Sru veuse na obriga a buscar un novo fogar. Vagaron polo mar ata atopar unha illa chamada Coronis, no mar de Libis, onde se instaláron por espacio dun ano. Logo proseguiron o seu camiño ata chegar ó estreito do mar Caspio, onde quedaron inmobilizados polo canto das sereas, ata que os liberou o seu druída Caicher derretendo cera para pecharlles os oídos.

Seguiron a navegar, en condicións moi duras, pasando fame e sede, ata que chegaron ó mar Negro. Alí arribaron á terra e atoparon un pozo onde a auga tiña o sabor e daba o pracer do viño. Caicher profetizou que seguirían a vagar ata que chegasen a Irlanda e que o exodo aínda duraría tres séculos máis, polo que non serían eles, senón os seus fillos, quen alcanzarían a meta.

Así pois seguiron a navegar ata que chegaron a Gaethlaighe, onde permaneceron durante seis xeracións, ata que un caudillo, Brath, decidiu retomar o camiño dos seus devanceiros. Pasaran trescentos anos.

Partiu con corenta barcos e percorreu o Mediterráneo ata chegar a Hispania. Na súa odisea tiveron que se enfrontarse ós Toisona, guerreiros infernais ó que só se lles podía matar con armas untadas en sangue de touro; ós bachra, que podían correr máis rápidos que os cabalos, vencidos con unha máxica néboa que os desorientou, e finalmente ós longbardai, que eran guerreiros de pouca valía e que acabaron por unirse á xente de Brath. Finalmente caeu unha praga sobre eles que rematou coas tripulacións dos barcos.

Xa instalados en Hispania, Brath tivo un fillo ó que chamou Breogán.

Sendo xa ancián, Brath convocou unha asemblea á que acudiron tódolos homes e mulleres libres do seu clan. Nun bosque de carballos tan denso que non pasaba máis cunha liña de luz, reuníronse no claro sagrado e deu comezo a

cerimonia. Brath invocou ós deuses e ó seus devanceiros e chamou ó que designara como sucesor.

Montado nunha egua branca apareceu Breogán. Demostrou as súas aptitudes contestando atinadamente a tódalas preguntas do rei e sacrificou a egua esnaquizándoa e botando os anacos nun caldeiro, onde coceron; despois os entregou ó druída. Cunha póla de avelaira que lle entregou o rei, dirixiuse á pedra dos reis, deu tres voltas ó seu redor mentres o druída recitaba as leis, con sumo coidado subiuse a ela e, cando todo o seu peso descansaba na pedra, saíu dela un berro. Tódolos homes alzaron os brazos en agradecemento ós deuses, pois aquel sinal non só confirmaba a súa lexitimidade, senón que tamén presaxiaba novas moi venturosas para o seu reinado.

O rei achegouse ó caldeiro, comeu del e ofreceu ós demais, co que deu comezo o festín.

Trala morte de Brath, Breogán ocupou o trono e tivo que afrontar continuos roces, disputas, pelexas e desacordos cos outros pobos da península, polo que tivo que librar continuas refregas e combates.

Pero Breogán e o seu clan lograban sempre a victoria, triunfando en tódalas batallas, ata que someteu a tódalas tribus e pobos de Hispania, converténdose no máis grande e valente guerreiro que os tempos lembran.

A casa de Breogán era a máis visitada e honrada, e tamén a máis acolledora e xenerosa. Aumentaba o clan, os rabaños non paraban de medrar e os guerreiros da súa tribu destacaban sobre os demais. Clans enteiros apousentábanse nas proximidades da súa morada, e ese lugar chamouse Brigantia, a morada de Breogán.

E este foi o comezo da cidade de A Coruña. Ordenou construír alí unha torre na beira do mar para defender a cidade dun ataque marítimo, que resultou ser tamén unha agradable e deliciosa morada e foi chamada a torre de Breogán (hoxe é a torre de Hércules).

Breogán tivo dez fillos: Bregth, Cuala, Cuaionge, Blad, Fuad, Muirthemne, Eble, Nar, Ith e Bile.

Bile tería un fillo: Golam, que sabio e vigoroso, superaba a tódolos mozos da súa época. Cando Golam pasou á adolescencia decidiu coñecer a terra dos seus devanceiros e cunha flotilla de catro barcos e acompañado de guerreiros

novos pero seleccionados entre os mellor preparados, viaxou ata a terra dos escitas, en Grecia, por riba do mar Negro.

Alí atopou ó rei escita, Reffloir, descendente tamén da familia de Golam. Golam explicoulle a súa común liñaxe e aceptou a súa hospitalidade. Reffloir ofreceulle en matrimonio á súa fermosa filla e Golam aceptou, polo que quedou a vivir con tódolos seus homes. Golam tivo dous fillos, Erech e Eber Donn.

Conforme transcorría o tempo Golam adquiriu, polos seus propios méritos, gran fama e poder entre os escitas, polo que en Reffloir naceu a envexa e o temor a que o hispano lle quitase o trono; os ciumes do rei fixeron que se enfrontaran nunha pelexa. No duelo Golam feriu coa súa lanza ó seu sogro. Entón, a xente de Reffloir parou o combate.

A ferida levou a Reffloir á morte e a Golam tivo que abandonar aquela terra, emprendeu a viaxe cos seus homes e seus fillos, pero abandonou a súa muller.

Navegaron polas costas de Oriente Próximo ata que arribaron a Exipto, onde aceptaron a hospitalidade do faraón Nectenibus. Golam recibiu do faraón terras e a man da súa filla, Scota, coa que tivo dous fillos: Emer “Fionn” (Emer o Branco) e Amergín.

Transcorridos oito anos de paz e prosperidade Golam abandonou Exipto decidido a volver a Brigantia. Na súa viaxe sufriron contratemplos, correron aventuras e acabaron no territorio xermano, onde se detiveron. Nestas terras coñeceron ó pobo dos pictos, os cales xa tiñan novas da fama da expedición de Golam e cos que firmaron un acordo de amizade e mutua defensa. Dende alí continuou a viaxe cara a Galia e despois cara o sur ata que chegou a Brigantia.

Pero ó chegar á cidade, esta estaba baleira, xa que tras morrer Breogán a cidade fora atacada por tódolos pobos que tiña sometidos e os habitantes fuxiran. Golam reconstruíu a cidade e reuniu de novo o pobo de Breogán.

As diversas razas da península xuntáronse para expulsar de novo ós “Gaedals”, como coñecían á tribo de Breogán. Cando Golam soubo da conspiración, reuniu á súa xente ata que o número de homes que tivo a súa disposición foi enorme.

Entonces xurdiu a guerra. Foi terrible e longa, enfrontáronse en corenta e cinco batallas e en todas elas, Golam derrotou e illou ós invasores, ata que finalmente someteu a tódalas tribus, recibindo pola súa bravura o alcume de Mil

(o guerreiro). O reinado de Mil foi duradeiro, pacífico e próspero, ata que caeu unha misteriosa praga que rematou coa súa vida.

En total, Golam tuvo oito fillos: Erech, e Eber Donn da súa primeira muller e Amirgin, Emer Fionn, Ir, Colpta, Eremon e Erannan da segunda. Trala súa morte, Eber Donn e Eremon gobernaron o reino xunto ó seu tío Ith, irmán de Mil.

A chegada de Ith a Erín (Irlanda) e a súa execución polos Tuatha.

Ith tiña o costume de subir ata o máis alto da torre que construíra o seu pai, a torre de Breogán para contemplar o mar. Un día a Ith pareceulle distinguir entre as afastadas néboas a silueta dunha illa e comunicou o seu sorprendente descubrimento. O seu irmán Bregb advertiulle que non intentase achegarse, pois tal illa non existía e o que vira tan só eran nubes. Ith desoíu o consello e fíxose á mar co seu fillo Lagaid e 150 guerreiros.

Navegaron cara o norte ata desembarcar na chaira de Mag Iotha, no norte de Irlanda. Na praia saíron ó paso os habitantes da illa que lle dixeron que esta se chamaba Inis Elga e que tres reis reinaban no lugar: MacCuil, MacCecht e MacGreine.

Ith soubo que ese día había unha reunión dos nobres e acudiu. Foi ben acollido e lle explicaron que estaban alí reunidos para buscar a paz entre os reis, pois estaban en loita a causa do reparto duns bens. Ith, que lles superaba en sabedoría, aconselloulles que mantiveran os lazos de irmandade, pois a illa era rica en mel, pesca e cereais, o que era dabondo para todos e permitía a coexistencia pacífica. Cando rematou, despediuse e volveu á súa embarcación.

Pero con estas palabras os nobres temeron que viñese para espiar o seu territorio e que, coñecendo as riquezas da illa, os quixese conquistar, polo que decidiron matalo. Enviaron soldados a perseguilo e lle deron caza cando atravesaba xa a chaira de Mag Iotha. Malferido e axudado polos seus homes conseguiu subir ó barco, pero faleceu en alta mar.

A vinganza. Os fillos de Mil.

Ó vover a Hispania os fillos de Mil viron o cadáver do seu tío e decidiron vingarse. Embarcaron cunha flota de cinco barcos e un exército mandado por corenta xefes con Eber Donn ó mando, que serán coñecidos como os milesios, entre os que destacaría Amergín, guía espiritual, mestre e poeta experimentado nas artes druídicas, e de quen se conservan os primeiros poemas irlandeses. Na viaxe Ir, o máis novo fillo de Mil, partiu o seu remo e caeu rompendo a columna.

Ó chegar ás costas irlandesas, os tuatha empregaron a súa maxia: apareceu unha néboa que non lles permitiu distinguir a terra firme, vagando durante tres días polo mar. Ó desembarcar en Sliabh Mis atopáronse sucesivamente coas tres raíñas de Irlanda.

No primeiro encontro Amergín preguntou á raíña o seu nome:

-Fodla, e este país recibiu o meu nome –respondeu. Engadiu que desexaba que a illa conservase o seu nome.

-Que esta illa leve o teu nome, dixo Amergín.

No segundo encontro Amergín repetiu a pregunta:

-Banba, e este país recibiu o meu nome –respondeu. Tamén engadiu que desexaba que a illa conservase o seu nome.

-Que esta illa leve o teu nome, dixo Amergín.

No terceiro encontro, a raíña Eriu dixo:

-Guerreiros, sede benvidos. Vai moito tempo que vosa chegada foi profetizada. Esta illa será vosa para sempre e non haberá lugar mellor. Ningunha raza será aquí máis numerosa que a vosa.

-No temos nada que te agradecer, gracias os nosos deuses e a nosa forza - dixo Eber Donn.

-Non hai nada para ti. Nin ti nin a túa descendencia viviredes nesta illa. Un regalo pido para min, fillos de Mil: que o meu nome permaneza nesta illa.

-Será o seu nome para sempre, dixo Amergín.

Avanzaron cara a Tara, principal santuario da illa e sé dos tres reis, onde os fillos de Mil pediron o trono ou presentarían batalla.

Os tres reis rogaron que lles deixasen tempo, nove días para se preparar. Contra o parecer de Donn, que pretendía atacar xa, os fillos de Mil, guiados por

Amergín, aceptaron a tregua e retrocederon ata Inber Scene, onde tiñan amarrados os barcos. Cando chegaron, os druídas tuatha desencadearon unha tormenta máxica que os levou mar a dentro.

Entón, Amergín ergueuse na súa nave e invocou a terra de Irlanda e ós Elementos con este canto:

E invocou á nobre Irlanda,
ó este da praia do fértil mar.
Fértiles montañas trepadas,
Trepados bosques de néboas.
Néboas das cascadas,
Cascadas de lagos na baía.
Baía do outeiro do pozo,
Pozo de tribus unidas.
Unión de reis de Tara,
Tara, outeiro de tribus.
Tribus dos Fillos de Mil,
Mil, o dos barcos grandes.
Grande e sublime Irlanda,
A grande e pálida Irlanda.
Un encantamento de gran audacia,
A gran audacia das mulleres de Breis.
De Breis, mulleres de Buaigne,
Foi esta a súa morada, Irlanda.
Tomada por ti, Eremon.
Ir, Eber a invocaron.
Eu invoco á terra de Irlanda.

Tras estas palabras a maxia dos Tuatha foi vencida, calmouse a tempestade e o mar ficou quedo. Entón, dixo Donn: “Tódolos guerreiros que se atopan agora en terra caerán baixo a lei da miña espada”, e o vento levantouse de novo contra o seu barco e o afundiou, cumprindo o agoiro de Eriu.

Os fillos de Mil desembarcaron e, tras enterrar ós seus mortos, Eremon e Emer Fionn dividiron o exército en dous grupos, partindo con trinta barcos cara a Sliabh Mis.

Cando a flota chegou a terra, Amergín, posando o pe dereito sobre a area, recitou un poderoso poema reclamando aquela terra e todo o que ela contiña para os fillos de Mil.

Son o vento no mar,
Son a onda destructiva,
Son o ruxido do mar,
Son o poderoso touro,
Son un falcón nun acantilado,
Son unha gota de orballo,
Son un valente xabaril,
Son un salmón nun lago,
Son un lago na chaira,
Son unha montaña nun home,
Son a lanza na terra que causa a guerra,
¿Quen venceu a escarpada montaña?
¿Quen amosa o lugar onde o sol se oculta?
¿Quen busca sen medo a paz?
¿Quen capturou o gando da casa de Tethra?
¿Quen forxa as armas desenfundadas no refuxio?
Nun refuxio de faladores
que adiviñan desexos ardentes,
Desexos queridos dos faladores,
De faladores sabios.

Venceron ós tuatha na batalla de Sliabh Mis, que durou tres días e tres noites, onde morreu Scota, a muller de Mil.

Pero a derrota definitiva dos tuatha chegaría na batalla de Tailtin, onde loitaron dende a mañá ata a noite, pelexando e matándose con vehemencia, ata que caeron os tres reis: Eremon matou a MacCeacht, Emer a McCuill e Amergín a McGreine.

Os tuatha, vencidos, tiñan que abandonar a illa, mais aínda lle quedaban poderes máxicos e acordaron un pacto dividindo para sempre o país: o aire libre para os fillos de Mil e o mundo subterráneo para os tuatha.

Dagda, deus Pai de Irlanda, deulle un Sid (túmulo sagrado) a cada un dos xefes dos Tuatha de Danann, sendo estes montículos sagrados a morada do pobo máxico de Irlanda. E este foi para sempre o acordo entre os milesios e os tuatha, que se refuxiaron nos túmulos e dolmens, converténdose en habitantes dos Sid e dos outeiros das fadas.

A repartición de Irlanda

Coa paz xurdiron as disputas entre os fillos de Mil, pero Amergín lograría a súa reconciliación dividindo a illa entre Eremon e Emer. Houbo despois unha disputa. Interveu Amergín e a illa quedou dividida así: a Eremon correspondeulle o norte e a Emer o sur, quedando o río Boyne como separación. Amergín viviría con Eremón e comporía un poema para conmemorar os feitos:

A flota dos fillos de Mil no mar
Dende a Hispania de aire claro conquistaron,
sen necesidade de engano
A chaira de Irlanda nun día.

A HISTORIA DE CUCHULAINN

NACEMENTO DE CONCHOBAR, REI E SEÑOR DE CUCHULAINN

Existiu un rei no Ulster chamado Eochaid Yellow-Heel, fillo de Loch. Tiña unha filla chamada Ness que foi criada ata por doce pais adoptivos. O seu nome era orixinalmente Assa (que significa dócil, xentil), e ela mesma era de boas maneiras e xentil, tal como a educaran.

Naquel tempo, no sur do Ulster formouse unha feinnid (unha operación militar fora das fronteiras de cada tribo) que foi asexando a través de Irlanda con vinteseite homes. Alí estaba Cathbad, o famoso druída. Era un home rexo, de gran forza física e gran coñecedor da maxia, natural do Ulster, pero que naquela época era estraño velo polo reino.

Cathbad volveu ó Ulster con outra feinnid de vinteseite seguidores e comezaron a loitar no ermo. Pelexaron ata que todos estaban exhaustos e só entón volveu un período de paz. Se non o fixeran, morrerían todos, porque estaban igualados en número e forzas. Por iso Cathbad, coa súa xente e a da outra feinnid, foron ó Ulster, onde asasinaron ós doce pais adoptivos da rapaza, que nese momento estaban a celebrar un festín nunha casa. Só Assa sobreviviu, anque ninguén soubo cómo.

Chorando e asustada correu a buscar o seu padre. Contoulle o sucedido, pero non soubo dicir quen a asaltara, ante o que o seu pai lle respondeu que, sendo os culpables descoñecidos, era imposible vingar aquela carnicería. A actitude do seu pai enfadou á rapaza, que decidiu xuntar unha feinnid. Liderando unha banda de vinteseite guerreiros saiu nunha expedición para vingar ós seus pais adoptivos, destruído cada distrito ó seu paso. Por mor daquilo, pola crueldade da súa ira e o poder demostrado das súas armas, foi coñecida como Ni-Assa (non gentil) ou Ness.

No seu percorrido preguntaba a todo o mundo se tiveran novas doutros integrantes dunha feinnid, coa esperanza de coñecela identidade do home que asasinara ós seus pais adoptivos.

Nunha ocasión, deixou ós seus homes preparando a comida e foise so a explorar un ermo, porque nunca estivera nun lugar tan salvaxe. Entón, viu un manancial de auga cristalina e foi a bañarse, deixando as súas armas e roupas

nunha roca. Sucedeu que Cathbad tamén asexaba polo mesmo ermo e foi ó lugar onde Ness se estaba bañando. Ó vela, situouse entre ela e a súas roupas e armas e desenvaiñou a espada sosténdoa por riba da cabeza. Ela, valente e resignada á súa sorte esperou o fatídico golpe final dicíndolle: “Vida por vida”.

Entón Cathbad baixou a súa espada e pregoulle que lle concedese tres desexos. Ela respondeu que lle explicase cales eran, ó que el dixo que, primeiro ela se puxese baixo a súa protección, despois que houbera paz entre todos eles e por último que fose a súa única esposa ata a morte. Ness, tras pensalo durante un intre, aceptou.

Así que ambos e a súa xente instaláronse nese lugar, e cando Cathbad xulgou que pasara o tempo adecuado, regresaron ó Ulster.

Ó chegar, a doncela do padre deulles a benvida e este cedeulles as terras de Raith Cathbaid en Cruithne, cerca do río chamado Conchobar, na comarca de Crich Rois.

Unha noite, Cathbad sentiu sede e pediulle a Ness que lle trouxese algo de beber. A súa esposa, obediente, saíu fóra da casa a por algo de auga, pero non atopou nada, así que foi ó río Conchobar, colle algo de auga nunha cunca e volveu xunto ó seu home.

Ó chegar, estaba moi escuro e Cathbad díxolle que prendese lume. Ela novamente obedeceu e o facelo viron dous vermes na auga. Entón, Cathbad, irritado, puxo a súa espada sobre a cabeza de Ness e obrigoulle a que bebese do auga que lle trouxera ou do contrario a mataría naquel mesmo momento. Ness colleu a cunca, tomou dous grolos de auga, e con cada grolo un verme entrou na súa gorxa. Pouco tempo despois, quedou preñada.

Entre a xente dicíase que foran os vermes os que provocaran o embarazo. Pero, segundo se soubo despois, por aquel entón, Fachtna Fathach, fillo de Rudraige e rei do Ulster, era o amante de Ness, e foi el quen causou o embarazo no lugar do druída e esposo, Cathbad.

Nunha ocasión, Cathbad dirixiuse a Mag Inis para falar con Fachtna Fathach. Durante a viaxe, Ness comezou a ter dores de parto e Cathbad díxolle que lle deixase nacer ata a mañá seguinte porque entón o seu fillo sería o rei do Ulster, ou incluso de toda Irlanda, e o seu nome lembraríase para sempre. Ness accedeu a súa petición e foi descansar a unha pradería á beira do río Conchobar. Pero as dores de parto comezaron a virlle con máis insistencia. Cathbad

profetizou que nacería un rei que gobernaría tódalas hostes de Irlanda e que ós seus pes habíanse render tódolos heroes, ós que superaría en gloria. Prometeu, ademais, que aínda que fose un fillo ilexítimo, o amaría como se fose seu.

E así foi como Ness deu a luz ó glorioso e celeberrimo neno, o fillo prometido, afamado por toda Irlanda. A pedra na que naceu segue aínda aí, ó leste de Airgdech. Naceu cun gusano en cada man; gateou ata o río e devolveu os vermes ó auga. E foi chamado Conchobar, o fillo de Fachtna Fathach.

Cathbad educou ó neno, tal e como prometera: amouno como se fose seu, polo que tamén foi coñecido como Conchobar Mac Cathbad.

Cando morreu Fachta Fathach, Conchobar asumiu o reinado do Ulster por dereito do seu pai e pola súa nai, que era a filla de Eochaid.

A LENDA DE CONCHOBAR MAC NESSA

Conchobar Mac Nessa, fillo de Ness, filla de Eochaid Yellow- Heel, Rei do Ulster, tomou o trono cando tiña tan só sete anos de idade.

Ness comezou a instruír ó seu fillo. Baixo o seu consello, Conchobar afastou parte das reservas de comida que estaban destinadas só para a metade da poboación e deulla á outra metade. Ela ensinoulle tamén a obsequiar con ouro e prata ós guerreiros. Así cando terminou o seu primeiro ano de reinado, e Fergus, que mandaba sobre Irlanda, pediu que se lle devolverse o seu reino, os homes do Ulster contestaron que tiñan que deliberar e reuníronse nunha gran asemblea. Estaban resentidos pola maneira na que Fergus lles entregara a Ness como se fora unha dote, e estaban agradecidos a Conchobar polos regalos que lles dera. Concluíron que Fergus lles entregara o seu reinado a Conchobar e por tanto non tiña por que ser devolto, así que Fergus perdeu o Reino do Ulster e Conchobar converteuse no rei dunha quinta parte de Irlanda.

Os señores do Ulster dixeron a Conchobar que a muller coa que casase debía de pasar a primeira noite co rei, de tal maneira que el fora o seu primeiro esposo. E cando algún home accedese a hospedalo unha noite, el tamén lle cedería a súa muller para pasar unha noite.

Conchobar era un rei moi sabio e xusto. Adaíl sen comparación sobre a terra, nunca causaba a morte dos seus opoñentes. Os campións e os veteranos de guerra e heroes estaban fronte del na batalla, pero nunca conseguían ferilo. En Emain Macha, a corte de Conchobar, había trescentas sesenta e cinco

persoas, unha por cada día do ano, e alternábanse para prover de comida á casa. A todos satisfacían as súas necesidades, pero aínda así para algúns a ración normal de comida non era abondo; Fergus Mac Roy, por exemplo. Este Fergus era dunhas dimensións enormes e por iso necesitaba sete veces máis a cantidade de comida que o resto dos membros da casa.

Conchobar proveu o banquete na festa de Samain. Era necesario gornecer un número enorme que participaría nun banquete na casa de Conchobar que duraría dende os tres días previos ata os tres posteriores á festa. A súa residencia estaba rechamante e nela albergou a tres casas reais. Para que non ocorrese ningún incidente, as armas gardáronse fóra.

As riquezas e a gloria de Conchobar foron enormes e todo o mundo gardaba gran respecto como soberano. O seu reinado foi dos máis brillantes.

Na corte de Emain Macha non habitou ningún heroe anterior a Fergus Mac Roy, pero o futuro reservaba a Cuchulainn, o maior heroe da historia de Irlanda.

O NACEMENTO DE CUCHULAINN

Cuchulainn, semidivino heroe irlandés, é o personaxe máis famoso dos relatos que compoñen o Ciclo do Ulster. O seu nome significa "o sabuxo de Culann" e lle alcumaban "o sabuxo do Ulster". O seu nacemento tivo xa características máxicas, pois ten un pai divino e outro mortal.

A nai de Cuchulainn foi Dectera, filla do druída Cathbad, e irmá do rei Conchobar. Dectera casou con Sualtam, irmá de Fergus, o deposto líder do Ulster. Durante o banquete de voda tragou unha mosca que a durmiu provocándolle unha visión do deus solar Lugh na que lle dicía que emprendese unha viaxe ó Sid.

Gracias á maxia aprendida do seu pai, converteu en paxaros de brillantes cores ás súas cincuenta damas e a si mesma e fuxiron en bandada cara ó máximo lugar. Cathbad tranquilizou ó seu xenro dicindo que Dectera só fora a visitar os seus parentes. Pero o certo é que Lugh retivo a Dectera no alén durante máis de dous anos.

Abandonaran xa a súa busca cando, durante unha cacería en Emain Macha na que tomaban parte os máis prestixiosos señores do Ulster, viron posarse unha bandada de paxaros de cores tan brillantes que os nobres saíron a

cazalos. Pronto notaron que eran aves moi estrañas, xa que cantaban e voaban divididas en nove grupos e cada grupo era guiado por unha parella suxeita entre si por un delgado xugo de prata.

Chegou a noite e os cazadores estaban cansados e frustrados polo fracaso da cacería. Detivéronse a descansar e o rei Conchobar enviou a dous homes a buscar un refuxio. Estes seguiron a ribeira do Boyne ata chegar preto do Brug Na Boyne, onde descubriron unha humilde choza. Sen embargo, o ver que a noite estíbese a pechar cada vez máis, achegáronse á cabana, sendo recibidos por un home novo, de aspecto xentil e elegante e a súa fermosa esposa, que lles invitaron a compartir esa noite na súa humilde morada.

Un rato despois, a comitiva enteira cruzou a porta da choza e, nese momento, converteuse nun fermoso castelo. Pero aínda lles agardaba outra sorpresa pois o rei recoñeceu na bela moza á súa irmá Dectera, no seu esposo ó deus Lugh “o dos brazos longos”, e nas doncelas que os acompañaban no castelo, ás cincuenta damas que desapareceran. A pesar da sorpresa e de que non revelaron o que ocorrera, a velada transcorreu apracible.

Pero aínda máis insólita foi a sorpresa que lles esperaba pola mañá, cando todos espertaron e atopáronse durmindo sobre a herba. O castelo desaparecera misteriosamente; no seu lugar había un pequeno recinto e no seu interior un modesto berce cun bebé. Era o fillo de Dectera e Lug.

O neno foi levado polos nobres ata o pazo e entregado á súa tía Findchoem, a irmá de Dectera, o cal aceptouno e bautizouno como Setanta, vivindo dende ese momento nas posesións que o Rei lle dera á súa nai adoptiva en Muirthemne, un val que fora bautizado co nome dun dos fillos de Breogán.

Cando o bebé chegou o castelo, o druída Cathbad augurou:

-As súas fazañas ganarán o aprecio dos homes e estarán en boca de todos. Reis, sabios e guerreiros cantarán as súas gabanzas, pois este neno vingará as inxustizas que os aflixen, loitará nos seus combates e paliará as súas necesidades.

O CAN DO FERREIRO

Xunto a Findchoem, outros personaxes participaron na súa educación, como Sencha o Pacífico, que arbitraba os conflitos, e o vello druída Amergín, que destilaba sabedoría. Con todos eles, Setanta aprendeu as artes da guerra,

pero ninguén foi consciente da súa fortaleza e bravura ata que matou o can de Culann só coas súas mans.

Ocorreu cando Setanta tiña seis anos. O bo ferreiro Culann vivía só, plenamente entregado o seu traballo. Para coidado das súas cousas e rabaños tiña, como gardián, un enorme can. En certa ocasión, invitou o rei Conchobar para que compartise a súa mesa.

O soberano, que coñecía o estilo de vida do ferreiro, presentouse con pouca comitiva. Cando se dirixía á casa de Culann viu que o seu sobriño Setanta estaba a vencer a uns cincuenta rapaces cunha lanza e un escudo feitos por el mesmo.

O shinty era un xogo moi practicado na corte e segundo a tradición o que se incorporase debía pedir a protección dun dos bandos. Setanta ousara meterse no medio sen máis, polo que o resto dos rapaces se uniran contra el. Cando Setanta se viu ameazado foi tal a súa rabia que sufriu por primeira vez unha transformación. Era unha das calidades que herdara por ser fillo de Lugh: cando se encolerizaba cambiáballe o rostro e o corpo, rizábaselle o cabelo, prendíasele a melena, crecíalle máis un ollo có outro e parecía saír un halo de lume da cabeza.

O rei quedou tan marabillado co prodixioso neno que lle invitou a que o acompañase como un máis dos seus guerreiros e Setanta aceptou, pero pediu quedar un rato máis para terminalas probas.

Cando Conchobar chegou a casa do ferreiro xa non se lembraba do seu sobriño. O ferreiro pechou as portas do muro que rodeaba a súa casa, e ante a porta ceibou o can como gardián. Cando chegou o neno penetrou no cercado e o can botouse contra el. Pero no momento no que o can abriu a boca, Setanta lanzoulle unha bola das que se utilizaban nas competicións e coloulla na gorxa, esganouno e o guindouno contra a parede.

Ó escoitar os rúidos da pelexa, Conchobar lembrou que Setanta acudiría e tódolos invitados saíron da casa temendo o peor, pero quedaron aparvados cando viron ó rapaz san e salvo xunto ó esnaquizado can. Ó ver aquilo, Culann entristeceu porque aquel can era un compañeiro inestimable e o seu máis fiel colaborador. Setanta tentou consolalo dicíndolle:

-Non te aflixas. Regalareite un cadelíño que, cando creza, prestarache o mesmo servicio que este. Polo de agora, eu farei as veces de gardián para ti.

Culann agradeceu o xesto, pero declinou a oferta agradecendo a súa xenerosa actitude. O druída Cathbad decidiu poñer a Setenta un novo nome: Cuchulainn, que quere dicir "o can de Culan", co que, dende entón e para sempre foi, é e será coñecido por tódalas xentes do Ulster.

A XUVENTUDE DO HEROE

Cuchulainn pasou a súa xuventude na corte, onde recibiu formación xunto cos fillos dos outros xefes, os que pronto superou en forza e destreza no manexo das armas.

Sendo aínda un rapaz iniciou un proceso ritual que lle conduciría á adquisición final da condición de guerreiro, momento que sucede cando escoitou os agoiros do druída Cathbad:

-Un mozo tomará hoxe as armas das mans do rei tras estragar varias ata encontrar as apropiadas á súa fortaleza, e terá unha vida corta e a gloria eterna.

Cuchulainn liscou xunto Conchobar para pedirlle as armas. Foi probando unha por unha as que lle daban, pero derramaba todas ata que, finalmente, o rei ofreceulle as súas, que foron as únicas que resistiron a súa forza.

OS AMORES DE CUCHULAINN

Cuchulainn era moi admirado pola súa forza e destreza sobrenaturais, así como pola súa gran fermosura de rostro e figura, e tódalas mulleres desexábano con ansiedade, pero ningunha foi capaz de conquistar o seu corazón ata que coñecer coñeceu a Emer, filla de Fogall, señor de Lugach, un arteiro xefe de clan, o castelo do cal estaba preto de Dublín¹.

Cuchulainn aínda non se namorara nunca, a pesares de que moitas doncelas achegaran neses anos. Os xefes e señores suxeríanlle a miúdo que buscarse unha esposa, pero ningunha das mozas lograba espertar o seu corazón. Un día foi invitado a un banquete na casa real, e foi alí onde coñeceu á fermosa e ansiada Emer. A doncela, educada nas máis finas artes, prendeu a chama do

¹ Dublín, a capital de Irlanda, chámase Baile Átha Cliath en gaélico, que significa "Cidade do vao das silveiras". As primeiras referencias da cidade datan do ano 140, cando é nomeada por Ptolomeo co nome de Eblana.

amor no corazón do gran heroe do Ulster; o seu novo e ardente espírito inflamouse de tal xeito que decidiu pedirlle o matrimonio.

O día seguinte, e acompañado polo seu amigo Laeg, dirixiuse sen demora ó castelo de Forgall con ese propósito. A fermosa Emer achábase nas ameas da fortaleza, departindo e bordando coas doncelas da súa comitiva, fillas dos nobres súbditos do seu pai, cando viu achegarse un carro polo camiño de Math. A nai de Emer observou: "Un dos homes que se achegan parece ser o home máis atractivo de toda Irlanda, pero a súa expresión é melancólica e triste".

Cando finalmente o carro se detivo no patio do castelo, Emer achegouse a saudar a Cuchulainn, pero cando este lle revelou que a razón da súa presenza alí era o amor que sentía por ela, a doncela explicoulle o ríxido control que o seu pai exercía sobre a súa vida:

-Non podo desposar antes que Fiall, a miña irmá maior. Esas son as regras da familia, dixo ela.

Cuchulainn, bastante anoxado, respondeu:

-Non é a ela a quen amo, senón a vós, e volverei triunfante por ti, a reclamarte.

Mentres dicía isto, os seus ollos descenderon dos de ela ata seu escote, o cal deixaba albiscar a curva suave do seu peito.

-Miña será esa chaira, a doce máxica chaira que conduce ó val da dobre escravitude.

Exclamou o fervoroso mozo, ó que a dama respondeu:

-Ninguén chega a esta chaira sen antes cumprir cos seus deberes, e os teus inda están por comezar.

Cuchulainn montou na súa carruaxe e foise. Pero as palabras de Emer calaran fondo na súa mente, así que ó día seguinte comezou a prepararse para a guerra e as fazañas heroicas que Emer lle pedía que realizase, e marchou á aventura.

Conchobar enviou a Cuchulainn a Escocia a aprendelas artes da guerra, suxirindo para elo que aprendese do campeón escocés Domhall. Cuchulainn soubo por Domhall que o mellor mestre de armas era Scathach, unha princesa guerreira da Terra das Sombras. Así que partiu ata o misterioso lugar e puxose á súa disposición.

CUCHULAINN NA TERRA DE SCATHACH

No camiño Cuchulainn enfrontouse a grandes perigos, cruzou escuros bosques e inmensos desertos..

Cando chegou á ponte dos obstáculos que debía cruzar para chegar ás terras de Scathach. O ponte era moi estreito e estaba sobre un desfiladeiro cun mar ardente no fondo, onde nadaban monstros famentos. Alí atopouse con moitos fillos dos príncipes de Irlanda que esperaban aprender as artes da guerra. Entre eles estaba o seu amigo Ferdia, a quen preguntou porqué estaban alí parados. Ferdia respondeu:

-Ninguén de nos cruzou a ponte, pois hai dúas fazañas que Scathach ensina ó final, unha é saltar por riba da ponte; a outra é a lanza Gae Bolg. Se un home pisa os extremos da ponte, inmediatamente a metade álzase e o devolveo seu punto de orixe, e se salta sobre él, pode perdelo equilibrio e caer presa dos monstros.

Cuchulainn decidiu descansar da viaxe e, cando caeu a noite decidiu cruzar a ponte. Tres veces tentouno e as tres veces foi rexeitado, mentres os seus compañeiros se burlaban del por non ter paciencia para agardar unha axuda de Scathach.

No cuarto salto chegou á metade da ponte e, rapidamente, cun salto máis plantouse fronte á fortaleza da muller guerreira. Ela gabou a súa coraxe e admitiuno como alumno.

Cuchulainn viviu con Scathach e aprendeu con facilidade todo canto ela lle ensinaba. O adestramento do heroe durou un ano e un día, durante o cal fíxose amante da súa filla, Uathach.

Finalmente foi instruído no uso da Gae Bolg, a “Bela Lanza” que se lanzaba co pe e o entrar no corpo do inimigo agretaba cada músculo do seu corpo. Cando rematou o seu adestramento, Scathach deulle a poderosa arma xa que era o primeiro alumno o cal consideraba adecuado para posuíla.

Aparentemente, Scathach temía pola seguridade de Cuchulainn e procurou que non se enfrontara coa amazona Aoifa, a súa inimiga declarada e unha das máis fortes guerreiras do mundo. Pero Cuchulainn non sabía o que era o medo, enfrontouse á amazona e logrou vencer valéndose da astucia, tralo cal convertéronse en amantes.

Antes de regresar a Irlanda, Cuchulainn deulle á princesa un anel de ouro, dicindo que se tiña un fillo de fillo del, debía mandarllo cando crecese dabondo como para usar a xoia. O guerreiro agregou: “Terá prohibido darse a coñecer, non abandonará unha batalla nin rexeitará ningún combate e chamarase Connla.” E Cuchulainn regresou ó seu fogar, inconsciente de que as súas palabras se farían realidade, pois Aoifa estaba certamente preñada.

De volta a Irlanda, Cuchulainn, impaciente por loitar contra os inimigos do Ulster, brandiu as súas armas contra tres guerreiros semidivinos chamados Foill, Fannell y Tuachell e os seus numerosos seguidores, matándoos a todos.

Nese combate Cuchulainn mostrou na súa totalidade a súa transformación e frenesí no momento da batalla: o seu corpo estremeceuse violentamente, os calcaños xiraron; un ollo adentrouse na cabeza mentres o outro se agrandaba e púñase vermello; a súa boca deformábase de tal maneira que a cabeza dun home lle cabía entre os dentes; o cabelo encrespouse como espiño cunha gota de sangue en cada punta; e no alto da súa cabeza elevábase, cal mastro dun barco, unha grosa ringleira de sangue escuro.

Cando volveu a Emain Macha no seu carro coas cabezas dos inimigos vencido aínda tiña no corpo o frenesí da batalla. Só gracias a unha artimaña da raíña Mughain, salvouse a situación. A raíña enviou fóra das defensas do castelo un grupo dunhas cento cincuenta mozas espidas que levaban tres tallas de auga fría. Introduciron nelas con suavidade ó asombrado Cuchulainn: a primeira talla que empregaron escachou; na segunda o auga ferveu; e xa na terceira o auga tan só se puxo moi quente. De esta forma foi aplacado o guerreiro tralo seu primeiro baño de sangue.

Finalmente, Cuchulainn regresou á fortaleza de Fogall para casar con Emer. Pero o seu pai non lla quería dar en matrimonio e a tiña pechada nun castelo de imposible acceso, a non ser para Cuchulainn.

Achegouse á fortaleza e colleu tal impulso que saltou por riba das tres murallas que rodeaban o castelo. Matou a tódolos soldados que lle saíron ó paso, agás os tres irmáns de Emer. Forgall, asustado, tratou de fuxir, pero ó saltar a muralla, tropezou e morreu ó caer. Cuchulainn colleu a Emer e a súa irmá de leite e coas dúas nos brazos, volveu a Emain Macha, matando no camiño a cantos guerreiros o asaltaron.

E así foi conquistada Emer, tal como ela pedira, tralo cal Cuchulainn a levou a Emain Macha e a fixo a súa esposa, para non separarse xamais ata o momento da súa morte.

A TRAXEDIA DE CUCHULAINN E CONNLA.

Anos máis tarde, os señores de Ulster viron acercar a un mozo nun pequeno barco de bronce con remos dourados. O barco estaba cheo de pedras e de cando en vez, o rapaz poñía unha na súa tirafonda e lanzaba a un paxaro de tal forma que este caía os seus pes.

O rei Conchobar dixo: “Se os homes do país deste rapaz veñen aquí, seguro que nos reducirán a pol. ¡Desgraciada será a terra á que vaia ese rapaz!”.

Cando o mozo chegou a porto foi recibido por un mensaxeiro para convencelo de que se fora, pero o rapaz se negou. Varios homes foron enviados na súa contra, o rapaz atou a algún e asasinou a outros, desafiando o poder do Ulster, negándose a marchar e a dicilo seu nome ou a súa liñaxe.

Conchobar mandou chamar a Cuchulainn. Cando o guerreiro chegou, o rapaz estaba a lanzar as súas armas ó ar e realizando trucos espectaculares.

-Delicioso xogo, mozo. -díxolle Cuchulainn- ¿Quen sode e de ónde vides?.

-Nunca volo revelarei.

-Entón morrerás.

-Así sexa.

Loitaron durante longo tempo e ó final ambos caeron ó mar. Cuchulainn estivo a punto de afogarse, ata que se lembrou da Gae Bolg (arma na que fora instruído pola guerreira Scathach) e lanzouna contra o mozo destripándoo.

-Esto é o que Scathach nunca me ensinou. -dixo o rapaz- ¡Malpocado de min, estou ferido!

Cuchulainn mirou con atención e recoñeceu o anel que tiña no dedo. Levou a Connla cara á beira, deixándoo ante o rei e declarou: “Aquí está o meu fillo para vós, homes do Ulster”.

O rapaz dixo: “É verdade. E se tivese cinco anos para crecer entre vos, conquistariades o mundo ata Roma. Pero estando as cousas como están, dicídeme cales son os guerreiros que están aquí, para que me despida antes de morrer”.

Un tras outro foron levados ante Connla e foinos bicando, ata que chegou a quenda do seu pai; despediuse del e morreu.

Este foi o único fillo que tivo Cuchulainn, o fillo ó cal matou, o desgraciado Connla.

O FESTÍN DE BRICRIU

Bricriu “Lengua Velenosa” invitou a Conchobar e os seus homes a un festín nunha casa construída a tal efecto. Antes da festa, Bricriu visitou a Logaire, a Conall Cernach e a Cuchulainn, tres dos maiores heroes do Ulster, para falar do premio da festa, reservado para o campión do campión¹. Collendo a cada un dos heroes por separado, díxolles: “Serás rei de Irlanda: recibirás un caldeiro cheo de viño, un oso, leite, trigo e landras, carne e sopa e ademais recibirás cen pasteis de mel. Reclamarás o premio ó comezar a festa”. Así foron tentados.

Os cabaleiros do Ulster chegaron á festa, situándose na estancia de acordo o seu rango e idade. Antes de comezar, Bricriu dirixiu unhas verbas ós asistentes: “Preparei un premio para o campión. Que gañe o mellor”. Acto seguido abandonou a estancia.

Como Bricriu planeara, Logaire, Connall e Cuchulainn comezaron a discutir polo premio, pero de seguido pasaron a pelexar. Sencha, a quen se consideraba o home máis sabio do Ulster, dixo: “Durante o festín non loitaredes. Esta noite dividirase o premio e mañá acudiremos a Aillil, o rei de Connacht, para que medie na disputa.” Tódolos presentes se mostraron de acordo coa idea e seguiron co festín.

Mentres, o arteiro Bricriu tentaba crear xoio entre as esposas dos heroes. Comezou por Fedelm, a esposa de Logaire, dicíndolle: “es esposa do maior heroe de Irlanda. Se consigues que se a primeira muller en entrar na casa esta noite, serás a primeira dama do Ulster. Despois, fixo a mesma promesa a Lendabair, a esposa de Connall e a Emer, a esposa de Cuchulainn.

¹ Os festíns eran una parte importante da vida celta. A batalla verbal de bravuconería decidía o guerreiro máis valente. Se o festín era entre varias tribus, a “parte do campión” convertíase nunha cuestión de honor.

Chegou o momento de que as mulleres se reuniran cos seus esposos no salón. A medida que se achegaban á casa, apresurábanse cada vez máis e para obstaculizar a marcha tirábanse dos vestidos.

Os homes oíron o balbordo e, pensando que se trataba dun ataque, atrancaron as portas do salón. As mulleres golpeaban as portas dende o exterior para poder entrar. Entón, Cuchulainn chimpou unha parede da casa e Emer entrou a primeira e reclamou o premio.

Ante unha nova discusión decidiuse que os tres deberían viaxar nos seus carros para visitar a Cu Roi, rei de Munster, e a Aillil e Mebd, reis de Connacht, para terminar a disputa. Os tres iniciaron una aloucada carreira polos outeiros cara a Connacht e Munster, e a terra tremía ó seu paso.

Mebd oi u balbordo dos carros na cidadela de Cruachu e rogou a súa filla Findbair que subira á torre e lle describira quen se achegaba:

-No primeiro carro divísase un home de longos cabelos, con trenzas, o seu cabelo cambia do castaño ó vermello sangue e o amarelo dourado.

-Seguro que é Logaire -dixo Mebd- e mataranos a todos.

-No seguinte ven un home con unha longa melena, leva unha capa azul e porta un escudo de bronce, na outra man agarra unha lanza.

-Ese debe ser Connall Cernach, e cortaranos en anaquiños.

-E no terceiro carro, vai un home de cute branca. Viste unha túnica escarlata que recolle cun broche dourado, as súas meixelas coloradas están acesas.

-Ese é Cuchulainn, e a súa furia esnaquizaranos.

Mebd obsequiou ós heroes cun balde de auga para refrescarse e cincuenta mulleres para que os atenderan nas súas habitacións. Os tres heroes anunciaron que viran a pedir consello na disputa sobre o premio.

Aillil non se decidía por ningún dos tres, así que Mebd encargou de emitilo xuízo: “Non hai ningunha dificultade en xulgalos, pois os tres son distintos”. Chamou a Logaire e díxolle: “Eu elíxote como rei de toda Irlanda, e recibirás o premio de campión; regresarás xunto Conchobar e mostrarás isto como proba”. Deulle unha copa de bronce cun paxaro de ouro branco como aderezo, baleirou o viño nela, e Logaire foise á cama coas súas cincuenta mulleres. Despois chamou a Conall Cernach, díxolle o mesmo e deulle unha

copa de ouro branco cun paxaro dourado, tamén baleirou viño e foise á cama, e ás súas cincuenta mulleres uniuse Sadb Sulbair, filla de Aillil e Mebd.

O seu marido uniuse a ela e chamou por último a Cuchulainn. Deulle unha copa de ouro vermello co paxaro tallado en pedras preciosas e díxolle: “Ti es o campión de campións, e a túa esposa Emer é a primeira dama do Ulster. Regresa xunto a Conchobar mañá e reclama o premio”. Cuchulainn foise á cama coa princesa Findbair.

De regreso a Emain Macha, os tres heroes mostraron as súas copas. “O premio é teu”, dixo Conchobar a Cuchulainn. Pero Logaire e Conall se negaron a aceptar a decisión, e desenvaiñaron as súas espadas. Unha vez máis, Sencha resolveu que os tres debería acudir a Cu Roi para obter un veredicto final.

Cando chegaron á fortaleza, o rey estaba ausente e foron recibidos pola súa muller, Blathnat, Cu Roi ordenara que cada un debía facer garda ata o seu regreso.

A primeira noite tocaralle a Logaire. Cando amencía, un xigante emerxeu do océano. O monstro levaba uns enormes troncos que lle guindou, pero non lle deu e, enfurecido polo seu desatino, colleu a Logaire e deixouno malferido. Á noite seguinte tocoulle facer garda a Conall e o xigante causoulle os mesmos danos que sufrira Logaire.

Cuchulainn tivo que vixiar a terceira noite, na que se augurara que un monstro que moraba baixo a cidadela devoraría a quen durmira na zona.

Antes do amencer, unha tempestade espertou a Cuchulainn, mirou por riba do muro e viu ó monstro, que se alzaba cara a fortaleza; no momento de atacar o forte, Cuchulainn deu un gran salto, incrustou o brazo na gorxa da besta e arrincoulle o corazón.

Sen a penas tempo para reaccionar viu ó xigante saír do océano. Cando o xigante lanzou os troncos, Cuchulainn guindoulle o escudo; os dos erraron o golpe. Entón o xigante tentou atrapar a Cuchulainn co puño, pero Cuchulainn, dun salto, puxo a espada no pescozo.

-Douche o que queiras se me perdoas a vida -dixo o xigante.

-Quero o premio de campión e que Emer sexa a primeira dama do Ulster.

-Así sexa –berrou o xigante.

Cu Roi regresou ó día seguinte e lle relataron os acontecementos, asegurou a Cuchulainn o premio dos campións e os tres heroes partiron cara a

Emain Macha. Pero Logaire e Conall se negaron a aceptar o veredicto de Cu Roi.

Tempo despois, sucedeu en Emain Macha un acontecemento extraordinario. Estando ausentes os tres heroes, apareceu un ogro que retou ós homes ó xogo de degolar; Muinremur aceptou o reto. “Ti me cortas a cabeza esta noite e eu córtacha mañá”, dixo o xigante. Muinremur, sorprendido, aceptou. O ogro apoiou a cabeza sobre un tronco e Muinremur cortoulla cunha machada. De repente, o ogro levantouse, colleu a súa cabeza e afastouse asegurando que ó día seguinte regresaría. Pero ó día seguinte, Muinremur non apareceu.

Durante tres noites, o ogro regresou, e ningún dos guerreiros que aceptaron o reto apareceu ó día seguinte. Á cuarta noite Cuchulainn aceptou o desafío; cortoulle a cabeza e o ogro marchou.

Cando regresou ó día seguinte Cuchulainn apoiou a cabeza no tronco e o ogro levantou a machada, pero ó baixala, ladeouna, de modo que só o mango rozou o pescozo de Cuchulainn. “Agora, levántate Cuchulainn -dixo o ogro- porque es o heroe máis grande do Ulster e o premio de Bricriu é para ti, e Emer será a primeira dama do Ulster. Quen se atreva a discutilo morrerá”.

O ogro marchou de Emain Macha e transformouse en Cu Roi, asegurando que o veredicto sobre os tres heroes era o definitivo.

A MALDICIÓN DE MACHA

O Roubo de Gando de Cooley -*Táin Bó Cuailnge*-, o relato épico máis importante do Ciclo do Ulster, onde Cuchulainn realizou as súas maiores fazañas, foi unha loita entre dous vellos inimigos, entre os reinos de Connacht e do Ulster. A rivalidade comezou moito antes, cando os Fir Bolg dividiron Irlanda entre as súas tribus; pero segundo algunhas versións, foron os Tuatha de Danann os que recluíron en Connacht ós Fir Bolg. En calquera caso, na época de Cuchulainn, Connacht e o Ulster eran rivais encarnizados.

Os roubos de gando e os conflitos fronteirizos eran correntes e cada bando tiña os seus guerreiros campións, ansiosos por demostrar su valía. Nunhas batallas vencían os homes do Ulster e noutras os de Connacht.

Na época do roubo de Cooley, dous importantes sucesos pareceron favorecer a Connacht. O primeiro foi a deserción de Fergus Mac Roy que se pasou do Ulster a Connacht con moitos dos seus seguidores. Fergus era un dos

grandes guerreiros do Ulster, pero opinaba que o rei Conchobar portárase había deshonrosamente con el e agora vivía no exilio, rabiando por loitar contra os seus antigos compañeiros.

O segundo suceso, e o máis estraño, era unha misteriosa debilidade que comezou a afectar ós homes do Ulster cada vez que o seu reino era ameazado. Esta historia explica cómo sucedeu. Todo foi culpa da deusa Macha.

Macha era una deusa equivalente á Epona dos galos e a Riannon (a gran raíña) dos galeses. As tres tiñan como animal totémico o cabalo. Unha das súas encarnacións apareceu no Ulster na época céltica ante Crunnchu Mac Agnoman, un bo home que ademais gozaba de tódolos bens a que puidera aspirar: era nobre, rico e tiña catro fillos.

Pero enviudara e desexaba unha nova esposa. Para compracelo, Macha chegou un día a súa casa baixo o aspecto dunha bela muller que, sen dicir nada, púxose ó seu servicio. Organizou o fogar, mandou fóra ós criados e pola noite sentouse a cear xunto ó sorprendido Crunnchu, que, como bo home do seu tempo, non se atrevera a dicirlle nada, por temor a que fora realmente o que parecía ser: un habitante do Alén, dos que de vez en cando visitaban ós humanos por algún motivo específico.

Así que cearon en silencio e a hora de ir á cama ela apagou o lume e deitouse xunto a el. Polo mero feito de facer o amor con el, e de acordo coa tradición céltica, a muller converteuse na compañeira de Crunnchu, quen debeu de quedar moi satisfeito con esta estraña relación, xa que non tivo ningún inconveniente en recoñecela como a súa nova esposa pese a que tódolos indicios apuntaban o súa orixe non humana.

Como deusa protectora dos cabalos e como muller namorada, Macha aumentou a prosperidade de Crunnchu, posto que o número dos seus cabalos se multiplicouse de forma asombrosa. Ela, ademais, gustaba competir cos cuadrúpedos, correndo polas chairas o amencer cando ninguén a vía. Para completar o idílico cadro, pronto quedou preñada.

Sucedeu que Crunnchu houbo de asistir a un dos festivais-assemblys anuais ós que acudía todo o mundo, e máis sendo un nobre da súa categoría. Macha rogaralle que se quedara na casa, advertíndolle que, se falaba ós seus amigos e coñecidos sobre dela atraería todo tipo de desgracias e ata súa separación. Crunnchu insistiu en que non podía deixar de ir, aínda que para

tranquilizala prometeu non dicir nin unha palabra sobre a súa relación; logo marchou.

O mesmo rei do Ulster, Conchobar, acompañado dos druídas e os nobres máis importantes do reino, presidía estes festexos. Nun momento dado, e para agasallalo, alguén gabou a voz en grito a velocidade dos seus cabalos, aseverando que non había outros máis rápidos en todo o mundo. Todos asentiron e lle deron a razón, menos Crunnchu, que, sen poder resistir, rachou a súa promesa ó afirmar que a súa muller corría máis que calquera cuadrúpedo.

Contrariado, Conchobar enfadouse e mandouno calar. Explicou que as palabras do nobre eran un menosprezo para un dos seus mellores bens y esixiu unha reparación: se o que dixera Crunnchu era certo ela debía demostralo competindo cos seus cabalos, nese mesmo instante e diante de todos. Crunnchu foi buscar a Macha e , unha vez alí, o rei ordenoulle que correse contra os seus animais.

De nada serviron as súas protestas e as súas apelacións tanto a Conchobar como ó resto dos reunidos, pedíndolles un prazo para rematar o máis que evidente proceso de xestación no que se atopaba; recordoulles que todos eles tiñan nai e preguntoulles como se sentirían se alguén obrigara a cada unha delas a unha proba semellante nun estado de ingravidez. Pero os nobres estaban moi excitados polo alcohol e a festa e resultaba moi atractivo aquel extravagante reto. Ó fin, Conchobar deu un ultimátum a Macha, que non tivo máis remedio que aceptar a carreira.

Traen os cabalos entre o alborozo xeral e comeza a competición, que resultou ser moi breve, pois ela adianta sen dificultade e alcanza a meta con moitos corpos de avantaxe. Sen embargo, ó chegar ó final cae ó chan gritando de dor e naquel mesmo momento da a luz a dous xemelgos. Os que estaban preto, ó oír os seus atormentados xemidos, decatáronse do que fixeran e tentaron axudala, pero eran incapaces de moverse: de pronto se sentiron tan febles como unha muller inmediatamente despois dun parto difícil.

Nese momento, a nai-deusa ergueuse e anunciou solemne que ela era Macha, a filla de Sainreth Mac Imbaith, e con ese nome será coñecido para sempre ese lugar: O Palacio dos Xemelgos de Macha, en Irlanda do Norte . E engadiu:

-¡Maldigo a tódalas xentes do Ulster porque ningún de vós tivo piedade do meu estado e obrigástesme a competir. A partir de ese momento, a vergoña e o deshonra que os homes me provocaron volverán multiplicados a eles e cada vez que o voso reino estea en perigo atoparédevos tan débiles e indefensos como unha muller dando a luz, e así será durante catro días e cinco noites, e así ata pasadas nove xeracións!

E así foi. As únicas persoas ás que non afectaba esta debilidade eran as mulleres, os nenos e o heroe Cuchulainn, fillo de Lugh, e polo tanto inmune á maldición.

AS FAZAÑAS DE CUCHULAINN

As fazañas en combate son innumerables, protagonizando especialmente o relato coñecido como *Táin Bó Cuailnge*, O Roubo do Gando de Cooley, onde el só liberou ó Uladh da ameaza da raíña Mebd de Connacht. Como dicíamos antes, nesta época os reinos do Ulster e de Connacht estaban enfrontados.

Como corresponde ó seu carácter semidivino, Cuchulainn entrou en contacto cos deuses, tanto co seu pai Lugh, como coas deusas guerreiras Morrigan, Nemain e Badb, e realizou incursións no Alén.

Cuchulainn acudía á batalla montado no seu carro conducido polo seu auriga e amigo Laeg, quen tamén tiña algúns poderes sobrenaturais, e tirado por dous cabalos que naceron durante o período da súa concepción. Entre as armas do heroe destacaba a lanza Gae Bolg. Cuchulainn foi invencible no combate, destreza que lle ía a resultar moi necesaria na súa derradeira batalla, un combate épico no que se enfrontou en solitario ó exército invasor da raíña de Connacht cando esta se dispuxo a conquistar o Ulster.

A principal razón foi un roubo de gando a grande escala; era a busca do famoso touro castaño de Cooley. Pero o dirixente do Ulster, o rei Conchobar Mac Nessa, participou tamén recrutando a rebeldes do Ulster e outros moitos irlandeses no bando de Mebd.

Unha profecía anunciara á malvada raíña que vería o seu exército cuberto de “escarlata e bermello” por culpa do valor de Cuchulainn, pero estaba decidida a levar a cabo a invasión e, ademais, contaba con tres bazas ó seu favor.

A primeira, que ó gran heroe tiña como inimigos á familia do druída Calatin, as fillas do cal eran meigas. Xusto no seu último paseo co seu fiel Laeg,

as meigas enfeitizárono queimándolle un ombro e unha man. A segunda, que atacou cando os homes do Ulster estaban nun mal momento pola maldición de Macha, que lles impedía loitar durante cinco días e as súas correspondentes noites. E a terceira, que Cuchulainn perdera o apoio da deusa Morrigan, señora da guerra, ó rexeitar o seu amor.

Finalmente Mebd lanzou tódalas forzas de Irlanda, mandadas polo fillo de Cú Roi, contra o campión do Ulster. Durante tres meses non cesaron as loitas, de un en un ou por grupos, das que sempre saíu vencedor Cuchulainn. Non importaban as feridas que recibise. Pola noite, o seu pai, Lugh, acudía ó seu carón para curalo co caldeiro máxico.

A MORTE DE CUCHULAINN

A raíña Mebd nunca perdoou a Cuchulainn a derrota que lle producira e convocou ós homes de Leinster e Connacht para busca vinganza. Conchobar tratou de evitar que o campión se enfrentara só contra os seus inimigos pois sabía que si Cuchulainn morría, o Ulster caería para sempre. As tres fillas do druída Calatin, ó que Cuchulainn matara, facían que se lle apareceran visións de guerra; Cuchulainn preparouse.

As premonicións infaustas non tardaron en producirse: o seu cabalo de guerra non quixo que o ensilaran e derramou bágoas de sangue; Dectera ofreceulle unha copa de viño e as tres veces que quixo beber converteuse en sangue. Cruzouse con tres meigas que estaban asando carne de can, e Cuchulainn tiña dous tabús: non rexeitar unha invitación e non comer carne de can; tocou a carne e paralizóuselle medio corpo. Aínda así, o día da batalla causou grandes perdas ós seus inimigos.

Cuchulainn seguiu combatendo e rexeitando o avance do exército da raíña por medio de astutas tácticas e sorprendentes ataques ata que o efecto da maldición de Macha desvaneceuse e os aparvados guerreiros reaccionaron á chamada ás armas de Sualtam Mac Roth.

Cuchulainn tiña tres lanzas máxicas para matar a tres reis, tres druídas eran os encargados de portalas, pero os seus inimigos os mataron e llas arrebataron.

Lugaid guindou a primeira e matou a Laeg, o auriga de Cuchulainn; Erk, o rei de Leinster, guindou a segunda e feriu ó seu cabalo de guerra e Lugaid

apuntou a terceira contra o propio Cuchulainn e feriuno no abdome. Agonizante e sedento pediu unha tregua para ir a beber a un lago.

Cuchulainn bebeu, bañou e saíu, pero viu que non podía camiñar. A un costado unha pedra alzábase fincada no chan e atouse a ela co seu cinto para poder morrer de pe. A luz do heroe apagárase en Cuchulainn, que agora estaba pálido como a neve dunha noite e só o seu rostro seguía a resplandecer.

Aínda así seus inimigos non se animaban a se achegar. Só se aproximaron cando un corvo se posou sobre o seu ombro. Entón, Lugaid cortoulle a cabeza dun tallo e seus homes festexárono con tres gritos. Nese instante caeu a espada da man de Cuchulainn e ó caer cortoulle a man a Lugaid.

Só entón apagouse o resplandor da cara de Cuchulainn. Despois trouxeron a cabeza a Mebd, que pediu que Lugaid, que era quen a cortara, a levase lonxe. E Lugaid, coa man cortada, levouna ata o sur, cara ó Liffey.

Conall, o seu medio irmán, conseguiu reunir tódolos anacos e o Ulster chorou amargamente a morte do seu campión. Pero a vinganza chegou rapidamente, porque Conall “O Victorioso”, foi en persecución dos inimigos e efectuou unha gran matanza.

Así morreu Cuchulainn, á idade de vinteseite anos. Con el desapareceu a prosperidade de Emain Macha e dos guerreiros da Rama Vermella do Ulster.

Máis o seu recordo seguiu vivo entre tódolos homes de Irlanda e una estatua de bronce representa o momento da súa morte no correo central de Dublín para recordar a todo os que caeron loitando pola liberdade da súa nación.

Ademais, a súa fama era tal que as proezas de Cuchulainn influíron no desenrolo da lenda artúrica en Gran Bretaña e Francia.

A HISTORIA DE DEIRDRE

Estando unha parella de nobres en Emain Macha invitados polo rei Conchobar Mac Nessa, a muller deu a luz a unha filla a que chamaron Deirdre. O druída Cathbad levou a cabo os acostumados augurios e profetizou que ó crecer se convertería nunha dama dunha extrema fermosura, pero que levaría o reino á guerra, polo que aconsellou que a sacrificasen.

Pero Conchobar se negou argumentando que se controlaban a súa vida non faría falla tan cruel sacrificio. Decidiu encargarse el mesmo controlaría a súa vida. Mandou que a pechasen nunca fortaleza oculta no bosque onde sería coidada por unha anciá.

Deste xeito a rapaza foi criada sen que coñecese a máis persoas ca vella encargada da súa educación e o rei Conchobar, quen a visitaba de cando en vez, agardando a que fose maior de idade para desposala e facer dela a súa raíña.

Así creceu soa, afastada e oculta, ata que se converteu nunha rapaza adolescente, fermosa pero triste, sen coñecer a ninguén da súa idade, e amargada ante a perspectiva de casar cun home moito maior que ela.

Entón, ocorreu que nun dos seus paseos Deirdre se atopou cun mozo que saíra de caza cos seus irmáns e se separara do grupo. Tratábase de Naoise, famoso, xunto cos seus irmáns Ainle e Ardan, polas súas dotes como guerreiros. E ocorreu que, nada máis coñecerse, nos seus corazóns sentiron arder a chama do amor. Pero Deirdre era a prometida do rei, polo que o seu amor era imposible. O único xeito de salvar ese obstáculo era fuxir, polo que Deirdre, Naoise e os seus irmáns decidiron saír do reino. Chegaron a Alba (ó sur de Escocia), e alí viviron felices durante sete anos.

Durante este tempo, dende a súa fortaleza de Emain Macha, Conchobar, que non esquecía a traizón, mandaba emisarios na procura de Deirdre.

Cando descubriu o seu paradoiro mandou alí a Fergus Mac Roy co encargo de comunicarlle que estaban perdoados e podían volver ó Ulster.

Cando Fergus lles presentou a oferta de Fergus, a parella amosouse remisa e suspicaz. En Alba formaran un pequeno reino que agora era o seu fogar; ademais, temían que se tratase dunha artimaña de Conchobar para vingarse. Pero Fergus deulles a súa palabra de que o rei non mentía e que el mesmo os defendería ante calquera contratempo.

Fergus era un famoso guerreiro e un gran cabaleiro de probada honestidade, polo que os dous amantes creron na súa palabra e accederon a acompañalo.

Cando desembarcaron na costa irlandesa achegouse unha comitiva. Mentres os ían escoltando, ós poucos, foron illando a Fergus. O valente guerreiro decatouse do engano, pero non puido reaccionar, pois cando o quixo facer, foi agarrado entre varios guerreiros, e inmovilizado, viu cómo atacaban ós seus acompañantes, mataban a Naoise e ós seus irmáns, mentres que Deirdre era apresada.

Cando foi levada ante Conchobar a moza conseguiu soltarse dos gardas, agarrou un puñal e, ante a sorpresa dos presentes, suicidouse.

Fergus, home de palabra, non podía tolerar esta traizón do rei e resolto a vingar a afronta, decidiu rematar co reinado de Conchobar. Recrutou un exército cos seus seguidores máis fieis ós que se uniron moitos honrados guerreiros que xa non aturaban as crueldades que Conchobar estaba a cometer nos seus derradeiros anos de reinado, e marchou sobre Emain Macha.

O asalto da capital foi terrible e a loita fratricida destruíu a cidade, que foi pasto do lume. Finalmente, Fergus acadou a súa vinganza e retirouse a Connacht, poñéndose ó servizo da raíña Mebd.

Deste xeito cumpriuse a profecía de Cathbad.

Naoise e Deirdre foron soterrados xuntos. Na súa tumba naceron dous tellos e os seus troncos, segundo ían crescendo fóronse dobrando ata ficar entrelazados.

O CICLO OSSIÁNICO

Os acontecementos que se narran remóntanse ós primeiros séculos da nosa era. Os manuscritos que sobreviviron pertencen á plena Idade Media. Dende o século XII aparecen en forma de baladas que foron recompiladas en 1512 por James Mac Gregor en “*The book of the dean of Lismore*” (O libro do deán de Lismore¹). Moi posteriormente, no século XVIII, os monxes de Lovain editarían unha recompilación dos poemas de Ossián.

O ciclo de Finn pertence tanto a Irlanda como a Escocia. As súas fazañas lévanse a cabo nunha época na que ambos países compartían unha mesma relixión e unha mesma cultura. Tamén garda semellanza co protagonista do ciclo de Ulster, Cuchulainn, anque a diferenza do case divinizado heroe, Finn débúxase como un ser humano máis real, sen armas sobrenaturais, e as súas fazañas son accións terreaís moito máis sinxelas e posibles.

James Macpherson (1736-1796) fixo unha tradución dos poemas de Ossián, que sementará a influencia ossiánica na literatura europea. Goethe traduciuno ó alemán. En España, Espronceda na súa obra “El Himno al Sol” transcribe a influencia ossiánica.

Outros poetas sentíronse influenciados por un tema que nos leva a un entorno misterioso no que as forzas da natureza e os amores imposibles se identifican cos ideais do movemento romántico.

FINN E OS FIANNA

Finn Mac Cumhall, tamén coñecido como Finn Mac Cool ou Fionn Mac Cumall, é a figura central dunha rama da tradición irlandesa, que inclúe relatos en prosa e en verso. Estes relatos inclúense dentro do chamado ciclo ossiánico, que debe o seu nome á forma escocesa do nome do fillo de Finn, Oisín, ó que se lle atribúen a maioría dos poemas.

Segundo a lenda, Ferdach Fectnach, rei de Irlanda, morreu, e os seus dous fillos, Tuathal e Fiacha, nunha asemblea onde se reuniron os nobres de Irlanda, decidiron dividirse o reino; o primeiro recibiu as súas riquezas, os seus tesouros, o seu gando e as súas fortalezas. Fiacha recibiu os acantilados, os

¹ Cidade do surlleste de Irlanda no condado de Waterford (Munster).

estuários, as súas colleitas e a caza. Ó coñecerse o arranxo, os nobres non puideron menos que considerala inxusta.

Oisin, o cronista, preguntou ós nobres cal das dúas partes escollerían. Todos eles responderon que a das riquezas e os tesouros, a de Tuathal. Caoilte, o xefe dos fenianos, replicou que a parte que consideraron a peor, era a que a súa tribu escollera. Tras esto, Tuathal converteuse en rei. Fiacha uniuse ós fenianos e, á morte de seu irmán, sucedeuno no trono.

Finn e os seus seguidores, unha banda ambulante de guerreiros profesionais, eran coñecidos como os Fianna, os seus membros eran chamados feinnidh e as súas aventuras, as fiannaigheacht. Totalmente independentes da sociedade, foron recoñecidos pola tradición como os destinatarios dunha función esencial: as lendas preséntanos como os defensores de Irlanda contra os invasores estranxeiros, namentres que a historia os relaciona coas loitas contra os invasores viquingos do século IX.

Segundo as lendas, para pertencer ós Fianna había que pasar unhas probas de destreza e valentía. O aspirante a feinnidh era armado cun escudo e unha vara de abeleira e metido nun foxo ata a cintura, onde debía defenderse de nove guerreiros que lle arroxaban lanzas; se resultaba ferido, non podería ser admitido.

Se tiña éxito nesta proba, trezábanlle o cabelo e debía correr polos montes de Irlanda perseguido por todos os guerreiros. Se era capturado ou ferido, xa non podía ser admitido, se algunha rama se rompía baixo os seus pés ou se as súas roupas sufrían algunha desfeita, era rexeitado.

Os fenianos, ademais de guerreiros, eran cazadores que se movían por toda Irlanda en persecución das súas pezas, gozando da caza e a natureza.

Outra das características das súas lendas era a facilidade do paso do mundo natural ó sobrenatural. As cacerías de animais máxicos leváboas a maravillosos lugares nos que se atopaban con seres estraños e vivían experiencias máxicas.

A ORIXE DE FINN

Finn Mac Cool era o líder dos Fianna ou fenianos, o selecto grupo de guerreiros que gardaban o reino de Irlanda dos seus inimigos.

Cumall, o pai de Finn, era o caudillo do clan dos Basoigne e morrera asasinado por Goll, fillo de Morna, do clan rival na loita polo liderazgo dos fenianos, antes de nacer. Cumhall fuxira cunha rapaza chamada Hurna; o pai desta pediu a Goll que vingara tal deshonra, e así o fixo, matando a Cumall.

Hurna tivo a Finn desa relación. Púxolle de nome Deimné e ocultouno dos inimigos de seu pai para protexelo. A Finn fóronlle ocultados estes feitos e medrou no anonimato.

A Finn criárono no monte de Slieve Bloom¹ entre a druída Bodball e Fiscal, a muller guerreira. Medrou forte e sabio recibindo adestramento no arte da guerra e aprendendo os segredos da maxia.

Xa entre a tribu, Finn amosou a súa condición de heroe nunha serie de fazañas que marcan a súa entrada nos Fianna. Ó destacar por riba do resto, gradualmente foi unificando a todos os guerreiros baixo o seu mando e comezou a cobrar tributo ós reis de Irlanda e a loitar contra os invasores, protexendo así o territorio de todas as criaturas e tribus que o asolaban.

FINN MAC COOL E O SALMÓN DO COÑECEMENTO

Outros dos titores de Finn foi o ancián druída Finneges, vidente e poeta, que vivía cerca do río Boyne.

Finneges pretendía pescar a Fintán, o Salmón do Coñecemento

Na carne de Fintán ocultábase todo coñecemento. Vivía no pozo da inspiración de Nechtan; á beira deste pozo estaba plantada a Abeleira do Saber. Obtivo este coñecemento tras comer os froitos da Abeleira que ó caer ó pozo provocaron burbullas de inspiración.

Finneges decidiu ofrecer a Finn o Salmón do Coñecemento, cumprindo a profecía segundo a cal un home chamado "Fionn" comería o peixe e adquiriría todos os seus coñecementos.

Para protexerse dos seus inimigos o druída encargoulle a Deimné, nome que aínda empregaba Finn, que lle asase aquel excelente salmón. O aprendiz cumpriu o encargo: pescou o salmón atravesándoo cunha lanza e colocouno sobre as brasas.

A calor fixo que o pescado salpicase coa súa preciosa sustancia o dedo de Deimné. Como o líquido lle queimaba, levou o dedo á boca e chupouno. Ó

¹ A serra Slieve Bloom sitúase entre as rexións chans de Laoighis e Offaly.

facelo, o líquido máxico proporcionoulle unha gran iluminación interior. O druída Finneges, observando que algo lle pasaba, preguntoulle que ocorrera. Deimné respondeu:

-O salmón salpicoume coa súa substancia e levei o dedo á boca. Isto transformoume interiormente.

-Esa é a función da sabedoría -respondeu Finneges. É un sinal que che indica que podes degustar a carne deste salmón, pois te iniciará en altos coñecementos. Compartirei a súa carne contigo e, dende ese momento, xa non te chamarán Deimné, senón Finn, porque o teu destino é rexer ós guerreiros fenianos.

E así ocorreu, e cumpriuse a profecía que dicía que aqueles cabaleiros errantes non so dominarían a arte das armas, senón tamén a do saber.

¡Tan grandes eran as proezas de Finn Mac Cool que pronto superou en xestas e fama a Goll Mac Morma, e foi nomeado líder dos fenianos!. Goll acabou por aceptalo de bo grado; xesto que tal vez explique porque Finn Mac Cool non o retou pola morte de seu pai. Por se fora pouco, Goll casou cunha das fillas de Finn. Pero esta reconciliación non tiña futuro e rematou cando Goll matou a un dos fillos de Finn.

Este acto desbordou a paciencia dos fenianos, que se lanzaron na súa persecución. Acurralado, preferiu morrer de fame no seu agocho antes que renderse, co que foi fiel ás súas propias palabras: "Un home pode convivir coa súa vida, pero non co deshonra". Esta frase de Goll gustáballe a Finn Mac Cool e adoitaba empregala para arengar ós seus guerreiros.

FINN CONTRA O DEMONIO DE TARA.

Xa cegado á idade adulta, Finn Mac Cumhall quixo ocupar o lugar que pertencera a seu pai: á cabeza dos guerreiros do rei. Pero ese posto era exercido por Goll, fillo de Morna, capitán dos Fianna de Erín (unha orde militar).

Finn foi cara Tara, a capital de reino, durante a Gran Asemblea. Tratábase dunha reunión de todos os señores do reino que era tan respectada que ningún home podía levantarse contra outro mentres durase a asemblea. Ó chegar sentouse entre os guerreiros fenianos. O rei Cormac sinalouno como un estrano entre eles, e ordeoulle declarar o seu nome e a súa liñaxe.

-Son Finn, fillo de Cumhall, e vin a prestarvos os meus servicios, ioh rei!, como o fixo o meu pai – respondeulle. O rei aceptouno con gran pracer e o mozo xuroulle lealdade.

Pouco tempo despois, chegou un período durante o cal Tara foi fustigada por un demo que cada noite lanzaba bolas de fogo contra a cidade real, causando grandes desfeitas e deixando a cidade en chamas. Ninguén puido loitar contra el, pois cando algún guerreiro se acercaba, a besta tocaba unha música que provocaba un sono profundo.

Finn dirixiuse ó rei, anuncioulle que se enfrontaría ó demo e preguntoulle se, de resultar vencedor, podería ser o capitán da Fianza, tal e como o fora seu pai. O rei xuroulle que así sería.

Entre os homes de armas de Tara había un vello seguidor de Cumhall que posuía unha lanza máxica con remaches de ouro e cabezal de bronce. O cabezal, que gardada nunha caperuza de coiro, tiña a propiedade de que, cando a coitela núa se colocaba na fronte dun home, enchíao de forza e furia para a batalla facéndoo invencible.

Finn, aproveitando a amizade que aquel home tivera con seu pai, pediulle a arma. Así armado presentouse ó combate e agardou ó demo nos acantilados de Tara. Cando caeu a noite e escoitou as primeiras notas daquela melodía, descubriu a coitela de bronce, púxoala na súa fronte, e así rompeu o feitizo. O demo voou ata o túmulo de Slieve Fuad, onde Finn o derrotou, volvendo a Tara coa súa cabeza.

O rei Cormac ordenou que os guerreiros fenianos xuraran obediencia ó seu novo capitán ou que do contrario se retiraran. O primeiro en xurar foi, seguíndolle todos os demais.

Así foi como Finn tomou o mando dos fenianos de Erín e os gobernou ata a súa morte.

FINN E A CACERÍA DA CERVA. O NACEMENTO DE OISIN

Certo día, Finn E os seus compañeiros volvían cos seus cans dunha cacería no Monte Allen; unha cervaa cruzouse no seu camiño e todos correron tras ela. Pronto os seus perseguidores foron quedando atrás, excepto Finn e os seus dous cans, Brann e Skolawn.

Estes cans tiñan unha peculiar orixe, xa que eran de Tyren, tía de Finn, que por un encantamento fora transformada en cadela. Eran os mellores cans de toda Irlanda e Finn amábaos moito. Cando a cacería se dirixía cara un val, a cervo detívose, recostouse e Finn viu que os seus cans xogaban con ela lambéndolle a cara. Entón, ordenou que ninguén lle fixera dano e ela seguiu no camiño de volta. Esa mesma noite, Finn espertouse e tiña xunto á súa cama á muller máis fermosa que vira en toda a súa vida, que lle dixo: "Son Sabd, oh Finn, a cervo á que perdoaches a vida. Por mor de non querer dar o meu amor ó druída da Terra das fadas, convertínme no que viches, e así viviu durante tres anos. Pero un dos seus escravos, apiadándose de min, reveloume que se podía chegar ata a vosa morada de Allen, oh Finn, volvería á miña forma orixinal. Temía ser esnaquizada polos cans ou ferida por cazadores e por iso so me deixei alcanzar por vos e polos vosos cans, Bran e Skolawn, que posúen natureza humana e non me farían dano" .

Así foi como Sabd viviu con Finn e el a fixo súa esposa; tan profundo foi o amor que se tiveron, que durante meses non se separaron.

Un día chegou a noticia de que naves de guerra do Norte estaban na baía de Dublín, así que el mandou chamar a todos os seus homes, e díxolle á súa esposa:

-Os homes de Erín dannos tributo e hospitalidade para que os defendamos dos invasores e sería unha vergoña aceptar os pagos sen dar da nosa parte o que se pide.

Durante sete días estivo ausente Finn, ata que os escandinavos se afastaron das costas de Erín. Ó oitavo día volveu entre os seus, pero viu a preocupación nos rostros de homes e mulleres. Buscou á súa esposa, pero non estaba na muralla esperando a súa volta.

Ante os rogos de Finn, contáronlle o que ocorrera: Sabd esperaba ansiosa a súa volta e un día viron aparecer a Finn cos seus dous cans e ata se escoitaron as notas da chamada de caza dos fenianos no vento. Sabd correu cara o enreixado a recibir a seu amado, pero o suposto Finn brandiu unha vara de abeleira e converteuna nun cervo. Os seus cans comezaron a perseguila facéndoa fuxir. Os homes tomaron todas as armas que puideron e saíron en busca do feiticeiro, pero non atoparon a ninguén; tampouco a Sabd.

Finn retirouse á súa habitación e encerrouse un día completo a lamentar a súa sorte e logo seguiu ocupándose dos asuntos dos fenianos, coma sempre. Pero durante sete anos buscou a Sabd por sendas, montes e covas de toda Irlanda, coa única compañía dos seus fieis cans ata que perdeu toda esperanza e renunciou.

Un día, mentres cazaba en Ben Bulban oíu que os cans gruñían con furia, saíu correndo cos seus homes cara eles e atoparon que os cans intentaban acercarse a un neno de longos cabelos louros que estaba espido ó pé dunha árbore, mentres Bran e Skolawn mantíñaos a distancia.

Os fenianos afastaron ós cans e leváronse con eles ó rapaz. O neno non sabía falar e tiveron que ensinarlle. Cando aprendeu, contoulles a súa historia: non coñecera nin pai nin nai algunha. Sempre vivira nun val pechado por altísimos acantilados e fora coidado por unha agarimosa cerva. Durante o verán alimentábase de froitos silvestres e durante o inverno mantíñase coas provisións que gardaba na súa cova. De tanto en tanto, aparecía un home de aspecto escuro que falaba coa cerva, ás veces con tenrura e outras con ameazas, pero a cerva sempre fuxía del. Un día, o home chegou e estivo longo tempo coa cerva, ata que a tocou cunha variña de abeleira, obrigándoa a seguilo sen mirar atrás. O neno intentou ir tras eles pero o seu corpo estaba inmóbil e, chorando de rabia e desolación, caeu ó chan perdendo o sentido. Cando volveu en si estaba na ladeira da montaña de Ben Bulban e durante días buscou aquel verde val, ata o momento en que os cans o atoparon.

Finn chamou ó neno Oisin, que quere dicir pequeno cervo. Cando se fixo adulto foi recoñecido como un gran guerreiro e como un afamado compositor de cancións e fábulas.

A FUGA DE DAIRMAID E GRAINNE

A fama dos fenianos como guerreiros acadou o seu punto álxido durante o liderazgo de Finn Mac Cool.

Ó desaparecer a súa muller, Finn buscou unha nova esposa. Elixiu a Grainne, a filla do rei Cormac. O monarca deu o seu consentimento e a voda celebrouse.

Pero ela non estaba namorada del, senón de Dairmaid, o guerreiro máis apostado da corte de Tara, que ademais era fillo adoptivo de Angus Og. No festín

da voda Grainne votou unha poción máxica nas bebidas que durmiu á corte, salvo a Dairmaid, a quen tratou de seducir; pero era este un guerreiro fiel ó seu rei e rexeitouna.

Ante a negativa, Grainne embruxouno para que a raptara, fuxindo os dous cara o monte, onde Dairmaid construíu un leito de xuncos e ramas para ela. Cando Finn e os seus homes conseguiron atopala o deus Angus, pai adoptivo de Dairmaid, ocultou a Grainne coa súa capa máxica e levouna con el.

Durante moito tempo Dairmaid foi fiel á súa lealdade para con Finn; nos seus refuxios sempre deixaba sinais para que Finn soubera que non tocara a Grainne, pero ó final os dous cederon á paixón e convertéronse en amantes. Grainne e Dairmaid tiveron catro fillos e unha filla.

O XABARÍN DE BEANN GHULBANN

A busca de Dairmaid levoulles dezasete anos. Os fenianos non cesaron na persecución, pero chegouse a un acordo pacífico gracias á intervención de Angus.

Grainne organizou unha festa para Finn e o rei Cormac Mac Art co galo de que o mellor puidera obter a man de súa filla. Nembargantes, Finn endexamais perdoara o rapto a Dairmaid e buscaba vinganza. Desafiouno a cazar o xabaril de Beann Ghulbann, sabendo que unha profecía proclamaba que sería a causa da fin de Dairmaid.

O valente Dairmaid non rexeitou o reto e conseguiu matar o xabaril, pero quedou mortalmente ferido. A única maneira de salvar a Dairmaid, era que Finn lle votase auga nos beizos dende unha conca que debía soste nas súas propias mans; o líder dos fianna foi a buscar o líquido pero, por dúas veces, o recordo da traizón aparecéuselle e deixou caer o líquido antes de chegar ó ferido.

Á terceira cumpriu, pero era demasiado tarde e Dairmaid xa morrera; nin o poder de Angus puido devolverlle a vida, e o deus levou o corpo do heroe ata o Sid, onde o seu espírito vagaría por toda a eternidade.

A FILLA DO REI DA TERRA DA XUVENTUDE

Unha brumosa mañá de verán, Finn e o seu fillo Oisín cazaban xunto a varios compañeiros á beira do lago Lena, cando viron acercarse a unha fermosísima doncela montada nun corcel branco como a neve.

A doncela vestía como unha raíña: levaba unha coroa de ouro e un manto de seda marrón con estrelas de ouro roxo envolvíana e arrastrábase polo chan. O seu cabalo levaba adobíos de ouro e un penacho sobre a cabeza. A rapaza acercouse a Finn e con el falou:

Dende lonxe vin e atopeite, Finn, fillo de Cumhal.

-¿Cal é a túa terra, doncela e que é o que desexades de min?

-O meu nome é Niam, a do cabelo dourado. Son filla do rei da Terra da Xuventude, e o que me trouxo ata aquí é o amor polo voso fillo Oisín.

Ela volveuse cara o novo guerreiro e faloulle cunha voz tan melodiosa que ninguén podía negarse.

-Oisín, ¿Virás comigo á terra de meu pai?

-Alí irei, e ata o fin do mundo.

Daquela a doncela falou sobre a súa terra, e mentres o facía unha quietude de ensoño inundou todo o seu arredor: ningún cabalo se moveu, os cans deixaron de ladrar, ningún refacho de vento arrolaba as follas do bosque.

Os homes estaban tan marabillados, que so puideron recordar o que recitou:

É unha terra deliciosa por riba de tódolos soños
O máis fermoso nunca visto por uns ollos
Alí todo o ano nas los árbores hai froitos
Durante todo o ano as plantas florecen sen restrollos.

Ningún habitante coñece a dor nin a enfermidade
O viño e a hidromel nunca se acabarán
Alí as árbores pingan mel salvaxe
E a morte ou o decaemento preto del nunca están.

A festa nunca farta nin a caza cansa,
Nin tampouco para de soar a música dos salóns;
O ouro e as xoias da Terra da Xuventude
Brillan con esplendor xamais coñecido por home algún.

Terás cans que corren máis que o vento;
Terás cabalos de bo berce,

Cen doncelas cantarán para que vos durmades.
Cen guerreiros seguiranvos nas batallas con bravura,

Unha coroa de soberano na vosa fronte levaredes,
Un arma máxica estará ó voso lado,
Seredes o señor da Terra da Xuventude,
E seredes o esposo e señor de Niam, a do cabelo dourado.

Ó rematar a canción, os Fianna viron a Oisín montar no corcel máxico, coller á doncela nos seus brazos e desaparecer como un raio de luz cara o bosque. Así acaba o relato de Oisín, do que xa nada máis se soubo.

¿A MORTE DE FINN?

Respecto a Finn Mac Cool, a súa morte non está moi clara. Algunhas lendas afirman que o sorprendeu loitando, mentres que noutras o seu final é similar ó de Arturo: non morreu; permanece profundamente durmido nunha cova ata que Irlanda precise del de novo. A continuación narramos unha das versións acerca da súa morte que sintetiza ambas posibilidades.

Finn foi xefe dos fenianos durante moitos anos, dende que asumiu o mando tras matar a Goll Mac Morma, o asasino de seu pai. Unha profecía anunciara que en determinado ano Finn morrería en Irlanda. Sendo xa maior, Finn creu chegado ese momento, decidiu, marchou a Escocia.

Ante esta noticia, os seus homes ofrecéronse a protexelo, alternándose para acollelo nas súas casas, ó que Finn accedeu.

O primeiro fogar que o acolleu foi o de Fer-Tai, un xenro de Goll. Pero o fillo do guerreiro, Fer-Li, desexaba vingar a morte de seu avó. Reuniu un grupo de parentes para prepararlle unha emboscada.

Finn entou na fortaleza de Fer-Tai acompañado so dos seus principais guerreiros. O seu anfitrión preparáralle un festín que, ó comezar, viuse interrompido por un grupo de homes que acusaron ós soldados de Finn de matarlles o gando e ós seus coidadores.

Finn era consciente de que se trataba dunha escusa; pero, aínda así, quixo calmalos e ofreceuse a repoñer o gando. Fer-Li continuou a recriminación, acusando ós fenianos de querer acabar con eles, como fixera co seu avó.

A pesares da intervención de Fer-Tai para protexer ós fenianos, a pelexa estalou igual. En medio da disputa apareceu unha muller e os dous bandos cesaron na súa disputa. Fer-Li abandonou a estancia desafiando a Finn a un combate ó día seguinte.

Nunha beira do río Boyne atopábanse os dous exércitos ó día seguinte prestos á batalla. Pero as forzas estaban moi desequilibradas: os cento cincuenta homes de Finn tocaban a uns 20 homes por cabeza.

Finn, desesperado, enviou a unha muller a negociar. Fer-Tai chegou rápidamente a un acordo, pero Fer-Li opúxose, decidido a conseguir a súa vinganza. Seu pai intentou convencelo de que depuxese a súa actitude, faloulle das virtudes de Finn nun desesperado intento por restablecer a paz.

Pero Fer-Li, de ánimo iracundo, enfadouse con seu pai, insistiu en presentar batalla, proferindo insultos contra o seu inimigo.

Cando a muller volveu coa triste noticia e as inxurias de Fer-Li, Finn reaccionou con orgullo. Colocouse a cota de maia, a armadura de adobíos de ouro e equipouse coas súas mellores armas.

Desta guisa subiuse na súa montura e esporeou ó cabalo. Saíu ó fronte do seu exército, destacando sobre todos, presentaba un aspecto feroz e temible. Baixo as súas enérxicas arengas, os seus soldados arremeteron sen temor a un exército moi superior.

Lanzando salvaxes berros e enardecidos polo seu xefe, atacaron veloces ó fronte inimigo. O frenesí dos fenianos foi tal que lles permitiu presentar batalla con éxito. Só así se explica que puidesen vencer ó exército de Fer-Li. Pero o prezo que pagaron foi moi caro, pois a batalla cobrouse a vida de Finn e de moitos fenianos.

Pero os fenianos mortos, Finn incluído, tiveron a recompensa á súa valentía, pois os deuses do outro mundo admitíronos no Sid. Alí permanecen descansando, esperando que chegue o seu momento para resucitar.

Noutro tempo non coñecíades a Deus, e servistes ós que non son realmente deuses. Agora que coñecedes a Deus, ou mellor, sodes coñecidos por Deus, ¿como de novo volvedes ós fracos e pobres elementos, a quen de novo queredes servir? Observades os días, os meses, as estacións e os anos. Temo que fagades vanos tantos afáns como entre vós pasei.

Da Epístola de San Pablo ó pueblo celta dos gálatas

TRISTÁN E ISEO

Ela ía envolta en brancos veos,
el lucía a real coroa.
Eu colgaba do meu pescozo
o meu colar de dignatario.
O patriarca coa súa mitra,
os clérigos coas súas casullas.
Señoras de alegres ojos verdes,
cabaleiros de espesos rizos,
a música que sube á bóveda,
o ruxir de teas e panos.
Como dúas rolas que azora
o temor da noite que esperta,
o corazón da loura Isolda,
o corazón do fiel Tristán
latexen ata morrer.¹

INTRODUCCIÓN

A inclusión da historia de Tristán e Iseo xustifícase pola situación xeográfica, ó desenrolarse na primitiva zona celta. As narracións medievas sitúan o castelo do Rei Marcos de Cornualles en Tintagel, con toda a significación artúrica que leva consigo.

A versión máis antiga que se conserva de Tristán e Isolda é a *Estoire* francesa, da segunda metade do século XIII. Nesta versión xa aparecen delimitadas as tres liñas argumentais

A primeira parte contén a historia de Moroldo: ante a ameaza diste a Marco ó respecto duns tributos, Tristán, que é sobriño de Marco, mátao, pero resulta envelenado. Isolda, ignorando quen é, cúrao.

¹ Carvalho Calero, Ricardo: “Cantigas de amigo e outros poemas”.

A parte central é a máis importante: Marco quere casar coa dona dun pelo louro traído por unha andoriña. Tristán parte na súa procura e, aínda que Isolda o recoñece coma o asasino de Moroldo, acepta. A nai de Isolda prepara unha apócema amorosa para os futuros esposos, pero na viaxe, por un erro, Tristán e Isolda inxírena e namóranse. Finalmente, Isolda é condenada á cacharela pola traizón o seu home, pero Tristán a salva e foxen a refuxiarse nunca fraga.

Na terceira parte o efecto do bebedizo desaparece, Isolda volta con Marco e Tristán é desterrado a Francia, onde coñece a Isolda, a das mans brancas, per non pode esquecer á verdadeira Isolda e volta a Cornualles para vela. Logo, os amantes se distancian. Ó final, Isolda vai en axuda de Tristán, que está a piques morrer envelenado, pero Isolda, a das mans brancas, fai que o heroe morra antes de que chegue a verdadeira Isolda, quen tamén morrerá sobre o cadáver do seu amante.

Cara o século XIII, a historia de Tristán e Isolda foi asumida pola mitoloxía arturica. Nas versións máis antigas, o país nativo de Tristán era Leonís, que a tradición sitúa máis aló das costas de Cornualles. Leonís pode ser o nome mitolóxico (se deriva do nome do deus Lugo) de Lothian, habitada polo pobo celta dos pictos.

PRESENCIA BIBLIOGRÁFICA

Os mecenas literarios medievais esixían ós seus trobadores que creasen novas versións de antigas historias de amor que reflectiran a ética do “Amor Cortés” e as adecuasen á mentalidade relixiosa da época. O éxito da lenda de Tristán reflíctese na gran cantidade de versións da lenda e na súas traducións a case tódalas linguas europeas.

A versión do normando Thomas de Bretagne (ca. 1160), que se conserva en oito fragmentos, supón un novo desenrolo no argumento da historia. O senso cortesán da vida, correspondente ó gusto dos mecenas medievais pon en primeiro plano as relacións amorosas de Tristán e Isolda, tratando de xustificalas e ennobrece-las. A segunda parte gaña en importancia: suprímense tódolos motivos crus e fabulísticos. O destino de Tristán arrinca do dos seus pais e da historia da súa infancia e xuventude. Os desexos de Marco de casar con

Isolda débense ás descrições de Tristán, non á mensaxe da andoriña. O encantamento do filtro amoroso queda relegado, aínda que o amor continúa procedendo del e os seus efectos mantéñense aínda na derradeira parte; na historia de amor non existe a infidelidade nin os malentendidos. A obra remata coa morte por amor dos dous protagonistas. O seu amor queda redimido ó partir Tristán voluntariamente a afastadas terras, pois Isolda non é xulgada e condenada, senón que se purifica cun xuramento e o xuízo de Deus.

No 1160 aparece o *Geisblattlai* de Marie de France, onde as historias sobre o encantamento de amor e a astucia amorosa sepáranse da epopea como contos independentes. Feito que se repetirá na “*Folie Tristan*” (séculos XII-XIII). Outra versión francesa deste século que tivo tamén éxito foi a de Bérout.

Os dous fragmentos dos poemas franceses do século XII foron os principais inspiradores na península Ibérica e Italia.

Na lingua alemana temos o poema de Einhart von Oberg (de 1174) e o “*Tristan*” de Gottfried von Strassburg (ca. 1210), punto culminante da literatura tristaniana medieval, sen que a acción se modifique no seu aspecto externo. Coa inclusión do simbolismo amoroso do “Cantar dos Cantares”, a aventura amorosa elévase ata o sagrado, sen perder por iso o seu realismo. Na versión de Gottfried prodúcese o que Otto Rank define coma duplicación: no prólogo do libro prodúcense certos acontecementos que despois se repetirán na propia historia de Tristán.

No neerlandés xa temos unha versión do século XIII da saga norueguesa “*Tristam ok Isondar*”, fonte da inspiración tristaniana nórdica, especialmente estendida por Islandia nas baladas e contos. Na lingua inglesa temos o poema titulado “*Sir Tristem*”, de finais do século XIII..

Do século XV consérvase un fragmento do “*Tristany de Leonis*” catalán e do “*Livro de Tristan*” galaico-portugués. No mesmo século escríbese a primeira versión completa escrita en aragonés: “*El cuento de Tristan de Leonis*”. A finais do século XV a historia incluírase no poema “*Morte D'arthur*” (1485) de Mallory.

Xa na Idade Moderna, a historia de Tristán seguiu coñecéndose a través de romances e novelas publicadas durante o século XVI, sobre todo en España. No 1534 publícase en castelán “*La crónica del buen caballero don Tristan*”.

O movemento romántico en Inglaterra supuxo unha redifusión dos temas artúricos e tristianos, destacando Tennyson, Swinburne e Matthew Arnold.

Noutras artes, sobresa a opera de Wagner “Tristan e Isolda” (1865), que compuxo cun libreto seu a partir da versión de Gottfried von Strassburg.

En definitiva, no argumento de Tristán e Isolda temos un gran exemplo do tema do amor profundo e desgraciado. Ten unha acción rica, pero rectilínea e pode ser ampliado tanto epicamente coa adición de numerosos motivos novelísticos, como tensado dramaticamente limitándoo ás situacións principais.

A LENDA

O rei Marcos (ou Mark) gobernaba Cornualles (Cronwall) dende a súa residencia de Tintagel. Cando o seu reino se viu envolto nunha guerra contra Irlanda, o seu amigo, o rei Rivalin de Lothian (ou Riwalin de Parmenia) acudiu na súa axuda. Alí coñeceu á irmá do rei, Brancaflor (Blancheflure) e namorouse dela.

Tras saír victorioso da campaña, e como recompensa pola súa lealdade, Marcos concedeulle a man da súa irmá antes do seu regreso a Lothian. Pero a súa nova esposa morreu ó dar a luz un neno; por iso púxolle de nome Tristán, pois a súa xestión e nacemento producíronse rodeados de tristes e sangrentos acontecementos. Tamén morreu Rivalin nunha batalla contra Morgan na que perdeu o reino de Parmenia.

A educación de Tristán correu a cargo de Gorvenal (ou Rual), home de confianza do rei que, para protexelo, espallou o rumor de que o neno nacera morto. Instruíuno no arte da guerra e na diplomacia, pero tamén na música, converténdose nun virtuoso da arpa. Cando Tristán coidou que estaba xa preparado para ser un cabaleiro, viaxou á corte do seu tío Marcos acompañado do seu fiel Gorvenal.

Na versión de Gottfried introdúcese unha variante: de mozo foi raptado por uns mercadores que o abandonaron na costa, onde foi atopado polos soldados do rei Marcos e levado ó castelo. Alí, Gorvenal revelou ó rei que o rapaz era en realidade o seu sobriño e o rei, feliz por recuperalo, nomeouno cabaleiro. Acabado de armar cabaleiro leva a cabo a súa primeira fazaña, dirixíndose a Parmenia, onde venceu a Morgan e entregou o país a Rual (Governal).

Na outra versión, a súa primeira fazaña foi vencer o xigante Morald (ou Morholt) , quen cada ano cobraba un tributo no nome do rei de Irlanda, pois era irmán da esposa do rei Gormond. Pero no combate Tristán resultou ferido por unha lanza untada cun veneno, do que só había un antídoto que estaba en Irlanda.

Ferido coma estaba, decidiu viaxar cara Irlanda nunca balsa, cun arpa como única arma para se defender dos perigos. Unha vez desembarcou fíxose pasar por xograr baixo o nome de Tantris. Gracias á súa mestría musical enfeitizou ós irlandeses e, sen sabelo, foi curado por Iseo (ou Isolda) a “Loura”, a quen ensina o arte de tocar a arpa. Tristán ignora que Iseo é filla de Gormond.

De regreso a Cornualles, o rei Marcos decide casar coa moza do cabelo louro que fora traído por unha andoriña no seu pico ata Tintagel. Tristán, sen saber que era da súa benfeitora, ofrécese a buscala e levala a Cornualles.

En Irlanda, de camiño á misión que lle encomendara o seu tío, mata a un dragón que atemorizaba ó reino e, posto que a recompensa pola súa morte é a man de Iseo, Tristán a solicita, pero para o seu tío Marcos. Asemade élle perdoado o asasinato de Morald.

Na viaxe, a doncela de Iseo comete un erro e dálles ós dous mozos o bebedizo que a raíña de Irlanda preparara para o marido da súa filla e que tiña o poder de unir ós que o toman, cun efecto que duraba tres anos.

Este acontecemento inicia os amores dos mozos e as desventuras da parella. Prosegue a historia coas difamacións dos cortesán envexosos de Tristán, que o acusan perante o rei, os encontros secretos entre os amantes e a actitude indecisa do rei, que se resiste a crer no adulterio do seu sobriño e a súa esposa.

Os cortesáns convencen ó bufón do rei para que lle advirta do adulterio. Tras revelarlle o que xa todos sabían, indícalle cómo atrapar ós dous amantes no adulterio: debe finxir que se vai de caza e subirse a determinada árbore, dende onde poderá contemplar o encontro amoroso. Pero o rei é descuberto e a parella finxe unha simple amizade e gran fidelidade ó monarca.

Mais os “felóns” seguen a instigar contra a parella e tenden unha nova trampa, onde por fin o rei se convence da deslealdade.

Os amantes son condenados á cacharela, pero uns leprosos que se presentan perante o rei pídenlle a Iseo, para que a poidan compartir, o que lle suporía un castigo meirande que a cacharela; o rei entrégalla.

Tristán consegue fuxir saltando por unha fiestra; na súa fuxida rescata a Iseo dos leprosos e refúxianse no bosque, onde vivirán durante moito tempo da caza e padecerán considerables penurias.

Os efectos do bebedizo comezan a desaparecer, pero o amor que senten é profundo e sobrevive. Nembargantes, Tristán é fiel e, a pesar do seu amor, non pode evitar o sentimento de culpa por ter ofendido ó rei.

Os amantes toman a dolorosa resolución de separarse: Tristán decide deixar Cornualles e Iseo volve a Tintagel, onde lle xura fidelidade o seu esposo. Cando ve partir ó seu amado, Iseo sabe que non o volverá a ver.

En Bretaña Tristán entra ó servicio do rei Hoel e casa coa súa filla: Iseo, a das Mans Brancas, quen se parece á loura Iseo; pero non consuma o matrimonio, pois no pode esquecer á súa amada.

Durante un ataque ó castelo de Hoel, Tristán resulta gravemente ferido. A súa esposa non ten as dotes menciñeiras da súa amada e Tristán decátase de que morrerá a menos que volva a verdadeira Iseo, polo que lle envía o seu fiel Govenal cunha mensaxe.

O contrasinal da mensaxe era que se Iseo aceptaba vir izarían as velas brancas da nave; se polo contrario izaban unhas negras, sería sinal de que non iría.

A súa muller oíu o recado e soubo, por fin, quen ocupaba realmente o corazón do seu esposo.

Pasaron varios días, Tristán debilitábase cada vez máis e non tiña novas. De repente, os vixías do castelo anuncian o avistamento dunha nave. Tristán pregunta entón á súa muller pola cor das velas; consumida polos celos, engánao dicindo que son negras.

Tristán morre co corazón roto pola dor xusto antes de que Iseo chegue ó apouso. Ó ver ó seu amado morto, suicídase atravesando o seu corpo coa espada de Tristán.

Os corpos dos dous amantes foron soterrados no castelo, e sobre as súas tumbas creceron dúas árbores entrelazadas.

CICLO ARTÚRICO

ARTURO "O INMORTAL"

Arturo (ou Artús, como aparece nalgunhas versións) é, hoxe en día, o máis popular dos heroes celtas. Acadou a súa maior divulgación durante a Idade Media, cando as fazañas dos seus seguidores, os Cabaleiros da Táboa Redonda, impresionaron sobremaneira á Europa Occidental.

Nun primeiro momento a Igrexa non vía con bos ollos a historia do Santo Graal (tamén chamado SÁngrela e, máis comunmente, Grial), supostamente levado a Gran Bretaña por Xosé de Arimatea, posto que as súas milagrosas propiedades derivábanse claramente do mito celta do caldeiro máxico de Dagda que concedía a resurrección. Pero ante a gran aceptación popular da lenda, a Igrexa permitiu, inda que con certas limitacións, que este mito celta, unha vez cristianizado, acadara gran protagonismo na fantasía medieval. Mostra do aprecio do pobo polo mito artúrico foron os disturbios ocorridos no 1113 na poboación de Bodmin (Cornualles), ó non admitiren os servidores duns nobres franceses que visitaban daquela o país a condición inmortal do apreciado heroe.

Aínda que algunhas das primeiras historias que falan de Arturo se atopan en poemas galeses, non hai dúbida de que o Rei guerreiro tamén forma parte das tradicións heroicas de Irlanda. Arturo aparece en numerosas lendas irlandesas: unha delas describe cómo conseguiu roubar os sabuxos do líder feniano Finn Mac Cool durante un dos máis ousados ataques. Nembargantes, como guerreiro, cazador de xabarís máxicos, exterminador de xigantes, bruxas e monstros e, ata mesmo, como líder duns cabaleiros inmersos en aventuras que os levaron a experimentar marabillas e misterios incontables, Arturo ten moito en común con Finn Mac Cool. Segundo Nennius, monxe do século IX, o admirado heroe foi un líder histórico que levantou ó pobo británico contra los invasores anglosaxóns trala partida das lexións romanas. Os relatos de Nennius mencionan doce victorias de Arturo, pero non din nada acerca da súa morte, relatada nunha historia galesa posterior. Esta historia asegura que no 537, tanto Arturo coma o seu acérrimo inimigo Mordred caeron na batalla de Camluan.

Foi o rei británico Uther Pendragon quen tivo a idea de dispor dunha mesa redonda onde puideran sentarse 150 cabaleiros sen pelexarse e véndose as

caras: dirixíndose ó mago Merlín, pediulle que creara unha mesa "redonda coma o mundo".

Uther Pendragon e Igraine, esposa do duque Gorlois de Cornualles foron os pais de Arturo. Este foi concibido fóra do matrimonio e criado lonxe dos seus pais por Merlín. O hábil Merlín xa ideara para Uther Pendragon un baluarte máxico onde situar a famosa Táboa Redonda na que poderían tomar asento os 150 cabaleiros.

Esta mesa tan especial pode ter certa conexión con Xosé de Arimatea, posto que contaba cun lugar especialmente reservado para o Santo Graal. Díciase que o cáliz mantivo vivo a Xosé de Arimatea cando estivo preso en Palestina. Máis tarde levouno consigo a Gran Bretaña, extraviándose despois por mor da vida pecaminosa das súas xentes. A recuperación do Santo Graal converteuse na gran xesta dos Cabaleiros da Táboa Redonda.

Trala morte de Uther Pendragon, os Cabaleiros da Táboa Redonda non sabían cómo recoñecer quen sería o seu próximo rei. Decidiron que Merlín lles indicase o camiño. O mago díxolles que o sucesor de Uther sería aquel que puidera extraer a espada máxica cravada nunha pedra que aparecera misteriosamente en Londres. Foron moitos os cabaleiros que intentaron arrincala, pero ningún conseguiu nin tan sequera movela.

Anos máis tarde, o mozo Arturo asistiu ó seu primeiro torneo en Londres. Un dos competidores era un cabaleiro do que Arturo era escudeiro por orde de Merlín. Atopándose o cabaleiro sen espada enviouno a facerse cunha. Arturo, que aínda era un rapaz e descoñecía o significado do aceiro cravado na pedra, ripouno e entregoullo ó atónito cabaleiro, dándose así, inconscientemente, a coñecer como o sucesor de Uther Pendragon. Pero incluso daquelas, houbo cabaleiros que non aceptaron ó rapaz como o novo rei. Con axuda de Merlín puido Arturo vencer ós seus opoñentes e pacificar Inglaterra.

A súa dependencia da maxia foi evidente durante os primeiros anos de reinado. Tras desenvaiñar a súa espada contra un dos seus homes sen causa algunha, Arturo sentiuse abatido ó ver cómo se esnaquizaba a folla. Véndoo desarmado, Merlín salvouno sumindo ó cabaleiro nun profundo soño. Noutra ocasión, cando o apesarado rei vagaba sen rumbo pola beira dun lago, viu con asomo primeiro unha man e logo un brazo que xurdía das augas empuñando

outra espada máxica: Excálibur. A Dama do Lago entregoulle a famosa espada asegurándolle que sería o seu máis firme apoio.

Armado de novo e cheo de confianza, Arturo converteuse nun excelente rei. Venceu ós anglosaxóns, axudou ó rei Leodegran de Escocia nas súas guerras contra os irlandeses e incluso levou as súas campañas ata as portas de Roma. Como recompensa por aquela axuda, o rei escocés concedeu a man da súa filla Ginebra. Nun primeiro momento Merlín opúxose a este enlace, xa que coñecía o amor que sentía Ginebra por sire Lancelot (nalgunhas versións aparece como Lanzarote del Lago), o máis aposto de todos os Cabaleiros da Táboa Redonda. Pero, finalmente, deu a súa bendición a esa unión. Nembargantes, a raíña e Lancelot pronto se fixeron amantes e cando Arturo o descubriu, Lancelot fuxiu a Bretaña.

Arturo perseguiu a sire Lancelot e situouno na súa fortaleza bretona, pero tivo que levantar o asedio ó coñecer que na súa ausencia, o seu sobriño, sire Mordred, asediara Camelot e incluso obrigara a Ginebra a casarse con el tras facerlle crer que o rei morrera en campaña.

De volta a Inglaterra, Arturo reuniu ós seus cabaleiros para combater ós rebeldes. Antes da batalla, acordouse que o rei e o seu sobriño se atoparan cos seus respectivos exércitos para intentar a paz. Como non se fiaban o un do outro, ámbolos dous ordenaron ós seus homes que iniciasen ataque se vían desenvaiñar unha soa espada. Un cabaleiro descoidado, non se sabe de que bando, empuñou a súa para matar unha serpe, a terrible batalla comezou e o resultado foi a perda da flor e nata da cabalería británica.

Só dous cabaleiros de Arturo sobreviviron no campo sementado de mortos e moribundos. O rei, anque victorioso, tivo que ser transportado por estes cabaleiros, xa que se atopaba moi malferido, ata Avalon, onde descansará custodiado por catro raíñas fadas. A fada Morgana, tocada de negro, consulta o seu libro de artes máxicas para curar as feridas do "inmortal" Rei.

Sabendo que chegaba o seu fin, arroxou a espada Excálibur a un lago, onde foi rapidamente recollida pola Dama do Lago e logo, tras embarcarse nunha nave máxica, desapareceu.

A inscrición da tumba de Arturo en Glastonbury recolle a idea celta da reencarnación, dicindo: "Aquí xace Arturo, o que Rei foi e o que Rei será¹". Nembargantes, esa inmortalidade non foi abondo para protexer o seu debilitado reino dos anglosaxóns. Todo o mito artúrico xira en torno á desintegración do vínculo de cabalería establecido pola Táboa Redonda, sentimento de unión destruído polo odio implacable entre Arturo e Mordred.

A LENDA ARTÚRICA

A primeira referencia a este termo aparece na obra de Edmond Faral, que baixo este título examina a xénese dalgúns textos latinos pero, segundo Faral, estes textos, en vez de transmitir unha lenda, fabrican outra nova sen pretender buscar a inspiración nalgunha tradición popular.

A "*Historia Regum Britanniae*", composta por Geoffrey de Monmouth no 1137, é a primeira das crónicas imaxinarias do reinado de Arturo, das súas conquistas e da súa morte no campo de batalla no ano 542.

Esta crónica e a adaptación en verso francés por Wace (1155) constitúen relatos artúricos que teñen como protagonista ó rei rodeado dos seus cabaleiros, que lle deben homenaxe e fidelidade, deberes inherentes á costume feudal.

A teoría das orixes populares non se concentrou nunca, sen que sexa posible verificar ningunha proba da existencia dun mito artúrico preliterario. Pódense atopar no folclore céltico ou escandinavo relatos con certas analoxías coa figura lendaria do rei Arturo e dos seus cabaleiros, pero ningún se inscribe no marco artúrico, nin está relacionado cos personaxes ou os temas, alomenos tal como son presentados polos textos literarios medievais.

Si se seguiu practicando o xénero da especulación por parte dos especialistas, é porque eles mesmos se viron incapaces de propor unha explicación coherente dos textos, que se consegue cando se toma a literatura medieval como un conxunto de obras sometidas ás leis da creación literaria. Neste afán había que asegurar que os relatos de Arturo e a Táboa Redonda

¹ Cidade do condado de Somerset, ó sudoeste de Inglaterra. Na Idade Media críase que aquí era onde estaba enterrado o rei Arturo e o Santo Grial e, inda hoxe, a cidade atrae a visitantes pola súa relación con Arturo e a illa de Avalon.

podían explicarse polo esforzo autónomo dos autores deses textos e polo emprego de dous procedementos complementarios.

O primeiro consiste en reunir elementos illados, que forman un conxunto e adquiren un significado. Este procedemento atópase na formación dos ciclos épicos e novelescos da literatura narrativa francesa do XIII.

O segundo procedemento consiste en reelaborar un conxunto dado para darlle un senso novo, máis profundo, máis adecuado ó público ó que se dirixe. A obra de Geoffrey de Monmouth non era máis que un proxecto do mito da monarquía artúrica, mito elaborado na Idade Media gracias ás adicións de autores franceses e ingleses.

Nesta obra, como nas crónicas derivadas (o “*Roman de Brut*” de Wace, o de Layamon e o poema inglés do século XIV “*Morte Arthure*”), Arturo morre vítima da traizón de Mordred. Os autores franceses do gran ciclo artúrico do século XIII (1220-1225) esforzáronse en buscar unha motivación para este acontecemento e convertelo no resultado dunha serie de temas adecuadamente desenrolados. Un proceso que foi continuado no terceiro cuarto do século XIV por sire Thomas Mallory.

Pasamos dun episodio de crónica ó drama da “*Morte Arthur*”, do mesmo xeito que pasamos dun feito a unha obra elaborada. Do mesmo xeito que os principais temas artúricos experimentaron esta evolución, podemos admitir que a mitoloxía artúrica procede do dobre movemento que forma os conxuntos e renova o seu significado.

Esta mitoloxía aparece nos países de lingua inglesa en tódolos niveis de cultura falada e escrita, tanto a nivel popular como nas obras dos prosistas e poetas ingleses.

É preciso preguntarse en qué momento exacto se engadiu a este conxunto de temas novelescos a idea de supervivencia do gran rei e o seu retorno ó país, palpable no folclore de moitos países: a tendencia ó rexeitamento a aceptar a desaparición dun heroe libertador que debe vover para asegurar a salvación do seu pobo.

Esta esperanza no retorno do gran rei ten unha orixe literaria na tradición británica. A primeira ocasión atópase nas crónicas xurdidas da obra de Geoffrey de Monmouth, a de Wace e a de Layamon, e a fórmula latina *Rex*

quondam rexque futurus persiste no poema inglés do século XIV “*Morte Arthure*”. Mallory constatará esa crenza a pesar de non compartila.

O tema do Graal e o dos amores entre Lanzarote e Ginebra aparecen por primeira vez nun marco artúrico nas novelas de Chrétien de Troyes, o primeiro no “*Conte du Graal*” (ca. 1181), o segundo no “*Conte de la Charette*” (1172). O rei Arturo xa non é o fabuloso guerreiro de Geoffrey de Monmouth, o seu papel consiste en servir de fío conductor das aventuras que teñen lugar en torno a el sen participar nelas. Haberá que agardar ó século XIII, para que se produza a simbiose entre a epopea do reino artúrico, o Graal e a paixón amorosa de Lanzarote e Ginebra, o que ocorrerá no ciclo artúrico atribuído a Gautier Marp.

O GRAAL

Ignórase o significado do Graal no poema de Chrétien de Troyes (1181); na novela, o mozo Perceval marabíllase ante o propio Graal, o vaso sagrado que leva unha rapaza, e a lanza que sangra entre as mans dun rapaz. Igualmente ignoramos se existiu con anterioridade a Chrétien unha lenda do Graal.

De existir, esta sería, ó igual ca lenda artúrica, de orixe literario, creada e propagada por escritores. Robert de Boron escribiu un poema a finais do XII titulado “*Estoire du Graal*” o “*Joseph d’Arimatea*”, onde defende que o Graal era o vaso no que Xosé de Arimatea recollera algunhas pingas da sangue de Cristo despois da Crucifixión, e que o cuñado de Xosé, Bron, e seu fillo Alain levarían a Inglaterra como símbolo da fe que pretendían estender por Occidente.

Entre 1220 e 1225 evoluciona decisivamente o tema do Graal, cando Perceval é substituído como heroe por Galaaz. Galaaz, fillo natural de Lanzarote, aparece no ciclo artúrico no século XIII desempeñando o papel de liberador encargado de salvar ó reino artúrico do pecado da luxuria.

Só el pode rematar a busca, el é a encarnación da gracia divina; os demais cabaleiros son clasificados en función da súa perfección ou imperfección. Galaaz (ou Galahad) adquire o máis alto coñecemento do misterio divino, que obtén por medio do espírito puro. Nun grao inferior atopámonos a Perceval e a Bohort, que acceden por medio dos sentidos, namentres Lancelot faino por medio dos soños.

O ciclo no que figura por primeira vez a búsqueda de Galaaz foi continuado por unha composición coñecida hoxe como “*Roman du Graal*” (1235), onde a súa búsqueda se converte no *leit motiv* da obra. Na mesma época, Wolfram von Eschenbach restablece co seu “Parsifal” ó heroe epónimo (é dicir, Perceval) no papel de cabaleiro do Graal, contando só con Chrétien como fonte.

De aí derívase que a maioría de lectores modernos identifiquen a lenda do Graal coa lenda de Perceval, namentres que para os lectores da Idade Media a lenda era esencialmente a de Galaaz, ligada á lenda de Lancelot, que sobreviviu a través da adaptación de Sir Thomas Mallory, publicada en 1485 en Gran Bretaña.

Como ocorre coa lenda de Arturo, a lenda do Graal diversifícase de acordo coas interpretacións dos prosistas e poetas da Idade Media.

OS POEMAS DE CHRÉTIEN DE TROYES

Existen tres historias galesas que incluímos polo tema, o marco e o trasfondo ético no ciclo artúrico. As tres historias fan referencia a Peredur, Owain e Geraint, correspondéndose cada unha delas a un poema de Chrétien de Troyes: “*Perceval, Le conte du Graal*”, “*Yvian, Le chevalier du lion*” e “*Erec*”.

En cada relato aparece o respectivo cabaleiro de Arturo que acode en axuda de toda doncela que se atope en apuros, demostrando daquela o cabaleiro a súa valentía e conseguindo o corazón da súa amada. Cada un destes tres heroes é culpable dunha grave falta que ten como consecuencia o sufrimento inútil doutras persoas e pola cal recibe unha reprimenda pública. Despois de que o heroe viva aventuras en terras estrañas, é descuberto por Arturo e os seus cabaleiros.

Personaxes comúns nas tres historias, Cai, o senescal malvado, e o cortés Gwlachami (en francés Gauvain) intentan conducir ó protagonista ata Arturo; ó final o heroe decátase de cal é o seu deber e o relato conclúe cunha fazaña súa. Nos tres relatos a xenerosidade é a virtude suprema, e neles amósanse tres aspectos diferentes do que un cabaleiro pode ser.

A procedencia dos heroes: Peredur é fillo de Efrog, o conde do Norte, Owain é fillo de Urien (rei de Reghed, na rexión do estuario do Solway) e Geraint é fillo de Erbin, rei de Cornualles.

No País de Gales, Peredur é asociado con Gwynedd, Owayn con Powys, e en Chrétien o condado de Erec é Destregalles (podería ser Gales do Sur, ou quizais Strathclyde) e o relato conclúe coa súa coroación en Nantes, ó sur de Bretaña.

Na historia de Peredur, o heroe abandona a corte do rei Arturo tras xurar que non volvería en tanto non reparase o dano causado por Cai a un anano e á súa dama, xuraméntase a non dirixir a palabra a ningunha alma cristiá namentres non gane o corazón de Angharad, e máis tarde xura que non durmirá ata que non descubra o sentido da lanza que sangra e doutros prodixios que viu na corte do seu tío.

O seu delicto é non comprender o significado e a causa desas estrañas marabillas que presenciou; un erro que ten como consecuencia a súa ineptitude para vingar a morte do seu curmán e a invalidez do seu tío, as batallas e mortes, e o desamparo das damas.

Peredur gaña os corazóns de tres damas: dunha fermosa rapaza necesitada, logo de Angharad, á que atopa na corte dos cabaleiros, e por último, da emperatriz, que lle ofrece tres copas de viño (na tradición irlandesa, ó beber reivindicase a soberanía).

Peredur non comprende ata o fin da obra o significado das marabillas. A súa fazaña final é dar morte ás bruxas de Caerlow, que mataran ó seu primo e deixaran tolleito ó seu tío, que era algo ó que estaba predestinado.

A falta de Owain é quedarse durante tres anos na corte do rei Arturo, cando o permiso da súa dama fora por tres meses, esquecendo a defensa dos bens da súa esposa.

A súa empresa consiste en conquistar e gardar a “Fonte da Dama”, tras matarlle ó marido. Ó igual que Peredur, Owain é amado por unha humilde rapaza que lle axuda a conquistar á Dama. Logo salva a un león que unha serpe tiña preso e o animal convértese no seu gardacostas.

A súa fazaña final é derrotar ó tirano negro, un falso cabaleiro hospitalario.

A historia conclúe coa indicación de que Owain foi capitán do corpo de guerra na corte de Arturo ata o día que entrou en posesión dos seus propios bens, as Trescentas Espadas da raza de Cynfarch e a Tropa de Corvos.

A historia de Geraint comeza cunha cacería (no poema de Chrétien, parten de Caradigan, da que é expulsado). Geraint dá proba do seu valor ó vencer a Erdin, fillo de Nudd, e mediar na querela entre Yniwl e o seu sobriño.

Geraint, que obtivo a man de Enid, pídelle que continúe virxe ata a súa volta da corte de Arturo.

Tres anos despois de celebrar o seu matrimonio, abandona a corte para ocuparse dos seus dominios substituíndo ó seu ancián pai, Erbin, fillo de Custennin. Geraint enriquece a súa corte cos tesouros máis suntuosos e comeza a amar os praceres, pero ama tanto a compañía da súa esposa, que perde o afecto dos seus cabaleiros e o gusto pola caza. Ante as burlas e murmuracións pon a proba o seu valor, volvendo a Lloegr (Inglaterra) na procura de aventuras.

O REY ARTURO COMO PERSONAXE HISTÓRICO

Historicamente adóitase considerar que puido ser un caudillo romano, ben o descendente dunha familia romana, ben un celta romanizado, de finais do século V ou comezos do VI. O nome de Arturo aparece na “*Vitae Sancta Columbae*” (escrita a comezos do século VIII por Adoman, abade de Hy), na que a santa predice a Arturius a súa morte. Nela Arturo é fillo do rei Aedan Mac Gabrain, señor de Dalmaria (colonia irlandesa no suroeste de Escocia). A batalla tivo lugar en Tigernach no ano 596.

Nennius, historiador galés que escribiu a súa “*Historia Britonum*” cara o ano 830, considera a Arturo como un *dux bellorum*, un bretón que combateu ós saxóns en doce batallas, derrotándoos finalmente na batalla do Monte Badón (ca. 500), batalla da que Gildas dera as primeiras noticias no seu “*De excidio Britanniae*” (ca. 560).

Os “*Annales Cambriae*” (século X), do autor anónimo, aluden tamén á batalla de Monte Badón, pero situándoa cara o 516; á relación de batallas engádense a de Calman (ca. 537) na que morreron Arturo e Medraut (Mordred).

Distintas haxiografías galesas escritas en latín (como a de San Carantoc ou a de San Padarn) durante o século XI e comezos do XII aportan poucos elementos novos. De entre eles cabe destacar o feito de que o presentan como un bárbaro ante a actitude dos santos.

A comezos do XII, Guillermo de Malmesbury alude a Arturo no seu “*Gesta Regum Anglorum*”. Empregando a Nennius e a Gildas, elabora unha crítica das fábulas e lendas construídas polos xograres.

O primeiro en articular de forma coherente os diversos relatos sobre o rei Arturo é Geoffrey de Monmouth na mencionada “*Historia Regum Britanniae*” (ca. 1136). Para a súa historia recompila datos tanto de historiadores precedentes como de narracións populares, resultando de todo elo unha fabulación, pero narrada como historia veraz.

ARTURO ENTRA NA LENDA

O mito artúrico, tal como intentamos describilo, chegou a nós fornecido cos diversos achegamentos recibidos ó longo da historia por escritores, historiadores e fabuladores que o cambiaron e adaptaron para diferentes receptores que, dentro da súa diversidade, aceptado, ampliado ou rexeitado os distintos aspectos da historia. Neste proxecto intentamos cinguirnos en tanto nos é posible á autenticidade do mito.

Como establecemos xa, o personaxe principal, Arturo, está documentado e fechada a súa existencia. Os outros protagonistas do drama adquiren importancia na lenda segundo a influencia que teñen na vida de Arturo, xa sexa no seu desenrolo temperán, na súa madurez ou na súa decadencia, inda que recoñecemos que todos, coas súas fraquezas, paixóns e sentimentos contribúen ó desenrolo trágico da historia.

Uther Pendragón, o rei pai, estaba namorado de Ygerne, muller do seu vasalo, o duque de Cornualles, pero non era correspondido. Para conseguir o seu propósito, Uther inicia unha guerra contra o duque. Unha noite, asediada a fortaleza de Tintagel, residencia do duque, coa axuda da maxia de Merlín, mago e profeta, ademais do seu conselleiro, adquire o aspecto de duque para entrar no castelo e xacer con ela. Desta unión nacerá Arturo.

Merlín, a cambio da súa axuda, pide a Uther que lle entregue ó neno cando naza. Uther cumpre a súa palabra e Merlín entrega ó neno a Antor para que llo críe xunto á súa muller e seu fillo Key. Arturo e Key medrarán xuntos, namentres Antor ignora a orixe do neno.

Cando Arturo chega á idade de ser armado cabaleiro acode co seu pai adoptivo a unha asemblea que debe decidir a sucesión de Uther. Nesta, decídese

que quen arrinque a espada Excálibur da pedra na que está cravada, será o novo rei. Tódolos nobres presentes inténtano, pero unicamente Arturo o conseguirá, como xa mencionamos.

A maioría dos nobres non o aceptan e declaran a guerra ó novo rei, que os derrota gracias á axuda de moitos outros mozos, fillos dos seus inimigos, pero sobre todo de Merlín, unificando o país baixo o seu mando.

Nunha expedición coñecerá a Ginebra, a filla do rei de Carmelida, á que fará súa esposa e raíña.

Arturo establece a corte en Camelot e instaura unha orde de cabalería formada polos máis valentes e virtuosos cabaleiros do reino. O seu lugar de reunión será a Mesa Redonda. Ó idílico lugar chegan cabaleiros de tódolos confíns da terra para unirse a Arturo; entre eles destaca sire Lancelot (Lanzarote del Lago), ó que as súas fazañas o converten no mellor e máis fiel cabaleiro de Arturo.

Os cabaleiros da Mesa Redonda defenden a paz no reino e dedícanse a protexer ós febres, tendo ademais unha misión sagrada, a procura do Santo Graal, o vaso que contén pingas do sangue de Cristo e que fora recollido por Xosé de Arimatea.

Lanzarote do Lago e Ginebra namóranse; este feito desencadeará a traxedia no idílico reino de Camelot: o adulterio é descuberto por Arturo gracias ó aviso do seu sobriño Agravain. Lanzarote fuxe, pero cando Ginebra é condenada a morrer na fogueira, o seu amante volve para salvala, polo que deberá enfrontarse a Arturo.

Este acontecemento levará a división da Mesa Redonda en dous bandos, encabezados respectivamente por Galván, un sobriño do rei, e Lanzarote, que entaboarán unha loita que debilitará decisivamente ó reino.

A crise é aproveitada por Mordred, outro sobriño de Arturo e que tamén está namorado de Ginebra, para declararlle a guerra e intentar apoderarse do trono. Na batalla final Arturo dá morte ó seu sobriño, case todos os cabaleiros da Mesa Redonda morren e Arturo cae malferido.

Á mañá seguinte Arturo é levado por sir Beduir ata as beiras dun lago, onde o rei lle ordena que arroxe a espada Excálibur; sir Beduir, que non entende as motivacións do rei para levar a cabo a orde, desobedece dúas veces, pero á

terceira tíraa e unha man que xurde do lago, tómaa e fúndese con ela, desaparecendo baixo as augas.

Non rematarán aquí as sorpresas, pois chega un barco coa irmá de Arturo, a maga Morgana, que fora instruída por Merlín, quen recolle a Arturo e o conduce á illa de Avalon, onde Arturo desaparece para sempre.

A LENDA DO GRAAL

A lenda do Graal (ou Gial) apareceu a finais do XII. Xurdiu da pluma do mencionado poeta francés Chrétien de Troyes, do que practicamente nada sabemos da súa vida, agás o que podemos deducir da súa obra.

Sen as achegas deste autor o mito do Grial xamais se formaría. Nos tempos medievais a novela era un fenómeno novo que procedía dunha tradición oral que estaba firmemente arraigada en terras celtas.

Para os celtas a figura que conserva a historia da tribu era o bardo, creador e conservador da memoria colectiva; sen os bardos, o fin da memoria colectiva suporía a perda da identidade.

Os narradores xograrescos deixaron de cantar as proezas dunhas familias tribais para dedicarse a poñer por escrito as historias dos reinos, creando unhas lendas que identifican a un rei ou a unha corte. Transfórmanse nas testemuñas literarias e nos descriutores da historia das cortes de Europa.

A aparición das lendas sobre do Graal non deixa de ser salientable, pero pouco coincidente co seu tempo. Europa atopábase baixo o influxo da histeria que provocaba a chegada do século XI: dábase por suposto que o mundo se acabaría no ano 1000 e que tras del chegaría a segunda chegada de Xesucristo.

Pero en vez do paraíso, Europa atopouse cun panorama desolador. Fora conquistada a cidade santa de Xerusalén, pero os exércitos cristiáns non puideron resistir o avance dos infieis, que ademais posuían unha cultura moito máis refinada e estaban moi unidos na súa nova fe, namentres que os vellos representantes do deus cristián estaban divididos e corrompidos.

Esta época de crise era á vez a época de maior carga espiritual, onde se integran as cruzadas liberadoras de Terra Santa. Todos os estamentos sociais (Igrexa, nobreza, pobo chan) mobilizáronse para recuperar o fogar de Xesucristo. As novelas do Graal pretendían saciar a sede de mitos ofrecendo un co cal se podían identificar.

O choque de dúas culturas relixiosas: os príncipes cristiáns dun lado e os califas islámicos por outro, orixinou dende o primeiro momento un intercambio de ideas e coñecementos espirituais ademais dun fenómeno de adopción de costumes e estilos de vida por parte dos cruzados que volvían á súa terra.

Nesta atmosfera relixiosa naceu a lenda do Graaal, no noroeste de Europa, como contrapeso á atención dispensada ós Santos Lugares.

As historias artúricas que os cristiáns recompilaron e das cales a lenda do Grial era unha máis, pertencen ó “ciclo bretón”, difundido polos xograres bretóns, galeses e anglonormandos nas cortes de Francia e Inglaterra, onde gozaron dunha grande popularidade.

Os outros dous ciclos eran o “romano” e o “francés”. O ciclo romano dedicábase ás aventuras latinas clásicas; no francés centrábanse en Roldán (a *Chançon de Roland*) e Carlomagno. Estes dous ciclos inspíranse en feitos máis ou menos históricos, namentres que no bretón dáse máis énfase ó relacionado coa natureza e o máxico.

A este ambiente literario vense a sumar un fenómeno novo: o protagonismo da muller, froito do coñecemento que da poesía árabe e islámica tiveron os cabaleiros cruzados. Nesta lírica a muller adquiría unha condición de criatura adorada polo seu amante.

Mulleres independentes, como Leonor de Aquitania, esposa de Enrique II de Inglaterra, ou súa filla, María de Champagne, instituíron as Cortes de Amor, que elaboraron un código de conducta en cuestións amorosas, o mesmo que a Mesa Redonda foi expresión do código de honor da cabalería.

Unha das primeiras referencias ó Graal aparece nunha pasaxe da “Crónica de Helinando de Froidmont” de finais do XII. Nela conta a historia dun ermitán de Britania no VIII, a quen se lle apareceu Xosé de Arimatea, quen nun vaso empregado na Última Cena, recolleu o sangue de Cristo.

Os primeiros relatos que presentan a Perceval como conquistador do Graal conéctano con Xesucristo a través do misterioso vaso. Ademais, debe curar ó rei, que é o gardián do Graal, dunha misteriosa ferida e rehabilitar unhas terras que se converteran nun páramo.

Como á vista do vaso sagrado non formula a pregunta debida, non só non cura ó rei, senón que non consegue volver a terra ó seu estado orixinario. Só

despois de longas aventuras, o cabaleiro vence e consegue a curación do rei e a terra volve a ser productiva.

Inda que ó escribir a novela “O conto do Grial” estaba preparando unha novela cristiá, Chrétien de Troyes non introduce ningunha referencia a Cristo, o que puido deberse a que morreu antes de rematala. O Grial aparece como unha xoia fastosa, pero non aclara a súa función.

Ó estar a obra inacabada suscita multitude de interrogantes que non se poden resolver, pero tivo tanto éxito que xurdiron multitude de continuadores, sobre todo escritores franceses, que intentaron acabala. Tamén houbo imitadores que escribiron sobre os antecedentes da ficción, ou lle deron novas conclusións.

Nace así unha literatura sobre o Santo Grial que en Francia deu lugar a obras mestras como son o “*Pervelaus*” e a “*Queste du graal*”, en prosa, e en Alemania, Wolfram von Esenbach escribe o gran poema narrativo “*Parzival*”.

Falar dunha soa lenda do Grial é erróneo; sería máis ben un tema (o misterio central) enriquecido coas aportacións de diversos autores e que xurden de tradicións diversas.

A historia esencial sitúase nunha idade da cabalería, unida á corte do rei Arturo. No seu contexto histórico poderíamola situar no século VI, pero a maioría dos relatos non respetan o marco cronolóxico e colocan a acción cinco séculos despois, durante as Cruzadas.

A acción ten lugar en países tan distantes entre si como Gales, Escocia, Bretaña, Alemaña, Exipto e Terra Santa; pero non debemos esquecer que a acción real se desenrola principalmente dentro dun mundo imaxinado, no que nace un heroe que rematará a procura do Graal.

O seu nacemento é o resultado da misteriosa unión duns pais posuidores dunha pureza á que suman as súas extraordinarias calidades espirituais. De neno críase sen outra compañía que a de súa nai; cando abandona o fogar o seu desexo é converterse nun cabaleiro, iniciándose na corte do rei Arturo, para poder ingresar na Mesa Redonda.

O Conto do Graal comeza coa presentación do seu protagonista, Perceval, na súa etapa adolescente: rapaz cazador e inxenuo que se criou illado do mundo sen máis relación con outras persoas que súa nai e os campesiños das súas terras, situadas en Gales.

Perceval pertence a un ilustre liñaxe de cabaleiros, agora en decadencia. O seu pai e seus dous irmáns morreron na guerra, por iso súa nai o criou alleo ó mundo da cabalería.

Pero a nai non pode evitar o destino cando o rapaz se atopa cuns cabaleiros e decide ser como eles, encamiñándose á corte do rei Arturo para ser armado. A nai, ó velo partir, cae desmaiada, pero Perceval non se preocupa dela e marcha.

Tras uns episodios cabaleirescos e sentimentais, Perceval, cheo de remordementos por abandonar á súa nai, volta ó fogar materno para prescudar se súa nai aínda está viva. Durante a viaxe alóxase no castelo do Rey Pescador, onde presencia unha procesión encabezada por un paxe que portaba unha lanza sangrante e detrás unha doncela cun prato de prata (o Graal) entre as súas mans.

Ó día seguinte espértase no castelo totalmente deserto. Ó reiniciar a súa marcha atópase cunha doncela que lle revela que se a noite anterior preguntara porqué sangraba a lanza e a quen servía o Graal, o Rei Pescador sandaría e a súa erma terra recobraría a fertilidade; Perceval decide daquela iniciar a procura do Graal.

O Graal que Perceval ve na procesión non ten un valor místico e emblemático, a pesares da aura de misterio que envolve a procesión; pero como máis tarde descubre na súa viaxe, o que se servía no prato era unha hostia consagrada que servía de único alimento ó Rei Pescador.

¿Pero como se converte un prato de prata no Santo Graal?. A ambigüidade da primeira versión de Chrétien non explica que era o Graal, Robert de Boron ofrécenos unha explicación inscrita no simbolismo cristián, xa que Chrétien de Troyes se inspira nas tradicións celtas galesas e irlandesas.

Segundo Robert de Boron, o Grial é o vaso empregado por xesucristo na Derradeira Cea. Neste mesmo vaso, Xosé de Arimatea recolle o sangue de Xesucristo cando foi baixado da cruz e serían os seus descendentes os que o levarán á Bretaña artúrica. Deste xeito, o Graial convértese no Cáliz que representa a presenza real de Cristo.

A procura do Graal converterase nunha alegoría do camiño do home á salvación, a culminación será a visión do que hai no vaso, a presenza de Cristo feito carne, que levará á salvación do home.

A aparición do tema do Graal vai a provocar un cambio fundamental no seo da novela artúrica: a substitución do verso pola prosa, invalidando o modelo ficticio de Chrétien, pois a prosa era empregada na redacción das crónicas históricas que buscaban unha veracidade dos acontecementos narrados.

Os buscadores do Graal son moitos: Lanzarote, Boores, Galvan, pero interesan fundamentalmente dous: Perceval (*Perlewaus, Parzival*) e Galaaz (*Queste*).

Galaaz é fillo de Lanzarote do Lago. Cando comparece na corte é recoñecido como o cabaleiro escollido para ser o heroe do Graal; a súa chegada marca o principio da busca na que todos os cabaleiros tomarán parte, anque so Galaaz, Boores e Perceval chegarán ó final.

Os tres cabaleiros reúnen nunha nave marabillosa construída por Salomón, chegan ó castelo de Corbenic, a residencia do Rei Pescador, acoden a unha misa na que están presentes a lanza e o Graal, onde terá lugar a Transubstanciación. Cristo administrará o Sacramento a Galaaz e ós seus compañeiros.

Despois, coa sangue da lanza, Galaaz cura as feridas do convalecente rei e embárcase na nave cos obxectos; ó pouco tempo morre, tras contemplar os derradeiros misterios do Graal que estaban reservados só para el. Ó instante, unha man que xurde do ceo lévase o Graal e a lanza, desaparecendo para sempre.

Galaaz responde ó ideal de Cabaleiro celestial presentado por Bernardo de Claraval no seu sermón "*De Laude Nova Militiae*" (1136), en honor da Orde do Templo de Xerusalén, os Cabaleiros Templarios. O Cabaleiro Celeste é un guerreiro medio monxe e medio soldado, casto e moralmente perfecto, a imaxe dos Templarios.

O PEIXE DA SABIDURIA

Nas lendas célticas menciónase a miúdo un "peixe da sabedoría" que pode queimar as mans de quen o colla, pero que nembargantes concede todos os coñecementos se se deposita directamente na boca, unha vez sacouse do río. Esta historia cóntanos que ó extinguirse a raza principal de Irlanda, representada por Partholon, só quedou un supervivente, que levaba por nome

Tuan, o cal foi transformándose sucesivamente en diferentes animais simbólicos.

Chegados os tempos de Tuan de Danann (en clara alusión ós tuatha de Danann), este personaxe adquire o aspecto dunha aguia, pero posteriormente convértese nun peixe ó ocupar o poder a raza dos fillos de Mil. Foi durante este tempo cando unha fermosa princesa pescouno e o comeu. Só daquela recuperou a forma humana no ventre desta. E unha vez volto á existencia normal, debeu esperar á puberdade para exercer a súa misión de profeta.

Créase xa unha relación co famoso "Rei Pescador" da Lenda de Camelot e así comeza xa a aparecer o "famoso" Graal, posto que en certa maneira o Rei Pescador foi coñecido como o "Gardián do Graal".

Nesta lenda mestúrase a idea de Xosé de Arimatea coa alegoría do Pescado e cos milagres de Xesús; ou cando menos pode estar inspirada no milagre da multiplicación dos pans e os peixes.

Despois aparecerán os diferentes pasaxes da narración nos que se conta como o Rei Pescador un bo día atrapa un gran peixe, cando o estaban preparando para comer, do interior xurde un marabilloso e estraño anel cun gran diamante engarzado, do que ninguén sabe a súa procedencia. Cando o Rei inquire ós seus sabios pola procedencia deste anel, un deles chega á conclusión de que era un anel que moitos séculos antes perdera o gran rei Salomón.

E continúa a lenda: o Rei Pescador interesouse moito pola historia daquel anel. E o sabio contoulle que o motivo de telo atopado era que Salomón perdera o anel dúas veces. A primeira atopouno e recuperou o seu poder, previamente perdido por mor da falta do seu anel. Tras perdelo por segunda vez, a historia repetíase: o anel, de novo atopado por un monarca bo e digno de posuílo, traspasaríalle, a partires de aquela, os poderes cabalísticos do rei Salomón.

Era un poder grande. A partires daquel momento era o "Señor das cousas visibles e invisibles, o posuidor do dominio do ben e do mal no seu reino, e ó cal a grandeza de Noso Señor Xesucristo lle había concedera aquel marabilloso don para que o usara con firmeza, dignidade e bondade". Por iso aquel anel ofrecía as propiedades do lume que pode invadir o ceo e a terra. E iso convertíao nunha marabillosa xoia.

E segue contando a Lenda que o Rei Pescador empregou con bondade, xustiza e honra os dons do apreciado anel e que ó mesmo tempo seguiu

pescando cun anzol de ouro, protexendo o máis desexado polos homes ó longo de tódolos tempos: o “Santo Graal”, aquela copa da que bebeu Xesús, e pescando peixes e facendo realidade as palabras que "O Fillo de Deus feito Home" había dixera ós seus discípulos: "Desexo facervos pescadores de homes".

A verdadeira causa da inclinación do Rei por pescar era que debía permanecer sentado a maior parte do día, ó estar recuperándose das súas feridas para o día de mañá volver a reinar coa gloria merecida e abandonar a Illa de Avalon, a illa excelsa na que os froitos xurden nas árbores e as sementes nos regos, sen seren plantados nin arados.

E aquí as lendas engárganse, as alegorías xurden e a todos, homes, mulleres, nenos e nenas amósasenos o “Camiño da Perfección” polo que a nosa vida debe dirixirse. A meta é atopar o Santo Grial, e non en forma material senón en forma espiritual; é dicir, o camiño da salvación.

AS REFERENCIAS LITERARIAS

As primeiras referencias a Arturo aparecen en dous poemas galeses do século VII. No século IX, na “*Historia Britonum*” (ca. 800) de Nennius dise que Arturo combateu cos reis dos celtas da illa de Bretaña, en tempos do rei Ohta, fillo de Hengist.; a figura do rei bretón Artús aparece como a dun *dux bellorum* e vencedor dos invasores saxóns.

Tamén é mencionado nos *Mirabilia* da “Historia”. Fan referencia a dúas marabillas asociadas ó nome de Arturo, ámbalas dúas ó sur de Gales: a tumba de Amr, seu fillo, e unha pedra que tiña impregnada unha pegada dunha pata do can de Arturo, Cabal, durante a caza do porco Troit -o Trwrch Trwryh que desempeña un importante papel na historia de Culhwch e Olwen-. Os *Mabinogion* é unha colección de narracións címricas en prosa, dunha antigüidade moi discutida; pero nesta tradición celta o heroe convértese xa nunha figura mítica e lendaria.

Os “*Annales Cambriae*”, do século X, relatán a batalla de Calman, datada en 539 “no transcurso da cal Arturo e Medrawd caeron”. Nas “*Vidas de santos*” do século IX e principios do XII o papel de Arturo é o dun caudillo que se amosa nun principio hostil, pero de quen obtén o apoio finalmente como consecuencia dun milagre.

Na “*Vita Gildae*” reencontra á súa esposa Gwenhwyfar (Ginebra), que fora raptada por Melwas, o rei do País do Verano, relato que aparece na obra de Chrétien de Troyes.

Noutro poema, que é un diálogo entre Arturo e o seu porteiro Glewlwyd, son Cai e Bedwyr, quen gozan do máis alto rango entre os compañeiros de Arturo, entre quen se atopan Manawydan, fillo de Llyir, e Mabon, fillo de Modron, (os *Maponus* e *Matronas* das inscricións celtas).

Noutro poema, Arturo é designado como o “emperador” e na historia de Culhwch e Olwen, o porteiro real Glewlwyd, explica que el estivo con Arturo durante as súas conquistas por terras da India e África.

De finais do XI e comezos do XII é *Culhwch and Owen* (contido no “Libro Vermello de Hergest” e no “Libro Branco de Rhydderch”), o máis antigo conto galés de tema artúrico. Nel preséntase a Arturo como rei de Bretaña, que axuda a Culhwch a superar unha serie de probas para que poida obter a man de Olwen.

No século XII, en Cornualles, Gales e Bretaña, crese que Arturo seguía vivo e agardábase a súa volta.

Estas referencias fan alusión ó Arturo da primeira tradición galesa, anterior a Geoffrey de Monmouth, Wace, Layamon e Chrétien de Troyes, creadores da literatura artúrica en Europa. Pero existen indicios de que antes da aparición da “Historia” de Geoffrey (1136), os relatos artúricos eran coñecidos en Europa.

¿Como aparece Arturo na tradición galesa? É descrito como un guerreiro, azoute de xigantes, bruxas e monstros, xefe dunha tropa de heroes nun mundo de maxia e misterio que ten moito en común co Finn da tradición irlandesa.

Figuras centrais dunha rica tradición folclórica, os dous ciclos adquiren a súa forma definitiva no século XII. Nos relatos dos fianna as aventuras sitúanse no sur de Irlanda. Finn está relacionado cos devanceiros de Lagen (Leinster) e cos Érainn de Mumu (Munster).

No País de Gales Arturo é localizado tamén no sur. Citado nos “*Mirabilia*” de Nennius, Culhwuch e Olwen, tamén aparecen mencionados Pwyll e Pryderi, protagonistas do Mabinogion. Da familia de Lyr atopamos a Manawydan, que recibe a Dyfed, e da familia de Don, a Amaethon e a Gofannon, o campesiño e o ferreiro. A corte de Arturo sitúase en Cornualles e no surleste

de Gales. O cabaleiro artúrico é descrito como un aventureiro intrépido, xentilhome protector de damas, gardando certas afinidades co novo guerreiro feniano.

A *Historia* de Geoffrey foi escrita por Wace en versos pareados franceses co título do “*Roman de Brut*” en 1155. Entre as adicións de Wace destacan certos elementos que terán importancia nos autores posteriores: a esperanza na volta de Arturo, a invención da Mesa Redonda, o bosque de Brocelianda (morada de Merlín), e o ambiente cortés, característico da literatura provenzal.

Esta obra é a base para autores franceses posteriores (Chrétien de Troyes, Robert de Boron) e a súa influencia estenderase a narradores ingleses gracias á temperá adaptación de Layamon a principios do século XIII.

De forma simultánea aparecen relatos en gaélico sobre Arturo: no “Libro Negro de Camarthen” (século XIII) faise alusión ó heroe e ós seus compañeiros (Keu, Beduir, Gereint).

No libro de Taliesin (século XIII) hai un poema (*Preiddeu Annfawn*) no que se narra a viaxe de Arturo ó Máis Alá.

No século XVI, E. Spencer (1552-1599) escribiu “A raíña das fadas”, un poema sobre Arturo.

Na maioría das adaptacións modernas o interese céntrase no personaxe de Arturo desilusionado polo engano de Lancelot e Ginebra.

Na comedia de Jean Cocteau “*Les Chevaliers de la Table Ronde*” (1927), a historia amorosa de Lanzarote coa raíña e o engano están no centro de acción. En palabras de Elisabeth Frenzel, Cocteau “quérenos amosar que o desencantamento do mundo artúrico, a penetración da realidade, só pode adquirirse coa comprensión da felicidade-ficción e da harmonía-ficción”.

O musical de J. Lerner y F. Loewe *Camelot* (1961), presenta a Arturo en medio dos escombros da súa obra, e o novo cabaleiro, ó que envía de emisario da súa idea, só é unha débil esperanza. É evidente o enfrontamento entre o tema artúrico e a desilusión por un mundo ideal na literatura moderna.

O CICLO ARTÚRICO EN GALICIA

A popularidade que adquiriu o ciclo artúrico chegou ata as nosas terras e, co paso do tempo, a lenda foi modificada na súa difusión oral e adaptada á zona. Así, Carré Alvarellos¹ recolle a historia de “Galaaz en Galicia”:

Arturo congregou ós seus cabaleiros e pediulles que foran a buscar por todo o mundo o Graal, que só podería ser conquistado por unha alma pura sen mancha de mal. Erguéronse tódolos cabaleiros, desenvaiñaron as súas espadas e coas mans sobre a cruz das empuñaduras xuraron recorrer todos os sendeiros do mundo en busca do vaso sagrado. Naquel instante abríronse as portas da sala, e apareceu Galaaz.

Inda que novo, sen espada nin esporas, o seu rostro denotaba decisión e valentía. Ó velo ergueuse o rei, púxose ó seu carón e díxolle:

-Collede a miña espada, Galaaz, que non hai outra máis nobre e limpa.

-Non podo, señor, coller a vosa espada. A espada que eu cinguirei á miña cintura terá que baixar do ceo.

-Galaaz, embrazade o meu escudo, que non foi forxado outro máis forte e ben batido.

-Non podo embrazar o voso escudo, pois so embrazarei aquel que gañe coa miña espada.

-Eu crúzovos cabaleiro, Galaaz, e para honrarvos calzareivos coa miña espora.

-Prégovos, gran Arturo que non me calcedes a espora nin me crucedes cabaleiro; que a espora que eu usarei, ela calzarama.

Despois de pasar todos xuntos a noite en oración, ó amencer oíron misa e cada un seguiu o seu camiño.

Galaaz foi o último en partir. Sen escudo nin espada, armado tan só co seu puro corazón, atravesou bosques e montañas ata chegar a unha praia onde se lle apareceu unha solitaria nave cun cáliz de ouro bordado na súa vela. Galaaz dirixiuse ó barco e no momento en que subiu, este botouse ó mar, chegando despois de dous días a unha incógnita costa. Recorrendo o lugar coa mirada viu descender do ceo unha brillante espada que caeu sobre un penedo, abrindo unha greta na que se incrustou.

Á vista daquel milagre, o novo cabaleiro axeonllouse e erguendo a vista cara o ceo rezou con devoción. Despois ergueuse, dirixiuse á peneda e cando

¹ Carré Alvarellos, Leandro: As lendas tradicionais galegas

rozou a espada coa súa man, a greta abriuse. Cinguiu a arma e internouse no que ós seus ollos se estendía como un país maravilloso. Atopándose cun campesiño preguntoulle en que lugar se atopaba, ó que este respondeu que camiña por terras de Galicia.

Galaaz continuou o seu camiño, pero ó chegar a noite apareceu un enorme monstro ameazándoo coas súas gadoupas, pero ó cal puido derribar cravándolle a espada no corazón. A besta lanzou un agónico ruxido e caeu mortalmente ferida; detrás dela xurdiu un resplandor e Galaaz puido ver que era un escudo de ouro, o escudo enfeitizado do rei Tolomer.

Reemprendeu a súa viaxe e, despois de recorrer moitos vales, atopou xunto a unha fonte a unha moza que lle recibiu con expresión amorosa e lle calzou unhas esporas de ouro. Galaaz deulle as gracias, pero fiel ó seu xuramento, proseguiu o seu camiño vencendo os seus desexos de corresponder ó amor da moza.

Por fin, o Venres Santo, chegou ó monte do Cebreiro. Alí, no cume, abríronse unhas portas e apareceu un altar. Galaaz axeonllouse e ó alzar a fronte viu, resplandecente sobre o altar, o Cáliz, o Santo Graal. Colleuno e, emocionado, dixo as seguintes palabras:

Eu son Galaaz e Galicia é a miña terra
Veño da fin do mundo. Veño do país da chuvia eterna.
Son de onde a auga muda eternidade en melancolía
E a melancolía se torna en eterna *morriña*.

Veño da máis fermosa terra
Que na súa eternidade puido parir a natureza.
Son do país que os homes chamaron Galicia.
Son da terra que os deuses quixeron chamar *Eternia*.

O MABINOGION

O *Mabinogion* é unha colección de contos populares galeses que se conservaron nunha serie de manuscritos do século XIII. Os manuscritos recollen uns relatos mitolóxicos moito máis antigos que foron transmitidos oralmente.

Tal e como foron recompilados encádranse en catro liñas argumentais, denominadas pólas, e que refiren as aventuras de Pwyll na primeira, as dos fillos de Lyr a segunda, a terceira a Manannan e a cuarta a Math. A continuación resumimos o contido de cada unha.

PWYLL, O PRINCIPE DE DYFED.

Pwyll (o seu nome significa sabedoría) era o señor de Dyfed, no sur de Gales, onde gobernaba coa súa esposa Rhiannon.

Estando un día na súa corte da península de Arberth (unha das sete provincias que gobernaba), decidiu ir de caza polo bosque de Glyn Cuch.

Cando chegou ceibou ós seus cans, fixo soar o seu corno e cabalgou detrás deles. Pero no seu brioso cabalgar non se decatou que deixara atrás ós seus compañeiros ata que caeu a noite e atopouse só cos seus cans. De repente, escoitou ladridos preto de alí. Achegouse a un claro que había fronte a el e viu un fermoso cervo rodeado por una manada de cans dunha estraña raza que nunca vira. Cando o abateron, Pwyll, non querendo perder esa peza, adiantouse cos seus cans.

Nese intre, un cabaleiro de traxe gris montado sobre un corcel da mesma cor e cun corno de caza ó pescozo, abriuse paso no claro achegándose a Pwyll e faloulle:

-Sei quen es, príncipe Pwyll, pero a túa descortesía non te fai benvido.

-¿En que momento fun descortés con vostede, señor? –respondeu Pwyll.

-¡Xamais imaxinei en alguén da súa condición semellante actitude! ¿Acaso nega que afastou os meus cans para poñer os seus ó carón do cervo?. Pero tranquilícese, pois non clamarei vinganza pola aldraxe; tan só esixirei o pago de cen cervos.

-Se tanto te ofendín, pido perdón. Pero antes, hasme dicir quen es.

-O meu nome é Arawn, rei de Annwn.

Ante esa resposta, Pwyll quedou atónito, pois Annwn era un reino do Alén, e respondeu:

-Dime como te podo compensar, e farei sen dubidar o que me pidas.

-De feito, si hai algo que podes facer por min. Aló onde vivo existe un rei chamado Hafgan, o seu reino limita co meu e dende fai xa moito fustriga as miñas terras. Se es capaz de vencer, non só te perdoarei, se non que te gañarás a miña amizade para sempre.

-Fareino –respondeu enerxicamente Pwyll. Pero necesitarei a túa axuda.

-Ben, escoita atentamente. Intercambiarei o teu corpo co meu de tal xeito que non só o teu rostro e figura, senón que ata a túa voz e xestos serán idénticos ós meus. Despois transportareite ó meu reino. Alí gozarás de tódolos meus privilexios, cada noite será levada á alcoba a muller máis fermosa do mundo. Permanecerás alí durante un ano e un día, pois para entón heime bater con Hafgan. Ti o farás no meu lugar e, non o esquezas, deberás vencelo cun único golpe. Inda que despois el te suplique que remates coa súa vida, aínda que el acuda á túa piedade, non deberás facer nada, pois de ser ferido por segunda vez, recobrará toda a súa forza.

Pwyll dubidou por un intre, tralo cal respondeu:

-Si accedo, ¿qué pasará co meu reino durante todo ese tempo?

-Eu mesmo coidarei del.

Con esta resposta Pwyll ficou máis tranquilo, aceptou o pacto e entón notou que o seu espírito abandonaba o seu corpo. Cando volveu en si viu fronte a el un marabilloso reino e ó seu carón viuse a si mesmo, aínda que sabía que en realidade ese corpo que observaba era o de Arawn. Este indicoulle que tódalas terras que contemplaba eran o reino de Annwn, que agora era o seu, recomendándolle que ó principio observase os costumes da xente, actuase como eles e así non tardaría en acostumarse nin espertaría sospeitas.

Pwyll empezou a camiñar observando atentamente todo o que vía, marabillándose da beleza de aqueles paraxes, ata que chegou ó castelo de Arawn. Dende o momento en que entrou todos o trataron como o seu soberanos, sen que ninguén se decatase do engano. O salón do trono estaba preparado para recibilo trala cacería. Alí, entre os soldados, viu á raíña, a muller máis fermosa que xamais vira nin imaxinara. Agardaron a que o rei se sentase na mesa que á sazón estaba preparada, despois se sentaron os demais e comezou a

comida. Ó seu carón a raíña falaba con el amosando ser unha persoa intelixente cunha conversación áxil e natural, non carente de agudeza. Ó rematar o xantar o festín continuou con cánticos, bailes e narracións de aventuras. Rematada a festa, os invitados se retiraron ós seus apousentos.

Cando os monarcas chegaron á habitación real deitáronse e, ante a sorpresa da raíña, Pwyll, sen media palabra, deulle as costas.

Foron pasando os días. Pwyll atendía os asuntos do reino, cazaba e organizaba festas. Tódalas noites deitábase coa raíña e tódalas noites dáballe as costas. Transcorreu o ano e chegou o día do duelo.

Pwyll acudiu acompañado dos seus mellores homes. Fronte a el agardaban os soldados de Hafgan co rei en vangarda. Adiantouse un xinete e advertiu a Pwyll que se trataba dun duelo entre os dos reis. Pwyll estivo de acordo e cando o emisario volveu ó seu posto, comezou a loita.

Os dous reis abalanzáronse ó galope. Cando estiveron fronte a fronte Pwyll golpeou ó seu opoñente con tal forza que rachou o escudo e a armadura. A sacudida foi tan grande que Hafgan saíu disparado e caeu letalmente ferido.

Na súa agonía Hafga adiviñou que quen o ferira non era Arawn e díxolle:

-Non sei quen es, nin que tes contra min, pero non me deixes así e mátame dunha vez para que remate o meu sufrimento.

-Xamais farei tal cousa. Se realmente queres morrer, pide a outro que sexa o teu verdugo.

-Entón, todo rematou para min.

Así morreu Hafga. Pwyll, que era o vencedor, esixiu para el todo o reino. Ó día seguinte foi coronado.

Como cumprira a súa parte do trato, decidiu volver ó seu reino. Cando chegou ó bosque de Glyn Cuch atopouse con Arawn. Este, xa sabía que Pwyll cumprira coa súa parte do trato e díxolle que lle recompensaría. Cada un recuperou o seu respectivo corpo e volveu o seu reino.

Cando Arawn volveu ó seu palacio organizou un banquete con tódolos seus cabaleiros. Ninguén notou cambio algún na súa persoa e, cando finalizou o festín dirixiuse ós seus apousentos coa súa fermosa esposa, onde xaceu con ela. Arawn desvelouse varias veces e tentou falar con ela, pero non obtivo resposta. Finalmente preguntoulle se estaba enfadada con el, ó que ela lle contestou que,

tras estar un ano sen facerlle caso, cómo pretendía que agora ela lle falase. Arawn contoulle o que sucedera e ambos acordaron que Pwyll era un amigo fiel.

Pwyll, pola súa parte, volveu á corte de Dyfed, onde preguntou qué opinión tiña a xente do seu comportamento durante o derradeiro ano. Os seus cabaleiros contestáronlle que se amosara máis prudente e xeneroso ca nunca. Pwyll comentoulles o que ocorrera. Os seus fieis cabaleiros gabaron ó seu amigo e pedíronlle que continuase gobernando como o fixera Arawn; Pwyll prometeu que así o faría.

Deste xeito ámbolos dou reis selaron a súa amizade e dende entón enviáronse agasallos e víronse a miúdo. E Pwyll foi coñecido como o caudillo de Annwn e chegaría a ser señor do Alén ata a súa morte, trala que lle sucedeu o seu fillo Pryderi.

BRANWEN, A FILLA DE LYR

Lyr, o deo do mar, tivo tres fillo: o xigante Bran, o deus das augas Manannan e a fermosa Branwen.

Ban foi coroado rei de Briganti en Londres¹, pero tiña máis cortes. Estando un día na de Harddlech (Gales) viu dende o torreón que daba ó mar cómo se achegaban tres naves e ordenou ós seus homes que se armasen para o que puidese ocorrer.

Ó achegarse as naves puideron observar que lucían unhas fermosas velas bordadas; cando a principal se adiantou viron que sobre a cuberta colgaba un escudo que simbolizaba a paz. Os mariñeiros desta embarcación arriaron os botes, acadaron a beira, dirixíronse a Bran e presentáronse como irlandeses. Indicáronlle que Mathlowch, o rei de Irlanda, viñera para selar unha alianza con Bran. Pretendía desposarse con Branwen, unindo así os destinos de Britania e Irlanda. engadiron que sen o permiso de Bran, o rei de Irlanda non pisaría chan inglés. Bran accedeu a iso e aceptou discutir o asunto.

Os irlandeses gozaron da hospitalidade inglesa nunha gran festa na corte. Ó día seguinte tivo lugar a negociación. Bran, aconsellado polos seus asesores, aceptou o trato e deu a man da súa irmá para o rei irlandés, polo que de novo

¹ A este respecto hai que subliñar que la antiga Londres, *Londinium*, naceu dun campamento romano do século I d.C., derivando o seu nome do vocábulo celta *laindon* (outeiro longo). Pero existen autores que defenden a existencia dunha cidade prerromana a carón do Támesis.

tivo lugar unha festa, meirande ca anterior, onde foron unidos Branwen e Matholwch. Esa noite deitáronse xuntos e así se converteron en esposos.

Efnisien, irmán adoptivo, ou quizais ilexítimo, de Bran, era un ser tremendamente envexoso. Por iso, cando Branwen casou con Matholwch, os celos corroéronlle ata tal punto que decidiu botar abaixo o feliz acontecemento.

Cando amenceu dirixiuse ós cortellos decidido a rematar coa paz que reinaba agora entre ambos reinos. Aproveitando que ninguén vixiaba nese intre mutilou os cabalos de Matholwch cortándolles os fociños, as orellas e os rabos, co que as bestas quedaron inutilizadas.

Cando Matholwch foi informado estalou en cólera ante tamaña ofensa, dicindo que se sentía insultado e, volvendo ás súas naves, marchou cara Irlanda con Branwen e os presentes que lle regalou Bran como compensación.

Vivindo xa en Irlanda Branwen deu a luz a un herdeiro. Nembargantes, non era feliz, pois a xente non esquecía a ofensa que recibira en Britania e Branwen era, cada día máis, obxecto de calumnias e malos tratos. Asemade, o comercio marítimo co país veciño foi interrompido.

Pero Branwen non permanecía impasible ante esa situación. Conseguiu cazar un estorniño¹ para adestralalo e cando estivo preparado enviouno ó seu irmán cunha mensaxe onde lle comentaba a súa situación. Ó recibilo, Bran estalou de ira e declarou a guerra a Irlanda.

Atravesou o mar de Irlanda por diante das súas naves. Cando chegaron á illa comezou unha cruel batalla onde acadaron a victoria, pero a moi alto prezo: só sobreviviron sete homes. Bran, agonizante, pediulles que lle cortasen a cabeza e a levasen a *Londinium*, onde debían enterrala ó pe dun outeiro xirada cara a Galia. Estas foron as súas palabras:

-Tomade a miña cabeza, levádea a Gwynn Vryn² en Llundain³, e enterrádea nese lugar co rostro volto cara a Galia. Transcorrerá moito tempo durante o camiño. En Harddlech o banquete durará sete anos e os paxaros de Rhiannon cantarán para vós e a miña cabeza resultaravos unha compañía tan grata como nos mellores momentos en que estivo sobre os meus ombros. En

¹ Paxaro de pequeno tamaño, moi común en España. Resulta domesticable e aprende doadamente a reproducir os sons que se lle ensinan.

² O outeiro branco.

³ *Londinium*; é dicir, Londres.

Penfro pasaredes oitenta anos ata o momento no que vos abran a porta que da sobre Aber Henvelen, cara Kernyw¹. Poderedes permanecer alí e conservar intacta a cabeza, pero resultaravos xa imposible en canto vos abran a porta. Ide entón a Llundein a enterrala e pasade ó outro lado.

Seguindo as súas ordes ó pe da letra, cortáronlle a cabeza e acompañados de Branwen levárona a Britania. Cando desembarcaron en Gwynedd (Gales) Branwen sumiuse no desconsolo e morreu de tristeza. Foi enterrada á beira dun río, polo que ó lugar se lle coñece como Bedd Branwen (a tumba de Branwen).

Desconsolados seguiron rumbo a Harddlech. No comiño souberon que Caswallan, sobriño de Lyr, conquistara *Londinium* e agora reinaba en Britania. Ó chegar a Harddlech atoparon un salón onde se celebraba unha festa. Fatigados como estaban, decidiron entrar para descansar. Estando alí achegáronselles tres paxaros enviados pola deusa Rhiannon que cos seus cantos os enfeitizaron, concedéndolles un repouso que durou sete anos, inda que a eles pareceulles un só día. Cando espertaron dirixíronse a Penfro. Alí, seguindo as instrucións de Bran, debían pasar oitenta anos ata que fose aberta unha porta que miraba cara Cornualles. Ó chegar atoparon un palacio con tres portas, dúas abertas e a outra, que efectivamente miraba a Cornualles, estaba pechada.

Tal e como anunciara Bran, pasaron os oitenta anos como unha festa continua presidida pola cabeza, parecéndolle ós sete cabaleiros que só pasaran uns días. Por mor deses oitenta anos aquela festa foi recordada co nome da "Festa da Cabeza Sagrada".

Transcorrido ese tempo, a porta abriuse e marcharon a *Londinium* para, por fin, soterrar a cabeza. Cando chegaron ó outeiro que Bran indicara sepultaron a cabeza coa mirada posta nas Galias. Durante todo o tempo que permanece así, Britania estivo ceibe de invasións.

Segundo outra lenda, cando o rei Arturo a desenterrou, Inglaterra foi conquistada polos saxóns.

Tamén se di que a torre de Londres está edificada no lugar onde foi soterrada a cabeza de Bran.

MANANNAN, O FILLO DE LYR

¹ En Cornualles.

Un dos sete superviventes da batalla de Irlanda e que viaxaron coa cabeza de Bran foi o seu irmán Manannan. Tras eses acontecementos Manannan vivía desconsolado pola perda. Nesa época, Britania estaba gobernada polo seu primo Caswallan e, trala morte Pwyll, o seu fillo Pryderi gobernaba Dyfed.

Manannan non podía soportar que o seu país estivese gobernado por alguén que non fose o seu fenecido irmán. Pryderi visitouno para ofrecerlle a man de Rhiannon e que con ela gobernase Dyfed. Manannan, tras pensalo, aceptou marchar con Pryderi para coñecela.

Viaxaron xuntos e ó chegar foron recibidos cunha gran festa onde Manannan coñeceu a Rhiannon, namorouse e aceptou desposala. Esa mesma noite se converteron en esposos.

Permaneceron felices moito tempo ata que un día Pwyll, a súa esposa Cigfa, Manannan e Rhiannon foron a Gorsedd Arberth, o lugar onde Rhiannon coñecera a Pwyll. Atopábanse contemplando a fermosa vista cando todo ó seu redor viuse envolto nunha espesa néboa. Tras permanecer desorientados un rato, a néboa dissipouse e ante eles apareceu unha paisaxe completamente diferente: todo no seu contorno era un inmenso páramo que se estendía na distancia observable á súa mirada. Desolados, decidiron regresar, mas cál sería a súa sorpresa cando chegaron á corte a atopárona abandonada. Resolveron coller de novo as súas monturas e recorrer o reino na procura de respostas a tan estraños acontecementos, pero a desolación e a érmoa paisaxe estendéranse por todo o territorio; por máis que buscaron non atoparon a ninguén. Na súa soidade o tempo parecía transcorrer con extrema lentitude, ata que un día decidiron abandonar Dyfed e partir cara Britania.

Ó saír do seu reino encontraron xa cidades e pobos. Decidiron traballar para sobrevivir, pero ó aprender un oficio rapidamente superaban a calquera artesán o mestre local, o que provocaba as envexas destes e tiñan que abandonar a cidade e seguir o seu camiño. Así lles sucedeu en tódolos lugares onde pararon, polo que decidiron continuar a viaxe vivindo da caza.

Un día atoparon un porco bravo prateado. Soltaron ós cans detrás do paquidermo e comezaron a persecución ata que, sorprendidos, observaron cómo o xabaril se metía nunha cabana. Manannan amosouse reticente a continuar, pois xa pasaran por ese lugar non viran a cabana; pero Pryderi, ó ver que os cans entraron detrás do xabaril, decidiu seguios.

Unha vez dentro, Pryderi comezou a camiñar por aquel estraño lugar que, se ben por fóra aparentaban unha simple cabana, por dentro resultou ser unha gran casa chea de estancias onde reinaba o máis absoluto silencio; tan sequera se escoitaba o ruído dos cans ou do xabaril. Chegou a un gran patio interior. Dous obxectos, ambos de mármore, había en aquela sala: unha fonte e, ó seu carón, un bloque suspendido por catro cadeas. Por riba do bloque brillaba unha copa de ouro. Achegouse á copa e, cando a aferrou, notou como se lle agarrotaban as extremidades. As súas mans non podían soltala e as pernas dobráronselle ata quedar axeonllado no chan sen poder moverse; quixo pedir axuda, pero quedara mudo.

Entrementres a tarde ía caendo e Manannan volveu coas dúas mulleres e contou o sucedido. Rhiannon recriminoulle por ter abandonado ó seu amigo e decidiu ir na súa busca. Cando o atopou tentou quitarlle a copa e ela tamén se viu paralizada.

Chegou a noite, a obscuridade reinou no bosque, a cabana desapareceu. Desolados ante a perda dos seus cónxuxes, Manannan e Cigfa decidiron continuar a viaxe. Tras pasar un tempo en Britania, volveron a Dyfed, dedicándose á caza e ó cultivo do cereal. Chegou o tempo da colleita e, na mañá en que Manannan decidiu recoller o trigo, observou atónito que desapareceran as espigas. Ó día seguinte ocorreu o mesmo coa segunda plantación, así que decidiu agocharse e pasar a noite para descubrir quen lle estaba a roubar.

Entre o lusco e o fusco escoitou un ruído e viu aparecer centos e centos de ratos que se achegaron ás plantas e as roeron. Manannan saíu furioso do seu agocho e tódolos ratos fuxiron, pero atropou un. Enganchouno na súa luva e volveu con Cigfa. A muller díxolle que soltase tan insignificante presa, pero Manannan se negou.

Ó día seguinte dirixiuse a Gorsedd Arberth e fabricou unha diminuta forca para o roedor. Estaba xa preparado cando viu achegarse un vello personaxe vestido con farrapos. Estrañado ante a primeira persoa que vía no seu reino tras sete anos, preguntoulle de onde viña.

-Dende *Londinium* veño camiñando, respondeu o ancián. E vostede, ¿qué fai nun lugar tan inhóspito?

-Aforco a un ladrón.

-Pois a min paréceme un simple rato. E, a verdade, debería soltalo, pois non é tarefa digna dunha persoa da súa condición.

-¡No farei tal!

-Está ben, mércolle a liberdade do animal.

Ante unha nova negativa de Manannan, o home deixouno e foise.

Apareceron máis homes, cada vez de maior dignidade, que tamén tentaron facerlle renunciar ó sacrificio, e cada un ofreceulle unha suma maior. Pero en tódolos casos, Manannan se negou, ata que se lle ocorreu dicir que o faría se o reino de Dyfed, Rhiannon e Pryderi eran liberados do encantamento. Cando un personaxe accedeu, Manannan preguntoulle quen era ese rato, ó que o home lle contestou que era a súa muller e que o resto dos ratos eran os seus soldados. Manannan preguntoulle quen era el e porqué enfeitizara o reino, ó que lle contestou:

-Meu nome é Llwyd. Pwyll e Rhiannon trataron moi mal ó meu pai, polo que encantei o reino por vinganza. Agora libera á miña muller e farei todo o que me pidas.

-Fareino cando volva a ver a Rhiannon e Pryderi.

Nese intre apareceron ambos e Manannan soltou o rato. Llwyd posou a súa vara no rato e este converteuse nunha muller. Nese momento, toda a paisaxe volve a ser como antes e o reino de Dyfed recobrou a súa antiga vitalidade.

MATH, O FILLO DE MATHONWY.

Mathonwy, o rei de Gwynedd, (País de Gales), tiña dous fillos: Math e Don. Cando morreu, Math herdou o trono.

Don, co seu esposo Beli, tivo seis fillos: Govannon, Amaethon, Nudd, Gwydion, Arianrhod e Gilvaethwy. Este último namorouse perdidamente da encantadora Goewin, quen, para a súa desgracia, era a noiva do seu tío Math.

Esta situación tiña a Gilvaethwy angustiado, pois non sabía qué facer. Un día, o seu irmán Gwydion díxolle que non se preocupase, pois el sabía como arranxar o problema: cumpría conseguir que Math partise á guerra, así Goewin quedaría soa e Gilvaethwy podería aproveitarse.

Gwydion acudiu xunto a Math e contoulle que ó sur de Gwynedd viran unha piara de porcos de saborosísima carne; o problema era que pertencían a

Pryderi. Gwydion explicou que tiña un plan: se lle acompañaban doce guerreiros disfrazados de bardos acudiría a Pryderi para pedirlos e lle convencería para que aceptase. Así pois preparouse unha expedición na que viaxaron Gwydion e Gilvaethwy.

Cando chegaron a Dyfed, Pryderi invitounos a una banquete. Como ían disfrazados de bardos, Pryderi pediulles que lle contasen algunha historia. Gwydion ofreceuse e facendo gala unha elocuencia sen igual engaiolou a tódolos invitados. Cando rematou a velada dirixiuse a Pryderi para pedirle os seus maravillosos porcos. Pryderi rexeitou a petición alegando que os porcos eran un agasallo de Arawn e que lle prometera que non se desfaría deles ata que parisen. Así as cousas, tódolos presentes se retiraron ós seus apousentos.

Mentres os demais descansaban, Gwydion empregou os seus coñecementos de maxia para crear doce cabalos con monturas de ouro, doce cans con colares de ouros e doce escudos tamén de ouro. Ó día seguinte ensinoullos a Pryderi e propúxolle intercambialos polos doce porcos; Pryderi aceptou.

Cando o troco se fixo, Gwydion e os seus compañeiros marcharon cos porcos. Apuraron a viaxe todo o que puideron, pois os máxicos agasallos que entregaran desaparecerían ó día seguinte.

Ó chegar a Gwynnedd avisaron a Math de que Pryderi lle atacaría. Cando este marchou co seu exército, os seus dos sobriños regresaron ó castelo, onde obrigaron a Goewin a xacer con Gilvaethwy. Á mañá seguinte reuníronse co exército de Math.

Na batalla pereceron moitos homes e Pryderi ordenou retirada e retou a Math en combate singular. Math aceptou e se bateron con valentía pero, unha vez máis, Gwydion empregou a súa maxia, e Pryderi morreu a mans de Math, polo que o seu exército tivo que fuxir derrotado.

Os superviventes do exército de Math volveron ó castelo, agás Gwydion, Gilvaethwy e os seus compañeiros, que cabalgaron cara os confíns do reino, como facían a miúdo.

Cando Math chegou onda Goewin, esta presentouse avergoñada e contoulle o que sucedera. Math, afundido, decidiu que a pesar de todo ela sería a súa esposa. Para vingarse deu a orde de que ninguén no reino dise comida nin abeiro ós seus sobriños. Ó cabo dun tempo os dous irmáns volveron ó castelo.

Como castigo Math enfeitizounos converténdoos nunha parella de cervos e ordenoulles que fosen vivir ó bosque, onde se emparellarían e procrearían, e que volvesen ó cabo dun ano.

Pasado ese tempo, apareceron cun cervatiño. Math quedouse con el, realizou un novo conxuro converténdoos en xabarís e repetiu a mesma orde. Ó cervatiño converteuno nun rapaz.

Pasou un novo ano e apareceron os dous xabarís cunha nova cría. Math converteu ó xabato nun rapaz e ós dous xabarís en lobos.

Pasado outro ano volveron cun lobezno e esta vez converteu ós tres en humanos. Achacou o pecado dos dous irmáns á súa xuventude; considerou que o castigo abundara e mandou que os vestisen.

Cando se presentaron de novo ante el, preguntoulles quen sería a ideal para substituír a Goewin.

-Arianrhod, a miña irmá e sobriña túa -contestou Gwydion.

Math dixo que lle parecía ben e mandou que se presentase ante el. Cando apareceu a moza preguntoulle se aínda era virxe. Como a moza lle contestou que si, colleu o seu caxato, dobrouno e obrigoulle a que pasase por debaixo del, pois así sabería se dicía a verdade. Cando a rapaza estaba pasando baixo o caxato, ocorreu algo asombroso: un bebé saíu do seu ventre. Sen que ninguén dixese nada, todos eran conscientes de que mentira e Arianrhod, avergonzada, fuxiu. Pero cando saía da sala, algo máis lle caeu; rapidamente se agachou e o escondeu sen que ninguén puidese velo. Math decidiu adoptar ó rapaz e todos se foron.

Ó día seguinte Gwydion achegouse á habitación da súa irmá e oíu un ruído debaixo da cama. Agachouse e atopou un bebé oculta nunha caixa. Colleuno e deullo a unha muller para que o criase. O rapaz foi crecendo moi rápido, aparentando o dobre da súa idade real e Gwydion tratábo como se fose o seu propio fillo.

Un día, Arianrhod preguntoulle quen era.

-É o teu fillo, respondeu Gwydion.

-¿E cómo se chama?

-Non ten nome.

Entón, Arianrhod, colérica, xurou que non o tería mentres ela non llo dese e que non o faría xamais. Gwydion replicoulle botándolle en cara a súa vileza e asegurando que a pesar da súa oposición, tería un nome.

Ó día seguinte Gwydion levou a cabo un encantamento facendo que o rapaz e el mesmo parecen unha parella de zapateiros. Ó pouco tempo Arianrhod acudiu para probar uns zapatos. Cando pretendía probarse uns moi fermosos apareceu un paxaro enriba dunha póla. Ó velo o rapaz apuntoulle cun arco derribándoo, polo que se gañou as gabanzas da súa ignorante nai, que o definiu como un rapaz “louro de man hábil”. Nese intre Gwydion díxolle:

-É certo. E acabas de darlle un nome: *Lleu Llaw Gyffes*, o “Louro da man hábil”.

E entón, o disipouse o encantamento e os dous apareceron coas súas verdadeiras figuras. Ó decatarse do engano Arianrhod, iracunda, augurou que o rapaz nunca collería as armas para converterse en guerreiro se ela mesma non llas daba, o que non faría endexamais.

Pasado un tempo presentáronse dous bardos ante Arianrhod prometéndolle que, se llo permitía, “divertirían a tan fermosa dama”. Arianrhod, sentíndose alagada, montou un festín no seu castelo, onde os dous bardos puideron cantar historias ata que chegou a noite e todos se foron a durmir moi pracenteiros.

Cando amenceu Arianrhod oíu gritos e dirixiuse á fiestra, dende onde puido ver que unha flota repleta de guerreiros se achegaba á baía. Os dous bardos aseguráronlle que se lles armaba eles poderían impedir o ataque. A asustada moza aceptou de seguido e, en canto se llas deu, contemplou, perplexa, como desaparecía a flota e os dous bardos se convertían en Lleu e Gwydion. Pero de novo maldiciu ó seu fillo asegurando que nunca tería unha esposa.

Nesta ocasión Gwydion acudiu a Math, quen lle dixo que recollese flores e con elas crease unha muller. Gwydion levou a cabo o encargo e así creou unha fermosa rapaza a quen puxeron un nome: Blodevell, que quere dicir “Cara de flor”.

Cando Lleu se fixo maior, casou con Blodevell e con ela como esposa chegaría a gobernar o reino de Gwynedd.

A ORIXE MITOLÓXICA DE GALICIA

O CELTISMO

No século XIX existiu unha corrente coñecida como “Historicismo Romántico”. En Galicia tería os seus seguidores en Barros Silvelo, Manuel Murguía, Eduardo Condal, Benito Vicetto... que estudaron a mitoloxía e a historia galega e abandeiraron o “Celtismo”. Este foi o movemento que caracterizou ós precursores do nacionalismo, que tentaron basear a identidade galega nos “nobres celtas, fillos de Breogán”.

Abarcaron campos diversos, como a historia e a creación literaria. Atribuindo o noso pasado ós celtas, producirán as “Historias de Galicia” de Vereá e Aguiar, Martínez Padín, Benito Vicetto, Manuel Murguía e os traballos de Saralegui e Medina ou Villaamil e Castro. Pola súa parte, no norte de Portugal, Martín Sarmiento traballou nas escavacións da “citania de Briteiros” e no castro de Sabroso.

Postulouse sobre o poboamento anterior ós celtas. Segundo estes autores, correspondería ó pobo dos oestrimnios, que non deixaron pegadas que permitisen seguir o seu rastro, e que serían expulsados polos saefes; é dicir, polos celtas.

Estes autores consideran o celtismo, ou mellor aínda, a raza celta, como a orixe do pobo galego, a súa primeira causa de identidade e diferenciación. Posteriormente, esta opinión foi matizada ó aceptar que a etnia galega partiría duns elementos indíxenas previos e as achegas celtas e ibéricas.

Outros defensores posteriores da tese celta foron: Leandro Carré Albarelos, defensor da teoría dunha cultura nórdica de tipo céltico, Florentino López Cuevillas, Xoaquín Lorenzo, Vicente Risco, Taboada Chivite... Ata Menéndez Pelayo, en “A orixe da novela en España”, fala do “primitivo celtismo de Galicia e Portugal”.

Segundo Carré Alvarelos, o conquistador de Irlanda foi Ith. Partindo de Galicia, levou a Irlanda a raza dos celtas e a súa civilización. Por iso alí se atopan as mesmas citanias (castros de casas circulares que alí chamaron *cathairs* e que son idénticas ás de Galicia) e os preciosos torques de ouro (emblema dos Saefes), ademais das semellanzas nos nomes de ríos e lugares, e

ata a mesma gaita. Así pois, Alvarellos parte de que os celtas son a base da Galicia actual. A raza que vivía en Galicia chamábase “Brigante”.

Incluso a xeración *Nós* viuse influenciada por esta tendencia. Elixirán Irlanda como o espello do seu nacionalismo e xurdirá unha corrente: o “Atlantismo”, virando o espello cultural mediterráneo, tipicamente español, cara a este océano común ós países celtas: Irlanda, Escocia, Bretaña, Galicia... En palabras de Raquel Bello:

“Celtismo e Atlantismo supuñan o xeito perfecto de conxugar a tradición, a reivindicación política e a internacionalización da cultura galega. Era o xeito de que a literatura e o arte galegos se puidesen ver inseridos dentro dunha corrente máis ampla e indiscutiblemente europea, e por iso cosmopolita.”¹

Dos autores pertencentes ó “celtismo galeguista” foron Benito Vicetto e Manuel Murguía os que tiveron máis éxito. Murguía chegou a defender a relixiosidade galega como diferente á do seu entorno inmediato e considera a herexía priscilianista como unha perfecta fusión do celta e o cristián.

Segundo Murguía, as nosas antigas lendas teñen o seu equivalente en países da mesma orixe celta, e “non se pode dúbida do seu estreito parentesco”.

“... a pouco que se percorra o territorio galego, a pouco que se observen e estudien os caracteres físicos dos diversos individuos que o póboan, advírtese que son distintas as razas que ocupan o noso país... ninguén pode confundir o descendente do lexionario romano, co das tribos célticas... o romano limitase ás súas antigas colonias e lugares comarcanos, como acontece en Carballo e Ponteceso, nestas aldeas o loureiro medra entre o carballo, formando sebes vivas, sendo como o símbolo da unión eterna de ámbalas razas... A poboación galega é céltica con algunhas bolsas ou golpes romanos, alí onde estes fundaron colonias ou tiveron postos militares ou políticos de importancia... A muller galega está dotada dunha viveza e enerxía superior á do home deste país... e levará o seu viril alento ós traballos intelectuais, que teñen por certo un carácter que os separa fondamente dos homes da súa raza... A preponderancia da raza céltica en Galicia é un feito evidente : de aí que a poesía e a arte -expresión da máis viva e verdadeira das tendencias dos

¹ Raquel Bello Vázquez: *Celtismo e saudade como repertorios míticos en Otero Pedrayo*. En “Estudios dedicados a Ricardo Carvalho Calero.

pobls- sexan doces, tristes e melancólicas, e en tal grado que ningunha outra rexión de España a avantaxe.”¹

Así pois, todos estes autores partían dunha crenza común, o pasado celta de Galicia. E para iso, a falta de probas materiais, xustificaban a teoría aceptando todo legado cultural que fose coherente coas súas crenzas. A partir de lendas, mitos e historias, crearon, como dixemos, as súas “historias de Galicia”.

Como mostra disto, extraemos o inicio da “Historia de Galicia” escrita por Benito Vicetto.

1^{er} PERÍODO: GALICIA PRIMITIVA (2416-2332 a.C.)

“Ó se retirar as augas do diluvio, cando a derradeira onda, turbia e preguiceira, esvaeceuse no azul trémulo do marco das nosas costas, por unha desas reaccións admirables na orde da natureza, os vales e as montañas comezaron a se cubrir de verdor en pouco tempo: vexetación que elevaba ós ceos as súas emanacións virxinais... Galicia era entón un verxel acariciado do Creador [...]

Máis tarde, todo cambiou: mil e mil animais daniños chegaron ós nosos vales e ás nosas montañas, onde se gorneceron impunemente. A irrupción daqueles animais horribles manchou con alentos fétidos a pureza da atmosfera; as flores languideceron... desapareceu o froito das árbores, que abateron as súas copas... ata formar fragas e malezas; e os lagos se converteron en lagoas e encoro... Galicia deixou de ser o xardín acariciado polo Señor... Era un cadro horroroso.”

2^o PERÍODO: POBOACIÓN BRIGANTINA (2332-2000 a.C.)

Tubal e a súa tribu partiron dende Sennar, en Mesopotamia, e no ano 2332 a.C. chegaron á península, desembarcando na desembocadura do Texo, onde hoxe está Setúbal, que no idioma caldeo quere dicir “asento de Tubal”. O destino quixo que a repoboación da península partira de aquí, do punto medio entre o golfo de Rosas e o golfo de Biscaia.

Tubal dispuxo que os seus tres fillos, coas súas respectivas familias, se espallasen pola península para poboala. Mandou a Ibero á costa de Levante, a Idúveda ó interior e a Breogán¹ ó litoral de poñente.

¹ Murguía: “Historia de Galicia”. En Historia de Galicia / Manuel Murguía ; Benito Vicetto.- Bilbao, Editorial La Gran Enciclopedia Vasca, 1979.

Breogán percorreu a costa ata chegar ó cabo de Ortegal, onde decidiu descansar, elixindo como asento a zona entre o cabo de Fisterra e o de Ortegal, a que sería a futura costa brigantina, por iso a comarca chamaríase Bergantiños. Alí formou o seu *gah*², que recibiu o nome de Brigondo, a primitiva Betanzos.

A familia espallábase prodixiosamente por toda a costa, conquistando a terra ás feras que poboaban os montes. O pobo brigantino era bo e só se ocupaba de alimentarse para vivir. A raza producía homes altos, robustos, áxiles, de pel branca e de cor viva, ollos azuis e cabelos vermellos, como se pode ver hoxe en Europa, sobre todo en Inglaterra, por onde despois se difundiron.

Daquelas xurdiu o costume de honrar a morte dos magnates e heroes coas *medorras*³. O culto levábase a cabo nos *lubres*, os bosques sagrados que os romanos chamaron *lucos*⁴, e sempre de noite, prendendo unha gran cacharela con ruidosa animación, costume do que herdamos as *foliadas*⁵.

Dos fillos de Breogán destacaron tres: Artai, ou Arteigo, Hiar, ou Ier, e Gao, ou Gall.

Artai deu nome a Arteixo e foi o proxenitor dos ártabros, un pobo de pescadores. Cando era rapaz nadaba e mergullábase nas profundidades dos ríos a unha velocidade admirable. Xa de mozo, se tiraba ó mar dende as rochas e burlaba a furia das ondas, salvando a todos aqueles que se adiantaban de máis nos areais das costas. Nadando e pescando era o mellor e inventou as barcas de vimbio forradas de coiro.

Ier era un cazador infatigable, pero tamén un bo pescador. Parecía estar protexido pola providencia nas súas expedicións, pois a maioría das veces, cando se internaba cos seus fillos nos bosques, quedaba rodeado de innumerables feras, pero se salvaba milagrosamente. A raza Ierna foi un pobo de cazadores e pescadores.

Gall era fermoso de rostro e de figura hercúlea. Descoñecía o medo e nas batidas saía sempre ileso. Incluso as feras chegaron a fuxirille por instinto. Tan

¹ Na obra orixinal de Vicetto, este personaxe aparece co nome de Brigo. Nós empregamos Breogán, pois é o nome co que este mítico personaxe pasou á historia.

² Literalmente, vivenda ou abrigo. Neste caso refírese ó seu poboado, o que máis tarde será chamado *carn* e, cos romanos, *castrum*.

³ A medorra é unha mámoa ou túmulo. Trátase dunha construción sepulcral.

⁴ Refírese, sen dúbida, ó nemeton.

⁵ Reunión nocturna de xente onde se dedican a saltar as cacharelas e a bailar.

só aplacaba a súa enerxía ante a súa muller, Celt, unha filla de Artai. A raza de Gall inclinábase á caza e os bosques e foron os proxenitores da raza céltica.

Cando Breogán soubo da morte do seu irmán Idúveda marchou ó sur a tomar posesión do goberno daquela zona da península, que agora lle correspondía, abandonando Galicia, e fundando no camiño as futuras cidades de Vigo, Braga e Braganza.

3º PERÍODO: A NACIONALIDADE CÉLTICA (2000-1600 a.C.)

Daquela tres razas poboaban la costa galega: a artábra, estendida pola costa de Betanzos a Fisterra, a ierna, de Fisterra á ría de Vigo e a gala, de Betanzos ás beiras do Sar.

Gall substituíu en influencia a Breogán. A súa muller Celt sobresaía polas súas virtudes. A súa raza comezou a destacar sobre o resto.

Dos fillos de Gall destacaron: Noé, que foi o proxenitor da tribu dos nerios, Arro, proxenitor dos arrotebras e Brito, dos britóns. Pero sobre todos eles destacou o seu fillo Céltigo, proxenitor dos céltigos.

Céltigo era o vivo retrato de Gall e producía unha atracción singular sobre as mulleres.

Á morte de Gall caeu unha tormenta que durou oito días. Cundiu o desánimo e chegaron a fame e as enfermidades. O pobo acudiu a Celt, pero ela parecía a estatua da dor. Moitos decidiron emigrar, primeiro pola costa cántabra e logo pola Bética.

Noela, a muller máis fermosa dos nerios namorouse de Céltigo e un día saiu na súa procura, disposta a conquistalo. Ó anoitecer, Noé decatouse de que desaparecera e foina buscar, pero non a atopou.

Ó amencer viu aparecer á súa filla detrás de Céltigo e correu a darlle unha aperta, pero ela o rexeitou. Céltigo, alleo a escena, foise, e ela seguiu, o que enfureceu a Noé, que deu un salto e ficou fronte a el, pedíndolle a Noela. Celtigo encolleuse de ombros e seguiu o seu camiño. Noé deu un novo salto e cando estivo diante de Céltigo derribouno cun pao e levou a Noela. Algúns céltigos, que dende lonxe viran a escena, correron cara a alí e levaron a Céltigo para curalo.

Entre os céltigos xurdiu o odio e o desexo de vinganza; os ártabros e os britóns aliáronse cos céltigos, mentres que os iernos axudaron ós nerios.

Decidiron que a batalla sería na beira do Xallas. Cando todos estaban preparados para loitar, de repente, pararon.

Saíndo do máis profundo do bosque, e guiadas por Celt, apareceron ante eles as súas mulleres. Cando se achegaron, axeonlláronse alzando os fillos ó aire e pediron a paz. Celt foi a única que permaneceu de pe. Estendeu un brazo cara a cada bando, abriu as mans e falou.

Falou das consecuencias do exterminio, das nais desoladas... Falou con voz vibrante e a tenrura penetrou nos corazóns dos guerreiros que depuxeron as armas e fundíronse nunha aperta. Ese día naceu a veneración polas matronas galaicas.

Cando Celt morreu, o seu cadáver debía ser incinerado, como era o costume, mais ninguén se atreveu; e tampouco podían enterralo, pois as feras o devorarían e segundo as súas crenzas non gozaría da vida de ultratumba. Así pois, decidiron enterrala, pero fincando unha enorme pedra enriba da súa tumba. Esa foi a orixe dos menhires.

Dende entón aumentou o prestixio de Céltigo e foi el quen lanzou ó pobo á conquista do interior de Galicia, que ata ese momento continuaba sendo un lugar inhóspito e salvaxe.

Fixérono seguindo as beiras dos ríos. Para se internar nos bosques empregaban dous procedementos: o cuneo, para loitar contra as feras, poñéndose tres homes en ángulo, o máis forte no medio e os outros ós lados; o outro era o coso, que consistía nun foxo cuberto de pólas e cun cebo enriba, normalmente unha ovella ou unha ave.

Pasou o tempo e as razas se multiplicaron. Foi nesta esta época cando inventaron o noso instrumento musical por excelencia, a gaita: “o aura das montañas, instrumento dos horizontes, non de salón, lenitivo de dores, esperanza dun mundo mellor”. Tamén inventaron os zocos e os hórreos.

A Céltigo sucedeu Galliber, que impulsou a exploración cara ó interior. Un aluvión de xentes chegou á actual rexión de Aragón, onde xa había iberos, e da súa mestizaxe naceu a nación celtibera.

Un novo aluvión da raza céltiga chegou a Gascuña, Bretaña e Normandía, creando así a nación gala; é dicir, os céltigos das Galias.

4º PERÍODO: A EXPLOTACIÓN FENICIA (1600-1200 a.C.)

Procedentes de Sidón e Tiro, embarcacións fenicias “chegan ás rompentes espumosas”. Ó principio inspiraban desconfianza nos aldeáns, aínda que se mostraron afables. Pasaron os primeiros días preto da costa, rexistrando os abundantes filóns de estaño, ouro e prata. Estes filóns abondaban tanto na antiga Galicia que “arando afloraban anacos de ouro”.

Un día, os fenicios colleron unhas ovellas que pastaban e, achegándose ós nativos, deixaron no chan vidros, ferramentas de labor e telas de vivísimas cores. Os galaicos quedaron impresionados, pero aínda mantiñan a súa desconfianza. Dous días despois, os galaicos deixáronlles gando e de novo os fenicios o colleron e deixaron obxectos, telas... Así triunfou a afabilidade por riba da desconfianza.

Cando por fin foron aceptados e comezaron os tratos, os fenicios ensináronlles a fabricar apeiros de labranza, a cultivar o campo, a recoller a la das ovellas e, pasado un tempo, marcharon co estaño.

Volveron máis naves fenicias e deron un nome á nosa terra: Brigantania. Nun destes barcos chegou Midacrito, que organizou a explotación do estaño e ergueu un templo na honra de Hércules fronte a unhas illas que chamou primeiramente Sisargas e máis tarde serían coñecidas como Orzagas, logo Orzán e finalmente Cassitérides, polo estaño que producían. Por toda a costa construíu templos provistos de faros para sinalar a costa, o que deu un gran pulo á navegación. De todos eles só se conservan tres: o de Hércules, o de A Lanzada e o do cabo de Touriñán.

Coa chegada fenicia produciuse una división nos galaicos. Por unha parte, os céltigos do litoral, que en contacto cos fenicios se converteron nun pobo afanoso, industrial, mercantil, medio celtas medio fenicios. Debido a esa influencia comezaron a adorar á deusa Melkart. Os céltigos que continuaban a exploración do interior ó mando de Galliber seguían sinxelos, uniformes, pastorís e fieis ás tradicións, en pleno celtismo.

Por outra parte, Ibero, acompañado de mariñeiros fenicios, chegou a unhas illas do sudoeste de Inglaterra que tamén chamaron Cassitérides. Percorreron despois Irlanda, Escocia e Inglaterra, e Ibernio, Hebeo e Eremon asentáronse nas illas e as poboaron.

5º PERÍODO: COLONIZACIÓN GREGA (1200-500 a.C.)

Os gregos chegaron a Fisterra para ver como se ocultaba o sol en occidente, ergueron un templo ó astro rei e ficaron aquí. Este templo chamouse Ara Solis e estaba composto de catro columnas de granito moi altas rematadas nunha cúpula lixeira e maxestosa, cos frontes descubertos a occidente e oriente. Tiña no medio un ara de pedra cun gran cáliz e sobre el un sol de ouro¹.

Acudiron máis gregos que levantaron a cidade de Duio, da que xa non queda nada máis co nome, pois co transcorrer dos séculos as dunas da praia avanzaron ata sepultala.

Daquela disputouse a guerra de Troia e, trala caída da cidade, algúns xefes ilustres buscaron novos países. Foi así como chegaron ás nosas costas, Teucro, Antíoco, Anfíloco... Moitos deles fundaron cidades, como Diómedes, que fundou Tide, a capital dos grovios, hoxe Tui, e despois marchou a Italia. Teucro fundou Helenes, a capital dos helenos, que foi o berce de Pontevedra. Anfíloco penetrou polas marxes do Miño e fundou Anfiloquia, que despois sería Auria, cidade que hoxe coñecemos como Ourense. Antíoco fundou Antioquía na comarca da Limia, onde había un lago, hoxe desecado, a lagoa de Antela.

Como seguían chegando gregos, os fenicios foron abandonando a explotación de Galicia e aumentando a que tiñan en Inglaterra.

Os helenos deixaron a súa pegada nalgúns costumes, como o loito e o pranto das plañideras.

No século X a.C., descendentes daqueles céltigos que poboaron a Galia, decidiron voltar ó seu país de orixe, pero nunha primeira vaga invadiron os territorios dos celtiberos, iberos e idúvedos. Unha vaga posterior de galos si que alcanzou Galicia e ó chegar a Antioquía enfrontáronse ós seus habitantes, arrasando a cidade. Os céltigos e gregos que vivían nas proximidades repregáronse e uníronse, organizando a resistencia dende Anfiloquia.

Entón chegaron moitos días de choiva continua. Cando os celti-gregos decidiron atacar, a noite anterior pediron ós astros que lles desen a victoria e, ó amencer a cidade xa non estaba; no seu lugar había un lago. As familias galas que se salvaran trastornáronse e co pánico comezaron a se exterminar entre

¹ Nesta imaxe do cáliz que nos ofrece Vicetto non podemos obviar a similitude na súa descrición co actual escudo de Galicia.

eles, como se non se coñecesen, como se perdesen a memoria. Tanto impresionou esta actitude ós céltigos que, ó lago e ó río, déronlle o nome de Lethes, o río do esquecemento, admitindo nos seus fogares ós galos que sobreviviran; hoxe ese río é coñecido como o Limia.

6º PERÍODO: INVASIÓN CARTAGINESA (500-200 a.C.)

O almirante cartaxinés Himilcón chegou ó monte Santa Tegra e internouse no val do Rosal. Foi ben recibido e celebrou tratados comerciais polos que estableceron factorías na costa. Pero cando volveu a Cartago decidiu ocultar ós seus paisanos o país que descubrira.

Os cartaxineses que ficaron en Galicia concentráronse nos portos de Obre, na desembocadura do Tambre, e Erizana, que hoxe é Baiona. A xente deixouse influenciar por eles e pouco a pouco os cartaxineses apoderáronse das localidades, enviando ós mozos a loitar con Cartago, e comezaron a abusar do resto. O pobo, cansado da opresión, comenzou a latexar e vibrar, e alzouse, exterminando e queimando os barcos fenicios.

Chegaron as novas a Cartago e foi enviado Amílcar Barca, que desembarcou en Cádiz y subiu pola costa oriental ata os Pirineos. Contra el xuntáronse os turdetanos, lusitanos, vetóns e celtas, pero foron vencidos. Voltvéronse a aliar, e cun exército de 50.000 homes ó mando de Indortes, se enfrontaron nunha terrible batalla, pero de novo foron derrotados.

No Ara Solis, Formistans prometeu vingar ós seus irmáns e marchou a unirse cos vetóns. Na terceira batalla empregou a técnica do cuneo, e dentro do ángulo da punta resgardou a súa cabalería. No combate os cartaxineses quebraron o vértice do cuneo, o que precipitou á cabalería con tal ímpeto que decidiu o éxito da batalla. O propio Formistans matou a Amílcar Barca. A este xeneral sucedelle Asdrúbal, que firmou un tratado de paz.

Tras este período de paz chegarán os romanos. Os celtas pelexarán bravamente contra eles, pero non poderán vencer, pois non hai que esquecer que o exército romano era o máis potente que pisara a face da terra.

Baixo o dominio do Imperio Romano, os celtas rematarían asumindo a súa civilización e Galicia sería unha rexión máis do Imperio Romano: Gallaecia.

DICCIONARIO DE MITOS E LENDAS CELTAS

- A -

Airmed :

Filla de Diancecht. Na batalla de Mag Tured recolleu as plantas medicinais que serviron para curar as feridas e resucitar ós mortos.

Albión:

Antigo nome de Inglaterra, mencionado por Piteas de Massalia no século IV a.C. Aínda que é un termo de orixe celta, os romanos supuxeron que se trataba dunha derivación da *albus* (branco) en alusión ós acantilados brancos de Dover.

Alén:

En Galicia chámase así ó Alén, sendo una versión do Sid irlandés. Houbo diversos sitios que se consideraron entradas ó Alén: a lago de Antela, Compostela, Duio, Fisterra, a illa de Ons...

Amergín:

O seu nome significa “o nacemento do canto”. Asumiu o mando dos fillos de Mil na súa conquista de Irlanda. Foi tamén o primeiro poeta da illa.

Amfortas:

O rei pescador ferido que procurou o Santo Graal. Só podería curarse coa axuda do cabaleiro que atopase o Graal.

Ananos:

Seres humanos de pequena estatura e longas barbas brancas. Na tradición indoeuropea preséntaselles como inquedos mineiros que vivían e gardaban tesouros baixo terra. Son comúns a tódolos países celtas.

En Galicia adoitaban situar as súas moradas baixo os castros ou as mámoas.

Annwn:

Na lenda galesa, os infernos rexidos por Arawn. No ciclo artúrico os cabaleiros da táboa redonda achegáronse a este reino para roubar o caldeiro máxico que devolvía a vida. Probablemente o mito cristián do Graal é unha versión ou deriva deste recipiente. Nos Mabinogion aparece como un pacífico reino.

Arawn:

Nas lendas galesas, rei de Annwn. Arawn utilizou ó heroe Pwyll para vencer a Hafgan, o seu inimigo.

No ciclo artúrico, os homes de Arturo roubáronlle o caldeiro máxico de Annwn, que podía devolver a vida.

Arco da Vella:

Fenómeno luminoso en forma de arco que ofrece as sete cores do espectro cando os raios do sol atravesan as gotas da chuva. Críase que se alimentaba das augas dos ríos e mares. En épocas de fame secuestraba a rapaces e rapazas.

Existiu un culto a unha deusa asociada á lúa e rexedora do tempo e as colleitas. En Irlanda e Escocia é a Vella Muller de Bhara, a Cailleach Bheur das terras altas de Escocia, a Cailleach Beara irlandesa...

Arpa:

Instrumento musical moi querida polos bardos. O máis célebre era o de Dagda, que provocaba tristeza, alegría ou sono irresistibles en calquera que oíse o seu son.

Arturo:

Fillo de Uther Pendragón, rei de Britania, e de Igerne, duquesa de Cornualles. A paixón de Uther desencadea o asedio do castelo de Tintagel, fortaleza do marido de Igerne, onde entra axudado por Merlín tras tomar a forma humana do duque. Desta relación nace Arturo, que é entregado a Merlín.

Demostrou que estaba predestinado ó trono cando foi o único capaz de extraer a espada máxica Excálibur dunha pedra na que estaba inserida. Deste xeito cumpriuse a profecía de que o cabaleiro que o lograse sería o rei de Britania.

Avalon:

É a versión artúrica do Sid. Nunha lenda medieval, quizais actualización ou cristianización da viaxe de Ith, o monxe Trecenzonio partiu da torre de Breogán na procura da illa que vira entre as ondas do mar.

Avalon sería esta illa marabillosa onde foi levado Arturo para se curase das súas feridas. Sitio dos mortos benditos no que segundo algunhas versións, Arturo existe como inmortal. O nome de Avalon relaciónase coas mazás.

- B -

Banshee:

Nome inglés da fada maligna Ben Sidhe; en realidade significa “muller do Sid”. A Banshee descende das antigas deidades célticas que foron vivir baixo terra.

Nas zonas rurais dicían que os xemidos da fada maligna vaticinaba a chegada da morte. Por derivación, na campiña irlandesa nomeáronse así ás mulleres acusadas de practicar a bruxería e ás mulleres guerreiras. En Galicia ten o seu equivalente na Muller dos Outeiros.

Basilisco:

Híbrido con cola de serpe e patas, peito e testa de galo. Pode ter ollos de sapo ou dunha cor vermella moi brillante. Nace dun ovo sen xema posto por un galo, inda que ás veces vale unha pita, cando cumpre sete anos e o enterra en esterco; nalgunhas versións debe ser incubado por un réptil. O seu nome quere dicir “pequeno rei”, pois era o rei dos réptiles.

O seu alento fendía as rochas e contaminaba o aire. A súa mirada era mortal, pero si un humano o vía antes de que o basilisco o mirase, o monstro morría inmediatamente. Tamén se podía empregar un espello, pois non resistía a súa propia mirada. Segundo o historiador latino Plinio “a súa mirada racha as pedras e queima as herbas”. Existen variantes nas que o basilisco converte en pedra a todo animal ou persoa que toque. Adoita aparecer gardando tesouros.

Pertence á mitoloxía clásica, coa variante de que en Grecia críase que nacía do sangue da Medusa.

Beltane:

Gran festa celta celebrada o primeiro de maio que festexa a chegada do verán¹.

Breogán:

¹ ver “Relixión celta”.

Guerreiro celta. Alto, fermoso e forte, fundador da cidade de Brigantia, chegou a ser un poderoso rei que gobernou a tódolos pobos da península. Ordenou construír a torre de Hércules. Os descendentes do seu fillo Mil poboaron Irlanda.

O seu nome correcto é Bregón. Na mitoloxía irlandesa, Brigantia era o país dos mortos e el o deus Bran ou Brian. A súa torre pódese identificar co Castelo de Cristal e, polo tanto, Bregón sería Gerión. Nesta versión o verdadeiro constructora da torre era Espan, Mil Espane, sobriño de Hércules.

Bres:

Fillo dun rei fomoriano e unha deusa tuatha, relegou ó rei Nuada cando a este lle amputaron o brazo na batalla de Mag Tured. Foi un mal rei que beneficiou ós fomorianos.

Brian:

Un dos fillos de Brigit na mitoloxía irlandesa. Como castigo por matar ó pai de Lugh, Brian e os seus irmáns tiveron que cumprir oito traballos: conseguir tres mazás de ouro, unha máxica pel de porco, unha lanza envelenada... Conseguírono, pero custoulles a vida.

Brigo:

Mitolóxico fundador de Chantada. En Bergondo están as ruínas do Palacio do rei Brigo. Sen dúbida trátase dunha versión de Breogán.

Brug Na Boyne:

O máis famoso Sid de Irlanda e lugar de residencia de Angus Og e Dagda.

O Boyne é un río irlandés e no seu val hai un conxunto arqueolóxico cuns monumentos que forman a concentración máis extensa e importante de arte prehistórica megalítica en Europa. Aquí atópanse sepulturas de pasadizo únicas no mundo.

Bruxas:

Ver meigas.

Burgas:

Fontes de augas termais de Ourense. Antigamente críase que alí vivían ninfas.

O nome de Ourense podería ser unha derivación do termo celta; o seu significado sería o de lugar de auga quente: *or* = auga + *ennes* = quente.

As Aureanas ou Oureanas eran tres mouras das fontes que aparecen en varios sitios de Galicia.

- C -

Cabalo pantasma:

Bota lume pola boca. Aparéceselle ós procuradores de tesouros e ós camiñantes solitarios.

Está relacionado coas augas, e hai que lembrar que na mitoloxía grega Poseidón era, orixinalmente, un cabalo.

Cairell:

Fillo de Finn asasinado por Goll.

Caladbolg :

Espada máxica de Cuchulainn.

Camelot:

Lendario emprazamento da corte de Arturo e da Táboa Redonda. Inda que foi identificado en Gales e en Cornualles, no século XV, Thomas Mallory afirmaba que estaba en Winchester; nembargantes, é posible que se tratase dunha deformación de *Camulodunum*, nome romano de Colchester, en Essex.

Camiño de Santiago:

É o que seguen as almas na procura do Alén. Tamén se lle coñece como Vía Láctea.

Na tradición irlandesa refírense a el como Cadea de Lugh. Nos Camiños de Santiago aparecen referencias deste deus da luz de dos mortos. Nas lendas sobre a fundación da cidade aparece Santiago escollendo unha carballeira (bosque sagrado) e só coas súas mans arrinca as árbores e constrúe a catedral, o que podería supor unha asimilación dos poderes do deus Lugh. Neste caso existe unha inversión do anterior mito, convertendo a antiga entrada ó inferno na Porta do Ceo (Pórtico da Gloria).

En Galicia conserváronse diversos topónimos referentes ó antigo inferno (Pozos do Inferno, Val do Inferno...). Coa cristianización erguéronse santuarios nos Cabos do Mundo, refuxios das almas nas antigas crenzas. As peregrinacións a Compostela substitúen ás que se facían na antiga mitoloxía pagá.

Canouro:

Ser etéreo que vive nos campos, bosques e augas. Provoca delirios, soños e pesadelos ou insomnio. Murguía falou del.

Caoilte:

Sobriño ou quizais curmán de Finn, membros dos Fianna, que era considerado como o corredor máis rápido do seu tempo. Permaneceu vivo ata a chegada de san Patricio a Irlanda.

Cathbad:

Druída e conselleiro do rei do Ulster, Conchobar e avó de Cuchulainn. Tal foi o seu prestixio que era o primeiro en falar en calquera asemblea. Cathbad profetizou que Deirdre carrearía a destrucción do Ulster e que Cuchulainn tería unha vida breve pero gloriosa. Cando o rei Conchobar converteuse nun cruel déspota, ó final do seu mandato, Cathbad lanzou unha maldición sobre el e o seu castelo de Emain Macha. Tivo tres fillos: Dectera, nai de Cuchulainn, Elbha e Findchaem.

Cathbad representa o prestixio e poder dos druídas na sociedade irlandesa e no mundo celta.

Ce:

Druída do rei Nuada, morto na segunda batalla de Mag Tured. Sobre a súa tumba formouse un lago: o *Lough Ce*.

Cessair:

A muller primordial de Irlanda, no momento da creación, antes do diluvio universal, segundo o *Leabhar Ghabhala*

Cetshamhain:

Outro nome dado á festa de Beltane.

Cian:

Fillo de Diancecht. Na súa relación con el, Eithné, a filla de Balor, concibiu a Lugh. Foi atrapado cando se transformou nun porco e lapidado ó recuperar a súa forma humana. Seis veces sen interrupción, a terra rexeitou o seu cadáver. Lugh vingaría a súa morte.

Codines:

Ananos, gnomos ou xenas. O canouro do que fala Murguía podería tratarse dun codine.

Conall:

É coñecido como Conall Caernarch, que quere dicir Conall o Victorioso. É un heroe do reino irlandés do Ulster. Por ser fillo do poeta Amergín e da filla do druída Cathbad obtivo unha situación privilexiada na sociedade do seu reino.

Asemade é irmán de leite e titor e Cuchulainn, a quen acompaña nas súas aventuras. De pequenos xuraron que si un dos dous era asasinado o outro encargárase de vingalo. Cando a reina Mebd invadiu o Ulster, Cuchulainn enfrontouse só ó seu exército; pero Cuchulainn estaba condenado á derrota por ofender a Morrigan, polo que foi vencido; cortáronlle a cabeza e a man dereita. Cando os traidores coñeceron os desexos de vinganza de Conall alarmáronse e moitos abandonaron á reina Mebd, mentres Conall exterminaba ós autores da morte do seu irmán de leite. Asolou Irlanda castigando un por un ós aliados da raíña.

Conchobar Mac Nessa:

Rei do Ulster, señor de Cuchulainn, simboliza o carácter sagrado da realeza irlandesa e personifica en si mesmo ó reino. Fillo bastardo de Fachtna Fathach e de Ness, unha beleza do lugar que, segundo a lenda, concibiu a Conchobar a véspera da súa voda real nunha aventura secreta cun druída.

No nacemento de Deirdre o druída Cathbad augurou que sería a muller máis fermosa de Irlanda e se casaría cun rei, pero pola súa causa a destrución e a morte asolarían ó país. Conchobar namorouse de Deirdre, pero cando esta chegou á idade de desposarse, Conchobar era xa vello, polo que o rexeitou e fuxiu cun guerreiro novo e garrido chamado Naoise. O rei fixo que asasinaran a Naoise e casouse con Deirdre; a moza, desesperada, suicidouse. Fergus, aflixido

polo comportamento do rei, pasouse ó bando dos seus inimigos e comezou unha longa guerra. Conchobar foi ferido na cabeza por unha tirafonda máxica. Anos máis tarde sufriu un acceso de furia e o proxectil que tiña incrustado matouno.

Conn:

Rei de Irlanda: antes da coroación, Conn e os seus partidarios quedaron rodeados dunha bruma máxica e Lugh vaticinou que os seus descendentes reinarían durante xeracións.

Connacht:

Antigamente Irlanda estaba dividida en catro reinos: Connacht, Munster, Ulster e Leinster.

Tamén chamado Connaught, este reino estaba ó oeste da illa e a súa capital era Cruachan, onde estaba a sede real, Rathcorgar.

Connla :

Fillo de Cuchulainn. Foi asasinado polo seu pai, que non o recoñecera.

Cormac Mac Art:

Rei do Ulster. Tivo gran reputación pola súa sagacidade. Do Alén trouxo unha copa que se rompía si se dicían tres mentiras na súa presenza, pero se reconstruía si se pronunciaban tres verdades.

Crom Cruach:

Normalmente é representado por unha serpe ou un dragón. Era un ser das forzas escuras venerado polos fomorianos. Tiña a reputación de cobrar moi caro o seu servicio, pois ós que acudían a el, logo lles privaba da razón ou lle quitaba a vida

En Magh-Slacht adorábase a este deus nunha inmensa columna de roca cuberto de láminas de ouro e prata, cun círculo de doce ídolos menores ó seu redor.

Cuchulainn:

Semidivino heroe irlandés, fillo do deus Lugh e de Dectera, a esposa de Sualtam. De pequeno foi chamado Setanta. Defensor do Ulster contra outros reinos, era un mozo aposto que perdía a medida no ardora da batalla, sufrindo unha terrible transformación: o seu corpo tremía, revirábanselle os calcaños, un ollo fundíase na testa, mentres outro sobresaía no pómulo, o cabelo encrespábase e en cada pelo aparecía unha gota de sangue; no combate era capaz de atrapar a cabeza do seu adversario coas mandíbulas.

Foi asasinado polas tropas da raíña Mebd tras enfrontarse el só a todo o exército invasor.

Culann:

Ferreiro que viviu durante o reinado de Conchobar Mac Nessa. O nome de Cuchulainn significa “can de Culann”.

Cu Roi:

Heroe irlandés do ciclo do Ulster. Habitante do mundo de ultratumba, onde posúe unha fortaleza accesible só na festa de Samain. Podía transformar a súa aparencia normal en forma de sombra, monstro do lago, salmón ou nun simple campesiño. Gozou de gran prestixio como xuíz entre os heroe do Ulster.

Tamén está relacionado co mundo da morte; na súa sinistra fortaleza os muros remátanse con ringleiras de cabezas cortadas. Nalgúns relatos coñécese como o “Home do mando gris” e descríbesele portando un caldeiro, símbolo da resurrección que, evidentemente, se trata do caldeiro de Dagda.

No relato do “Festín de Bricriu” Cuchulainn viaxa na procura do seu recoñecemento. Por medio de sucesivas transformacións sométeo a diferentes probas ata que, derrotado, non ten máis remedio que recoñecer a primacía de Cuchulainn entre os heroes. Cu Roi morre traizoado pola súa propia muller a mans de Cuchulainn.

- D -

Dama do Lago:

Feiticeira ou fada celta que vivía nun castelo situado no centro dun lago. Foi identificado con Nimue, amante de Merlín. Segundo algunhas versión Merlín confioulle a educación de Lanzarote.

A Dama do Lago entregou a Arturo a espada Excálibur, que lle foi devolta por sire Beduir á súa morte.

Dectera:

Nai de Cuchulainn. Estaba casada con Sualtam, un xefe del Ulster, pero converteuse en ave e voou ata un lugar encantado no que viviu con Lugh. Ó regresar, seu marido adoptou ó bebé froito desa relación: Cuchulainn.

Deirdre:

Fermosa filla dun nobre do Ulster, arpista de Conchobar. Como un druída vaticinou que se casaría cun rei e levaría a desgracia para Irlanda, o pobo esixiu a súa morte. Conchobar salvouna e decidiu criala ata que tivese idade dabondo para convertela na súa esposa. Cando chegou o momento da voda Deirdre negouse, namorouse de Naoise e fuxiron a Escocia. Conchobar enviou mensaxeiro para facelo volver. Tendeulles unha trampa, fixo matar a Naoise e obrigouna Deirdre a casarse con el. Deirdre suicidouse.

Diarmaid:

O seu nome significa “o esquecemento”. O seu pai adoptivo foi Angus Og; en realidade pertencía á xenealoxía de Finn Mac Cumhall. Debido a un encantamento namorouse de Grainne e fuxiu con ela. Finn, que desexaba a Grainne, perseguiuno, pero Angus converteuno en invulnerable. Diarmaid viuse obrigado a combater a un xabaril máxico. Resultou ferido e Finn deixouno morrer.

Donas:

Parecen mulleres pero non son humanas. Teñen poderes sobrenaturais e son virxes. Hainas boas e malas. Adoitan aparecer peiteándose con peites de ouro.

Son espíritos protectores das augas (fontes, ríos, lagoas); inda que tamén as había nos montes, pero vivían sobre toda nas fontes. Moitas veces amosábanse con outras formas e propuñan a un mozo que as desencantase. Cámbianlles os fillos ás mulleres para que llos críen.

Poderían representar as ninfas das crenzas antigas. Ó respecto das ninfas, Mircea Eliade di que "foran creadas polo curso vivo da auga, pola súa maxia...".

Existían ninfeos onde se lles rendía culto e nas augas medicinais procurábase a súa protección para conseguir os beneficios terapéuticos. Nun epígrafe do balneario de Guitiriz aparece a ninfa Coventina. Nas Burgas atopouse un ara dedicada ás ninfas. En Asturias teñen o equivalente nas Xanas. Tamén se lles chamas damas e fadas.

- E -

Emain Macha:

Na mitoloxía irlandesa, sede dos reis do Ulster, situada preto da moderna cidade de Armagh.

Emer:

Esposa de Cuchulainn, filla do obstinado Forgall. Ante a oposición do seu pai, Cuchulainn tivo que ir a Escocia a formarse como guerreiro. Incluso daquela Forgall negouse a permitir que Emer se casase con el e atopou a morte ó tentar impedir a voda.

Emer non o tivo fácil na súa vida conxugal debido ás infidelidades do seu home.

Eochu:

Fillo de Erc, pasou á historia como o derradeiro soberano dos Fir Bolg. Foi asasinado á chegada dos Tuatha de Danann.

Baixo o seu reinado na illa non foi pronunciada ningunha mentira e non choveu nunca; tan só caía a auga do orballo.

Etain:

Pertencía á raza dos Tuatha de Danann. Foi a segunda esposa do deo Midir. A anterior sentiu celos delas e, por medio dun feitizo, Etain foi convertida nunha bolboreta. Cando a muller dun guerreiro do Ulster a tragou quedou embarazada e Etain naceu do seu ventre.

Ignorante da súa existencia anterior, Etain gozou do amor do rei Eochaid, con quen caso. Midir devolveulle a memoria e recuperouna tras apostala nunha partida de xadrez contra o rei. Etain viviu de novo Midir durante un tempo, mais decidiu regresar a Tara e rematar a súa vida como mortal, raíña e cónxuxe de Eochaid.

Eithné:

Tamén chamada Ethlinn, na mitoloxía irlandesa era a filla do deus Balor e nai de Lugh.

Como lle comunicaran que a súa filla daría luz a un crío que o mataría, Balor pechou a Eithné nunha torre de cristal para que non coñecese home. Cian visitouna vestido de muller. Froito dese encontro tivo tres fillos; Balor matou a dos, pero o terceiro, Lugh, puido fuxir e finalmente deu morte ó seu avó, cumpríndose así a profecía.

Excálibur:

Na lenda celta, espada máxica de só Arturo puido sacar da pedra. Con esa fazaña puxo de manifesto que estaba destinado a converterse no rei. Ó ser mortalmente ferido, Arturo ordenou a sire Beduir que arroxase a Excálibur a un lago. Cando o cabaleiro cumpriu a orde, asomou unha man da auga que colleu a espada e desapareceu. Ó momento, tres fadas nunha barca trasladaron a Arturo ata Avalon.

- F -

Fado:

Provéen do latín *fatum*. É un sino que vai coas persoas e do que non se pode fuxir. A marco pode xurdir no nacemento debido ó lugar que se ocupa entre os irmás (ser o noveno) ou ó día no que se nace. Noutras ocasión o fado xurde como unha maldición.

Fe Fiada:

É un obxecto misterioso ou un poder que permite ás fadas volveuse invisibles.

Fer Caille:

É o Home dos Bosques. Ser primitivo, feo e monstruoso que vaga coa súa compañeira a través dos bosques e profetiza as convulsións da sociedade.

Fergus:

Nome de moitos personaxes da mitoloxía irlandesa: Fergus o Vermello, que é fillo de Nemed, Fergus Dentes Negros, que foi vencido por Cormac, os seus dos irmáns, Fergus Lume de Breg e Fergus Cabelos Longos, Fergus Mac Roy, etc.

Festín de Manannan

Trátase do mito do festín da inmortalidade. Era un festín presidido polo deus Manannan, onde o manxar eran os seus porcos, que tiñan a propiedade de conferir a inmortalidade a quen se alimentase deles. Este ritual, onde se facía un festín co porco podería ser un antecedente da nosa matanza do porco.

Fianna:

Os fenianos eran guerreiros nómades comandados por Finn. Estaban encargados de facer respectar as leis. No verán vivían da caza e ó chegar o frío eran albergados polos veciños do Ulster.

O ciclo feniano está composto por lendas da tribo feniana, como as de Finn Mac Cumhall, Oisín, Diarmaid e Grainne...

Figa:

Unha man, a dereita xeralmente, pechada co polgar entre o índice e o medio, sobresaíndo un pouco. É un amuleto profiláctico (representando a unión de ambos sexos) ou fálico, pero tamén pode ser apotropaico (protector contra o mal).

No castro de Santomé foi atopado un amuleto de bronce que representa unha figa. Falando deste achado, o profesor Xulio Rodríguez di:

Os amuletos poden protexer de forma directa e indirecto e son o xeito máis usual de combater a fascinación, ata o punto de que o vocábulo *fascinum* é usado frecuentemente como sinónimo de amuletos fálicos [...] A unión de ambos signos apotropaicos (figa e falo) reforza o sentido de obrigar á mirada fascinadora a afastarse, ante a visión do xesto impúdico¹.

Fingal:

Un dos nomes do sabio e guerreiro irlandés Finn Mac Cumhall. Finn, ou Fionn, significa “louro” e Fingal “estranxeiro”.

Finn:

Finn Mac Cool, ás veces chamado Finn Mac Cumhall ou Fionn Mac Cumall é un lendario heroe irlandés, fillo do capitán dos fianna e leal defensor dos soberanos de Irlanda.

Finn quixo estudar maxia cun druída chamado Finegas. Cando o druída pescou a Fintan (o salmón do coñecemento) pediu a Finn que o cociñase. Finn queimouse o polegar coa carne do peixe, chupouno e así foi como conquistou a sabedoría no lugar de Finegas. Máis adiante Finn salvou o palacio do soberano do asedio dos demos e foi nomeado capitán dos fianna. Durante moito tempo supúxose que Finn non morrera e que permanecía durmido nunha gruta, presto a acudir no auxiliar de Irlanda na súa hora de maior necesidade.

¹ Rodríguez González, Xulio: *Conxunto arqueolóxico-natural de Santomé: guía arqueolóxica.-* [Vigo] : Grupo Marcelo Macías, 2000, p. 78.

Fintan:

Salmón do coñecemento que Finn Mac Cumhall probou casualmente. A fonte do seu coñecemento eran as abelás máxicas que comera na Abeleira da Sabedoría. As coincidencias co mito de Tuan Mac Carell parecen evidenciar unha raizame común.

Fir Bolg :

Nome dunha das razas que poboaron Irlanda, entre a chegada dos fillos de Nemed e a dos Tuatha de Danann. Foron vencidos por estes nas primeira batalla de Mag Tured.

Fomorianos:

Os Fomores foi un pobo violento e deforme que controlou Irlanda. Estaban gobernados por Balor, deus da morte. Representaron as tebras e as forzas do mal, inimigos dos Tuatha de Danann, os deuses da luz. Cando Bres, príncipe fomoriano reuniu ás súas hostes para atacar ós tuatha foi derrotado na segunda batalla de Mag Tured.

- G -

Gae Bolga:

Nome da lanza de Cuchulainn. Trátase dunha lanza máxica que conseguir en Scatach.

Galaad:

Galaad ou Galahad foi un cabaleiro da Mesa Redonda e fillo de sire Lanzarote e Elaine.

Cando Lanzarote se negou a casarse con Elaine esta apelou á maxia e adoptou a forma de Ginebra, esposa de Arturo, da que o cabaleiro estaba namorado. Así puido xacer con el e deste encontro naceu Galaad. Lanzarote encomendou a súa educación a doce monxas.

Sire Galaad é o cabaleiro máis puro e nobre da cristiandade. Foi o único ó que se considerou digno de ver o Santo Graal, partiu na súa busca, atopouno e subiu ós ceos acompañado por unha multitude e anxos.

Geis:

Encantamento que podía facer calquera. Podía ser unha prohibición ou unha obriga. Os druídas non estaban ceibes desta maldición, pero os demais quedaban obrigados por riba do seu propio desexo.

Gerión:

Era enorme e tiña tres cabezas. Posuía un can chamado Ortro que gardaba a entrada do inferno (claramente, trátase do Can Cérbero) e un gran rabaño de vacas. Era o rei dos mortos ou un gardián das portas do inferno.

Na lenda galega dominaba con terror a cidade de Brigantia (A Coruña).

Ginebra:

Lendaria esposa de Arturo, que se casou con ela contra a opinión de Merlín. O amor adúltero de Ginebra e Lanzarote levou á Táboa Redonda á súa destrucción. Pasou os seus derradeiros días nun convento.

Nas lendas dos Cabaleiros da Táboa Redonda sempre é comparada con Helena de Troia, da mitoloxía grega, pois ambas mulleres levaron ós seus namorados ó desastre.

Goidel:

Nome co que tamén se coñeceu ós descendentes dos fillo de Mil.

Graal:

O Graal ou Grial era o cáliz, copón no que Xesús bebe durante a derradeira cea. O Santo Graal estivo sempre asociado co primeiro asentamento cristián en Glastonbury. Vinculado a este vaso había unha lanza sangrante.

En ocasións afirmouse que a súa orixe corresponde á esmeralda que Satán soltou ó caer dos ceos e coa que posteriormente se fixo o cáliz. Xosé de Arimatea empregou o Graal para recoller o sangue de Xesús cando estaba na cruz. A súa busca interesou ós cabaleiros da Táboa Redonda, sendo sire Galaad que o atopou e ascendeu ó ceo. O seu gardián é o rei pescador (Amfortas).

A pesar de ser un mito cristián conserva unha herdanza celta. Nalgunhas teorías vinculouse ó Caldeiro Máxico de Dagda. Ó igual que este caldeiro da resurrección, o Graal permitiu a sire Galaad vivir no Alén cristián.

Gris de Macha:

Cabalo de Cuchulainn. Posuía unha intelixencia humana.

Gwydion:

Soberano, sacerdote e mago galés. Era hábil para a poesía e practicaba as artes da profecía e a adiviñación.

- H -

Hércules:

Heroe grego, mítico fundador de A Coruña. Posúe un certo carácter sola. Segundo a versión, puido chegar navegando nunha copa de ouro ou simplemente cruzou o río Douro para loitar contra Gerión, a quen venceu e, tras decapitalo, ergueu unha torre onde soterrou a cabeza do seu inimigo, marchando a Grecia co gando de Gerión.

Máis que co Hércules grego, podería ser identificado con Alcestes.

Home Salvaxe:

En Irlanda, leva o nome de Suilone-Gelt. Representa a natureza e as forzas primitivas. Segundo a estación do ano a súa aparencia cambiaba: melenudo avermellado dende a festa de Samain á de Beltane ou frondoso verde de Beltane a Samain.

- I -

Imrama :

Nome outorgado en Irlanda ás navegacións maravillosas de heroes na procura de obxectos, lugares ou personaxes fantásticos.

Igerne:

Nai de Arturo e esposa de Gorlois, señor de Tintagel, en Cornualles. Uther Pendragon disfrazouse de Gorlois e deitouse con ela. Desta unión naceu Arturo, que foi criado en segredo por Merlín.

Iseo:

Tamén chamada Isolda. A súa relación amorosa con Tristán vinculouse ós relatos dos cabaleiros de Arturo.

Ith:

Tamén chamado Gael, fillo de Breogán e irmán de Mil Espane.

Foi a Irlanda nunha barca de coiro e vimbio, onde foi asasinado polos tuatha. A vinganza da súa morte será o detonante da invasión da illa pola raza de Breogán, os Fillos de Mil.

- L -

Laeg

Era o auriga de Cuchulainn. Os celtas foron famosos polo seu dominio dos carros de guerra, e a destreza de Laeg foi crucial para moitas das vitorias do gran heroe do Ulster, de quen ademais era gran amigo. Durante o derradeiro e mortal combate de Cuchulainn, Laeg morreu ó botarse contra unha lanza destinada ó seu señor.

Lanzarote:

Lanzarote ou Lancelot foi criado pola Dama do Lago, de aí o apelativo co que se lle coñece, Lanzarote do Lago. Ó chegar á idade adulta ingresou nos cabaleiro da Táboa Redonda e converteuse no defensor da cabalería. O seu amor por Ginebra imposibilitouno para atopar o Santo Graal. Partiu ó exilio e á súa volta Arturo morrera e Ginebra entrara nun convento. Rematou a súa vida como un eremita.

Leabhar ghabhala:

O “Libro das invasións”. Narra as conquistas dos sucesivos pobos que poboaron Irlanda. Consérvase un manuscrito irlandés do século XII, en lingua celta que se supón é unha copia doutro anterior de época altomedieval.

Leinster:

Reino que ocupaba a parte oriental de Irlanda. A súa capital era Tara.

Lia Fail:

Pedra do Destino. Atopábase en Tara e era empregada na coroación dos reis, pois recoñecía a súa lexitimidade.

Lochlann:

Nome dado en Irlanda ó país dos Homes do Norte antes da invasión vikinga. Era unha terra lendaria que pensaban estaba poboada por unha especie de “superhomes”.

Lugnasad :

Festividade na honra do deus Lugh, que celebra o fin do inverno¹.

Lleu:

Lendario heroe galés identificado con Lugh, o deus irlandés. Fillo de Arianrhod, foi maldicado pola súa nai e criado por Gwydon.

Lumias:

Son dragóns cun fermoso rostro de muller. Viven en covas con regueiros ou fontes. Seres maléficos moi luxuriosos. Fían con rocas de ouro e ás veces namoran ós homes para devoralos.

Murguía compáraas coas Lamias antigas. Tamén teñen certo parecido coas korrigan bretonas.

¹ Véxase a Relixión Celta.

- M -

Mab:

Lendaria raíña das fadas de Gran Bretaña. É posible que Mab proceda de Mebd, raíña de Connacht. Xeralmente representábaselle como parteira das fadas pola súa capacidade de dar vida ás Fantasías, os fillos das fadas.

Mag Tured:

Chaira onde tiveron lugar dúas terribles batallas. A primeira entre os Fir Bolg e os Tuatha de Danann e a segunda entre os tuatha e os fomorianos. Alí enfrontáronse os deuses máis importantes da mitoloxía.

Mar subterráneo:

Mar do submundo que ás veces asoma ó noso nos pozos. Pode ser unha reminiscencia da lagoa Estixia ou de algún mito celta equivalente.

María Castaña:

Personaxe mítica da frase popular: nos tempos de... Refírese a un tempo moi antigo.

O feito de nomear a unha muller pode aludir a un tempo anterior ó patriarcado, o que evidencia que a crenza sería anterior á romanización, quizais na época castrexa.

No relato británico “A batalla dos paxaros” a protagonista é Auburn Mary. Xa que *auburn* quere dicir branco no inglés antigo e cor castaña no moderno, e xa que o relato é idéntico ó de Brancaflor, podemos considerar a existencia dunha antiga lenda común.

Existe unha lenda moderna de María Castaña na que mata ó bispo de Lugo, pero non se trataría da mesma, ou quizais sexa unha cristianización para “endemoñar” a un mito precristián.

Brancaflor sería a vella deusa dos mortos ou quizais unha versión do mito de Medea. Era a menor das tres filla do Demo e tiña poderes máxicos. O protagonista do relato xoga co Demo e perde a alma, polo que debe ir ó Alén, superar unha serie de probas e recuperar un anel perdido no fondo do mar. Alí

coñecerá a Brancaflor e, tras pasar varias aventuras, vencen ó Demo, casan e foxen nun máxico cabalo.

Mebd:

Coñecida tamén como Maeve, era a raíña de Connacht. Segundo a mitoloxía irlandesa, ningún rei podería acceder ó trono de Connacht a non ser que se casase con ela, pois encarnaba o reino na súa persoa. Díciase tamén de Mebd que sempre tiña un home ó seu carón. A súa cobiza provocou a guerra entre Connacht e o Ulster. Só Cuchulainn resistiu ás forzas de Connacht, inda que ó final sucumbiu polas malvadas artes de Mebd.

Forbai, fillo do rei Conchobar Mac Nessa, descubriu que a raíña tiña o costume de bañarse en Galway. Mediu con toda cuidado a distancia entre a beira e o lugar exacto do estanque onde adoitaba situarse a raíña, regresou á fortaleza de Emain Macha e púxose a practicar coa súa tirafondas ata que, satisfeito da súa puntería encamiñouse cara o estanque e acertou á raíña Mebd en metade da fronte. Así vingouse o Ulster.

Meigas:

Vella, corcovadas, cun nariz que roza o queixo, sen dentes, de ollos pequenos, cabelo gris e despeiteado, cos brazos e mans longos e osudos, eran sucias e tiñan mal xenio. Podían transformarse en bestas, sobre todo en lebres, abandonando o seu corpo que quedaba inerte.

É un mito anterior ó cristián de culto ó demo (Hécate en Grecia). Coa cristianización aparecen novos elementos como son o pacto co diaño ou a Xuntanza de bruxas e quizais a propiedade de voar polo aire.

Non son personaxes enteiramente míticos, mas conteñen elementos míticos prehistóricos. As de Galicia son moi parecidas ás irlandesas e británicas.

Merlín:

Meigo que gracias ás súas artes propicia o nacemento de Arturo cando facilitou ó rei Uther o acceso ó castelo de Tintagel. Ó nacer ó bebé, Merlín educouno en segredo, preparándoo para ser rei. Despois do episodio da

extracción de Excálibur, Arturo accede o trono. Merlín será o seu fiel conselleiro, axudándoo a instaurar a orde da Táboa Redonda.

Existen varias versións da morte de Merlín. Segundo unha delas, o meigo esqueceuse de que un asento da Táboa Redonda estaba destinado exclusivamente a Galaad, xa que era o único cabaleiro que podía ver ó Santo Graal. Así que, cando o ocupou, foi tragado pola terra de inmediato. Outra historia achaca a súa morte á paixón que sentía pola Dama do Lago, quen o engaiolou nun bosque encantado despois de que o Merlín lle revelase os segredos do seu saber.

Mongan:

Era fillo do deus Manannan, pero el mesmo non era deus. Tiña, eso si, a capacidade de metamorfosarse a outros.

Mons Sacer:

Monte que agochaba ouro. Gardado celosamente por unha maldición, só se podía aproveitar o apreciado metal se era desenterrado por un raio.

Aparece descrito por Xustino. Trogo Pompeio sitúao “nos confíns da Gallaecia”. Podería ser o “Pico Sacro”.

Mordred:

Sobriño de Arturo, fillo da súa medio irmá Morgana. A súa traizón carreou a ruína da Táboa Redonda e unha desastrosa guerra civil que culminou na batalla de Salisbury, onde morreu a flor e a nata da cabalería inglesa e Arturo sufriu unha ferida mortal. Nesa batalla morreu Mordred.

Morgana:

Media irmá de Arturo, foi identificada con Nimué, a amante de Merlín. Case tódalas versións inclúen a Morgana como conductora do seu irmán a Avalon. Thomas Malory inclúe a Nimué na viaxe.

Unha lenda acúsaa de roubar a espada máxica Excálibur para entregarlle a sire Accolon, o seu amante, quen así puido retar a Arturo a un combate. Mais, cando Accolon desenvaiñou a espada, Arturo recoñeceuna de inmediato e o seu contrincante tivo que admitir a súa culpa e renderse.

Morgana foi unha das tres damas que levaron ó malferido Arturo nun barco negro ata Avalon. Morgana revela, entón, unha faceta que a redime ó se converter en curandeira real de Avalon e gardiana do corpo de Arturo na morte.

Mouras:

Eran seres non humanos con fermoso corpo de muller ou quizais fermosas damas encantadas. Construíron os megálitos coas pedras que transportaban na cabeza mentres ían fiando. Como fiadoras adoitan aparecer en lugares de paso. Queren ser desencantadas.

O mito nace nunha época na que as Illas Británicas, Bretaña e o noroeste español formaban un tronco común, quizais anterior á civilización celta, pero non posterior. Construíron os dolmens de Arca de Arca de Ogas (Vimianzo, A Coruña), da Casa Vella de Troiriz (Silleda, Pontevedra), a Casa da Moura en Cabaleiros (Tordoia, A Coruña) construíuno unha moura que fiaba un vestido, o chamado Casa da Moura en Queguas (A Montaña, Entrimo, Ourense) construíuno unha moura na noite de San Xoán fiando ó mesmo tempo con sete fusos, a pedra do dolmen chamado Casiña da Arquela (Lugo) fíxoo unha moura nova e fermosa.

No Concilio compostelán do 1060 prohibiuse colgar figuriñas de muller nos teares, quizais porque representaban a permanencia de culto a divindades pagás

Pode tratarse das Parcas das mitoloxías clásicas que tecen os fíos da vida. As parcas, ou Moiras, son as deusas do nacemento e do destino. Son tres deusas menores. A primeira, fía o fía da vida; a segunda, fai con el o nobelo, e a terceira, córtao inesperadamente cando quere.

Mouros:

De baixa estatura, negros ou de cor parda escura. Pequenos, deformes, armados con dardos de pedra e dotados de poderes máxicos. Poden vivir en tribos mandados por un rei. Habitan en covas ou en casas baixo terra.

Non son seres humanos, son xenios ou espíritos, pero a súa natureza non está moi determinada. Habitan os monumentos prehistóricos baixo a terra, agochados das xentes, onde gardaban os tesouros que só sacaban para limpar. Son bos canteiros, escultores e artesáns, pacíficos e gústanlles os xogos e as

festas, pero para defender os seus tesouros non recean en usar velenos ou encantos en forma de serpes. Polo xeral manteñen boas relacións cos veciños, a quen esixen discreción, inda que recean da xente; pero non dubidan en pedir axuda. Con eles manteñen relacións comerciais, ofrecendo ouro en troques dalgún traballo, e nas que se amosan sempre como cumpridores; ás veces o trato rómpese, pero sempre por culpa da cobiza do campesiño. Cando aparece unha muller adoita ser con sentido negativo e presa dunha curiosidade que lle leva a revelar o segredo.

Non son os mouros históricos, senón antigos seres mitolóxicos desfigurados que pertencen ás lendas castrexas. Existen varias hipóteses: o seu nome pode derivarse da voz *maruos* (que quere dicir morto) que empregaban os celtas luso-galaicos, e pola súa afinidade adoptouse a palabra mouro trala invasión musulmana (o esquecemento dos feitos históricos provoca a chamada lei das transposicións).

Na memoria do pobo quedaron como os primeiros moradores de Galicia, nun tempo arredado, un tempo de loitas constantes con outros pobos que os acabaron expulsando. Isto pode supoñer a lembranza dos celtas habitantes dos castros e vencidos polos romanos. Teríamos, xa que logo, unha boa mostra da teoría do esquecemento dos feitos históricos; na memoria popular os invasores quedan confundidos entre romanos, o Apóstolo Santiago, os cristiáns, xudeus, franceses, facciosos, e, incluso, os veciños¹. A partir deste momento confúndese a súa natureza, dividíndose entre os antepasados, xente doutra raza ou unha tribo máxica. Tamén quedarán mesturadas as súas condicións e costumes sendo definidos ás veces como antropófagos, de actividade nocturna, como guerreiros ou atribuíndolles dons ou poderes. Trala súa expulsión os mouros quedaron habitando os monumentos prehistóricos baixo a terra, crenza que podemos comparar cos Tuatha de Danann da mitoloxía irlandesa, trala súa expulsión polos fillos de Mil.

Hai moitas teorías sobre o seu significado: unha inversión dos labradores (unha especie de versión do Dr. Jeckil e Mr. Hayd), poderían ser as ánimas dos mortos, os primitivos habitantes de Galicia... Segundo Buenaventura Aparicio, a

¹ Buenaventura Aparicio enumera estas confusións en distintas zonas.

parte da función lúdica destas lendas hai outra ideolóxica que contén un pensamento inconsciente, onde se esconde a preocupación pola pobreza, a tradicional reserva galega, onde as mulleres aparecerían como elemento discordante, e o respecto ó sagrado e ós mortos, tan característico da nosa tera. Quizais de no branco, ou se lle achegue moito, cando conclúen que son, esencialmente, unha inversión da sociedade rural galega, pero cun trasfondo de elementos das tradicións antigas.

Tema moi estudado por Murguía. Pódense clasificar con outras razas míticas europeas, como os Elfos e os Korrigan, ou os Elementais de Teofrasto Paracelso. Vicente Risco define mouros/as, donas... como “ritos pagáns de vestixios prehistóricos que parecen símbolos da mitoloxía nórdica e centroeuropea”.

Munster:

Antigo reino de Irlanda. Era o situado máis ó sur. A súa capital era Cashel.

- N -

Nemed:

Un dos poboadores de Irlanda. O seu pobo foi o segundo que se instalou na illa despois de ter vencido ós fomorianos durante unha batalla. Tras outras dúas foron finalmente derrotados. Unha parte do pobo permaneceu na illa someténdose e outra parte fuxiu.

Nereidas:

Tiñan a metade do corpo de muller e a outra metade de peixe. Cando se trata de homes chámanse tritóns. A miúdo son confundidas coas sereas.

Nimué:

Lendaria feiticeira celta da que Merlín se namorou. Inda que en ocasións é identificada coa Dama do Lago, xeralmente suponse que é unha das súas damas. Merlín revélalle os seus coñecementos máxicos, o que Nimué aproveita para tenderlle unha trampa.

Nubeiro:

Son nubes de figuras estrañas que ás veces mudan en aspecto humano: xigantes, ananos, señores elegantes ou vagabundos farrapentos que agardan un desprezo para castigar a toda a aleda.

É un espírito maligno ó que se lle atribúe o poder de producir tronos, chuvias sen límite e as peores tormentas, xa que sempre están iracundos. Poden ascender vertixionsamente empregando varios procedementos: sobre un fume que suba rápido, empregando o po dos camiños sobre o que ouriña e facendo así un remuíño co que se ascende, e incluso conseguindo que o aire comece a xirar con forza para asirse a el e chegar ata o ceo. O seu maleficio só pode ser escorrentado por un sacerdote, que debe apartar o trono con moito ruído. Están relacionados con outros mitos como os tronantes, nigromantes...

Teñen un agocho no Pico Farelo, onde se forman gran parte das tormentas da zona, e que a xente atribúe á acción dos espíritos que alí se refuxian.

Poderían ser antigos deuses (Baal, Thor, Tifón). Aparecen mencionados por Vicente Risco.

- O -

Ochain :

É o escudo máxico de Conchobar Mac Nessa. Gritaba en canto un perigo asexaba ó deus dono.

Ogham :

É a escritura sagradas dos celtas. Facíase con amosegas sobre pedra ou madeira. Cada letra estaba asociada a unha árbore, de aí o seu nome, o “Alfabeto das Árbores”. Foi creada polo deus Ogme.

Oisín:

Lendario bardo de Irlanda, fillo de Finn Mac Cumhall, tamén chamado Ossian. Namorouse de Niamh –filla do deus Manannan e marchou con ela a unha illa fabulosa. Tiveron varios fillos, pero Oisín tiña morriña de Irlanda: Niamh deixoulle o seu cabalo advertíndolle que non debían desmontar, pois transcorreran tres séculos. Oisín caeu do cabalo e convertiuse nun ancián.

Olláparo:

Xigante dun só ollo, inda que ás veces ten outro na caluga. Vive en cavernas, no bosque ou no monte. Feroz Antropófago, salvaxe e violento.

Resulta evidente o seu parecido co mito grego do ciclope, inda que tamén pode referirse ó antigo deus celta Balor.

Ovo druídico:

É unha tradición celta reflectida na “Historia Natural” de Plinio. Os galos crían que o ovo druídico era o ovo dunha serpe con propiedades máxicas.

Era empregado como amuleto para gañar xuízos ou conseguir a protección ou amizade dos poderosos. Para que realmente fose efectivo habería que agardar determinada fase da lúa e recollelo cun pano branco, xusto cando é expulsado pola serpe e antes de que caia ó chan. Como a serpe perseguirá ó

ladrón para salvarse cómpre fuxir en cabalo ata chegar a unha corrente de auga, xa que as serpes non a poden atravesar.

Opina Cuevilla: inda que esta crenza “non exista na actualidade en Galicia, quedan dela lembranzas que deixan supor que noutro tempo estivo arraigada no noso chan integramente”.

Ouvas:

Viven nas fontes. Son seres maléficos menos poderosos cas Lumias. Quizais relacionadas coas ouveanas exipcias. Fala dela Murguía.

- P -

Partholon :

Encabezou o primeiro pobo que ocupou Irlanda. Fixo xurdir sete lagos e baleirou catro vales. Inventou a pesca, a caza, a agricultura... Librou a primeira batalla contra os fomorianos.

Pedra Kaiman:

Pode ser unha pedra imán ou un bezoar¹. Suponse que era unha pedra do díaño que servía para preparar remedios e como apotropaico. En realidade é un machado neolítico de pedra pulida e madeira dos carballos caídos por unha chispa. A pedra é o raio petrificado ou unha pedra que cae con el. Protexe contra as descargas eléctricas. É a ceraunia de los clásicos.

Perceval:

Lendario heroe que partiu na procura do Graal, xeralmente relaciónaselle co heroe xermánico Parsifal.

Sire Perceval criouse no bosque e ignoraba as artes da cabalería. Segundo algunhas versións é posible que Perceval vise o Graal, pero a diferenza de Galaad, non ascendeu ós ceos como consecuencia da súa bendita visión.

Pita con pitos:

Aparece en relación cos tesouros encantados e monumentos antigos.

Barros Silvelo reproduce nun debuxo un medallón de cobre atopado no Monte Pindo que representaba unha pita rodeada de seis pitos, que podería ser a constelación das Pléiades ou o reflexo do Setestrello.

Pooka :

¹ cálculo –ten forma externa de pedriña- que adoita atoparse nas vías digestivas de los rumiantes.

É un personaxe da mitoloxía irlandesa que podía tomar diferentes formas: cabra, cabalo, touro... Cando alguén o desagradaba podía, cun golpe dos seus cornos, facelo voar polos montes e aterrar nos lugares máis desérticos.

Pryderi:

Na lenda galesa, fillo de Pwyll e Rhiannon. Foi arrebatado do berce por un dos pretendentes despechados de Rhiannon e criado por un xefe que atopou ó bebé nas cortes. Chamado Gwri (cabelos louros), cando os seus pais o recuperaron nomeárono Pryderi (que quere dicir preocupación). Sucedeu ó seu pai como señor de Dyfed.

Pwyll:

Rei de Dyfed, no País de Gales, esposo de Rhiannon e pai de Pryderi, axudou a Arawn na súa disputa con Hafgan, guerreiro ó que só podía vencer dun único golpe. Pwyll enfrontouse con Hafgan e asestoulle o golpe mortal. A raíz deste suceso, Arawn e Pwyll selaron unha alianza.

- R -

Rábeno:

Home descolorido, macilento, alto e fraco que anda por lugares desertos na procura de rapazas para abusar delas.

Segundo Carré Aldao, Murguía e Rodríguez López pode representar un mito antigo e preséntano como una sorte de fauno ou sátiro moi dexenerado e vido a menos.

Raíña Lupa:

Mítica reina de Gallaecia. Esixía constantes ofrendas de gando que devoraba con insaciable fame ata que os súbdito se sublevaron, dándolle morte.

Existen dúas lendas, unha pertence á lenda xacobeá e outra no folclore popular. Pode haber unha mestura de tradición culta coa tradición popular das mouras.

Segundo Mar Llinares é unha figura mítica adaptada ó cristianismo. Cuevillas recolleu unha cantiga en Louredo (Ourense): *Mataches a Reina Loba/pueblo de Figuerós/mataches a Reina Loba/ fidalgos quedastes vós.*

Ronan :

Druída irlandés que vivía só no bosque. Acusábaselle de ser licántropo.

Ruadan:

Na mitoloxía irlandesa, heroe guerreiro dos fomorianos. Fillo de Bres e Brigit, combateu na segunda batalla de Mag Tured; feriu ó ferreiro Goibniu, pero foi asasinado por este antes de morrer cunha lanza que estaba forxando.

Ruadh:

O seu barco foi esnaquizado por tres xigantes hembras. Logo o levaron ó seu leito mariño, onde durmiu con elas. Anunciáronlle que tiñan ó seu fillo e esixíronlle a promesa de que volvесе a por el trala súa viaxe de volta.

Como non o fixo perseguírono. Vendo que non lles facía caso, decapitaron ó rapaz e lanzaron a cabeza pola ponte do barco.

Rudra:

O vento da tempestade.

- S -

Samain :

Gran festa que tiña lugar o primeiro de novembro, celebrando o inicio do novo ano celta¹.

San Brandan:

Na lenda cristiá, patrón de navegantes e viaxeiros do século VI. En compañía doutros santos viaxou nunha barca cuberta de peles polo océano occidental. Foi o derradeiro membro dunha serie de viaxeiros irlandeses, entre os que se inclúe Bran. Tamén é coñecido como san Borondón.

San Patricio:

Santo patrón de Irlanda que converteu ó cristianismo ó pobo do Ulster e logo ós habitantes de outras zonas de Irlanda. Foi célebre polos seus milagres e por ter librado a Irlanda das serpes.

Santa Compañía:

En Irlanda críase que toda familia de avoengo tiña a súa Banshae, unha pantasma que aparecía cando alguén da familia ía morrer. A súa aparición era alarmante, ruidosa, chorando... con ela viña unha carroza conducida por cabalos ós que lles faltaban as cabezas. Noutras lendas presentábase como unha rapaza loura e fermosa sentada nunha rocha peiteando a súa cabeleira.

En Galicia é unha procesión de almas en pena. Se alguén as ve significa que está a piques de morrer.

Scathach:

Guerreira que adestrou a Cuchulainn. A súa escola atopábase nunha illa. A súa filla converteuse en amante de Cuchulainn.

¹ Véase a Relixión celta.

Sencha:

Druída do rei Conchobar, considerado o home máis sabio do seu tempo. O seu nome pasou á linguaxe común para designar un druída encargado da aprendizaxe da historia e da filosofía.

Sereas:

Ata a cintura é unha muller fermosa, pero carece de extremidades inferiores, cunha cola de peixe. Coa súa voz atrae ós mariñeiros.

Trátase dun personaxe mitolóxico común na antiga Europa. Nalgúns versións son metade paxaro, metade muller.

Serpes:

Normalmente son serpes comúns, inda que ás veces trátase de serpes aladas con pel dura parecidas ós “cuélebres” asturianos, outras son cobras cunha flor nos beizos.. .

Nos castros as serpes gardaban os tesouros. A meirande parte das veces tratábase de obxecto inanimados, como unha corda, que cun feitizo eran transformados en cobras. Outras veces a cobra é unha moura feitizada, e para desfacer o encantamento hai que bicala nos beizos. Están relacionadas coa auga, a fertilidade, a lúa e o feminino.

Cuando envellecía marchaban a Babilonia, onde lamentaban a súa sorte cunha tonada: “Para Babilonia vou, maldito o que me viu de pequena e non me matou”. Ó chegar tendíanse enchéndose de mofo e tomando o aspecto dun tronco derrubado; mais cando alguén se senta sobre elas estremécense, xa que aínda están vivas.

Na arte celta e escita aparecen gardando tesouros. Temos un exemplo na lenda do “Monte dos Castrelos” (Entrimo, Ourense). Hai representacións ofiomorfas no megalitismo, en cámaras de varias antas, como en Dombate ou no castro do Coto de Penalva (Campo Lameiro), en consonancia coa lenda da chegada dos saefes, o que podería representar a chegadas dos celtas coa serpe como tótem. Taboada Chivite fala da serpe como protectora das fontes da vida, en relación coa curación; neste senso hai que lembrar que é o emblema dos farmacéuticos.

Sid:

Pertence á mitoloxía irlandesa. Quere dicir “paz”. Era o Outro Mundo, o “Más Allá”, onde se situaba a morada das almas, sendo ademais a illa da Eterna Xuventude. Tratábase dun paraíso de clima soleado, onde abunda a hidromel, o viño e a cervexa. Na súa entrada existía un recinto dedicado ás aves que cantaban para dar a benvida ós elexidos. Como terra de xuventude eterna, non había enfermidades nin existía a morte; o tempo transcorría de xeito diferente e así, cando un home a visitaba e cría permanece nela só uns días, a verdade é que pasara tanto tempo que ó saír envellecía aceleradamente e morría.

O Sid, máis que o país dos mortos, era o das fadas, que podían visitar os enfermos e a morada dos deuses. As habitantes do Sid eran as bansid, fadas mensaxeiras dos deuses que podían transformarse en aves, principalmente en cisnes.

Era unha illa nas afastadas terras do noroeste, polo que foi situada en Fistera. Tamén se ubicou baixo o chan.

Segundo o *Leabhar Ghabhala* era a morada dos Tuatha, convertidos en deuses polos celtas tras lles arrebatarse Irlanda; os seus palacios eran os túmulos.

- T -

Táboa Redonda:

Mesa lendaria ocupada polos cabaleiros de Arturo. Era circular para que os cabaleiros sentiran que todos eran iguais. Merlín fabricou a Táboa Redonda copiando a da Derradeira Cea. Sempre había un posto libre para o cabaleiro desexoso de partir na procura do Graal.

Taliesin:

Sabio e bardo galés que por accidente bebeu tres gotas da apócema máxica do caldeiro de Ceridwen, meiga dotada de grandes poderes. Así accedeu ó coñecemento do pasado, o presente e o futuro. Por mor disto sufriu a persecución de Ceridwen.

Tara:

Residencia ou palacio real dos reis de Leinster. Alí atopábase a Lia Fail, a Pedra do Destino.

Varios túmulos indican a localización da sala dos reis. Créese que un pilar de pedra alí situado era a Lia Fail, o lugar onde se coroaban. Polas pescudas feitas parece que a “Sala dos Convites” medía 250 por 30 m. No lugar que ocupaba hoxe hai unha estatua dedicada a san Patricio.

Historicamente nas chairas centrais de Irlanda, o outeiro de Tara foi un centro precristián e a sede real de Irlanda dende o II milenio a.C. ata o ano 560 d.C. O monarca de Tara era considerado o Ard-Righ, o principal rei de Irlanda. Escavacións arqueolóxicas sacaron á luz numerosos enterramentos da Idade do Bronce.

Tardo ou Trasno:

Diañiño inofensivo con forma humana. É pequeno, de cor verde, peludo, de ollos negros moi redondos, abundante dentadura e barba. Viste con traxe negro e un capuchón encarnado; sempre está rindo. Ás veces preséntase coa aparencia dun animal doméstico. É un espírito do lar que vive nas casas.

Burlón e listo, goza gastando bromas á xente, mais non é malo. Unha das súas gracias é trenzar as crinas dos cabalos. Sempre fai as súas falcatruadas de noite, pois tenlle medo á luz. Nas noites de tormenta chama ás portas das casas. Ó abrir a porta aparece como un año branco medio morto de frío. En canto se decate de que non o observan botará un grito histérico fuxindo cara o tellado. Cando a xente está deitada dedicarase a espertalos con facendo ruídos coas cuncas e cazos da cociña ata que amaneza.

Como mito antigo que posiblemente sexa, ningún dos típicos remedios cristiáns, como o sinal da cruz ou a auga bendita, pode con el. Seica para que fuxa hai que facerlle sentir algún acceso infranatural e fedorento para que lle ataque o seu delicadísimo olfacto. Falábase dun que vivía nunha casa abandona en Trasariz (Cenlle, Ourense).

A miúdo é confundido co Trasgo; mito común na antigüidade, chamábaselle íncubos e súcubos. Ten os seus equivalentes en Europa cos nomes de *duende*, *troll*...

Tintagel:

Fortaleza de Cornualles, lugar de nacemento de Arturo trala paixón de Igerne e Uther Pendragón. Posteriormente sería unha das residencias dos rei Marcos no ciclo de Tristán; concretamente, á que chegaron os cabelos louros de Iseo traídos por unha andoriña.

En Tintagel foi construído un mosteiro a mediados do século IV por santa Julitta, filla do rei galés Brychan. A finais do século VIII o seu retroceso foi inevitable e, actualmente, tan só se conservan as súas ruínas.

Tir Fo Thuinn:

Nome co que se coñecía ó reino que existía baixo o Océano.

Tristán:

Sobriño de Marcos, o rei de Cornualles, e Isolda, filla do rei de Irlanda. Segundo a lenda, a bella Isolda curoulle unha ferida. Tristán falou ó seu tío da rapaza e Marcos enviouno a Irlanda para pedir a man de Isolda. Durante a viaxe de regreso os dous mozos beberon unha apócema que lles converteu en amantes precipitando o trágico final.

Tuan Mac Carell:

Foi o único supervivente da praga que assolou Irlanda nos tempos de Partholon. Sufriu diversas transformacións: en cervo, en porco bravo, en aguia e en salmón. A esposa do guerreiro Carell, despois de comer o salmón, deu a luz a Tuan. Tomou entón o nome de Fintan ou Tuan Mac Carell. Baixo as súas diversas aparencias físicas observou todo o desenrolo da historia de Irlanda e dos seus sucesivos pobos.

Converteuse no símbolo da historia transmitida e restaurada. Podería tratarse tamén dunha versión do salmón do coñecemento.

Tuatha de Danann:

Tribo descendente da deusa Danann que substituíu ós fomorianos como gobernantes de Irlanda ata que foron derrotados polos fillos de Mil, retirándose despois a un reino subterráneo, o Sid, e vivindo baixo as mámoas.

Foron deuses da luz, sendo Lugh o máis significativo.

- U -

Uaitne :

É o nome da arpa máxica de Dagda. Podía voar cara ó seu amo se este llo pedía.

Uathacht:

Amante escocesa de Cuchulainn, filla da guerreira Scathach.

Uladh ou Ulster:

O reino de Uladh, o Ulster, é o que actualmente coñecemos como Irlanda do Norte. Componse de nove condados: Antrim, Armagh, Cavan, Derry, Donegal, Down, Fermanagh, Monaghan e Tyrone. A súa capital era Emain Macha. O nome de Uladh ven da familia Ulaid, quen gobernaron o Ulster.

A miúdo menciónase o ciclo literario irlandés como Ciclo do Ulster, pois está composto de relatos que teñen como centro a este reino en tempos de Conchobar Mac Nessa, Cuchulainn... Os relatos que o compoñen caracterízanse pola exaltación da forza do heroe e a presenza constante de feitos máxicos e mitolóxicos, destacando a epopea do "Roubo do Gando de Cooley" (Cattle Raid of Cooley), que narra o enfrontamento entre o Ulster e Connacht, a vida e aventuras de Cuchulainn, o "Porco de Mac Da Thó", a "Festa de Bricriu", e a vida de Conchobar Mac Nessa.

Ulates:

Pobo do Ulster do que formaban parte Cuchulainn e Conchobar Mac Nessa. Foron malditos por Macha.

Urco:

Ten a metade do corpo de lobo, con garras e dentes afiados, e a outra metade de serpe, con escamas duras e moita forza no rabo.

Aparece nas noites escuras de tempestade anunciando desgracias e mortes.

Murgía, Carré Aldao, García de la Riega... relacionan o seu nome co sánscrito *urka* (lobo) e o latín *orcus*. A relación cos ogros das lendas europeas parece evidente, aínda que tamén podería ser unha versión do Can Cerbero.

Uther Pendragón:

Pai de Arturo, namorado de Igerne. Axudado por Merlín tomou a figura do seu marido e xaceu con ela. Tralo nacemento de Arturo o bebé foi entregado a Merlín, quen o criou en segredo. Cando o señor de Tintagel morreu Uther desposouna.

- V -

Vellas:

Seres misteriosos que se agochan nos nacentes de auga trasmontanos.

- X -

Xacios e Xacias:

Anfibios con figura humana. Viven nos pozos dos ríos, principalmente do Miño. As xacias son moi fermosas e posúen tesouros.

As xacias namoran ós homes para encantalos. Teñen o equivalente nos Nixen xermánicos. Ata non fai tano dicíase que un xacio vivía enfronte do castelo de Marce (Lemos, Lugo).

Xigantes:

Están relacionados cos monumentos prehistóricos e cos tesouros. En Galicia temos poucos exemplos: no castro de Melida, nas covas de Ullán (Irixo), no castro de Trelle.

Xosé de Arimatea:

Figura do Novo Testamento que aparece en moitas lendas, sobre todo nas relacionadas co Graal. Durante a Crucifixión recolleu nun cáliz o sangue que manaba do peito de Xesús tras ser ferido pola lanza do lexionario. Posteriormente, Xosé levou o cadáver ata o sepulcro no horto de Getsemaní e máis tarde foi engaiolado polos romanos.

Segundo a lenda británico levou o Graal a Glastonbury.

Nun estrato máis fondo da alma popular có da relixión, viven os mitos. A relixión mantense do razonamento, da ensinanza (predicación, maxisterio sacerdotal) e da tradición. Os mitos mantéñense da tradición, pero principalmente neles exprésaxe a memoria inconsciente, e nesto radica a súa importancia e a súa función histórico-cultural. Cando os mitos son verdadeiramente autóctonos, respostan a unha concepción orixinaria do mundo que unhas veces resulta e outras pode resultar normativa para as creacións culturais do pobo que a leva dentro.

[...]

Para quen quera escribir a historia dun pobo, o estudio dos mitos ten un valor tan grande que de ningún xeito o pode deixar de man, posto que neste tesouro, que os homes herdan co sangue, é onde pode atopar prefigurado o que este pobo foi, o que é e, o que tanto importa, o que pode chegar a ser.

Vicente Risco

A VIAXE DE BRAN

Bran, o fillo de Febal, era un guerreiro dotado de semellantes poderes sobrenaturais que chegou a atravesar andando o mar de Irlanda para enfrontarse a uns inimigos. Bran, xunto cos seus camaradas viuse implicado nunha fabulosa viaxe onde se atoparon co deus do mar, Manannan.

Estando un día en palacio Bran escoitou unha música que o adormeceu e, cando espertou, atopou unha póla prateada da que colgaban unha mazás. Ensinouna ós nobres e nese momento acercouse unha fermosa rapaza que recitou un poema gabando os bens da Terra das Fadas. Decidido e valente como era, ó día seguinte levou áncoras cos seus homes cara occidente na procura dese lugar.

En pleno océano atopáronse con Manannan e, guiados por el, chegaron á Illa das Fadas, o lugar onde o tempo no existe. Os alimentos eran deliciosos e semellaban interminables, as mulleres eran fermosas e a todos compracían. Entre tanto deleite pasaron catro estacións ata que decidiron volver ó fogar.

Cando chegaron a Irlanda, o primeiro home en por pe en terra converteuse en po, polo que se decataron que en realidade transcorreran centos de anos e que non podían volver a terra firme. E así víronse condenados a errar por sempre sobre o océano.

Nun poema anónimo do século XII cóntase o momento no que Bran, en medio do mar, ve achegarse á carruaxe de Manannan.

Na súa barca isto pareceulle a Bran:
Unha marabillosa beleza a través do claro mar:
Dende o meu carro na distancia
Pareceume un florido campo polo que cabalgaba.

Era claro mar para
A barca na que Bran estaba,
Para min no meu carro de dúas rodas
Era a exuberancia das flores nunha fermosa pradeira.

Bran ve

Unha masa de ondas golpeando o claro mar ó seu través;
Véxome eu mesmo na chaira das competicións,
Entre flores vermellas.

No verán brillan os cabaliños do mar
Tan lonxe como acada a mirada de Bran.
Os ríos unha corrente de mel levarán
Ata a terra do fillo de Lyr, Manannan.

A HISTORIA DA PRINCESA EITHNÉ

Da súa relación coa deusa Tethra, Balor tivo unha filla: Eithné. Como lle profetizaron que sería asasinado polo seu neto, decidiu pechar a súa filla nunha torre afastada na illa de Tory. A pobre rapaza só podía ver ás súas matronas e creceu sen poder manter relacións con ningún home.

Daquelas Cian, o fillo de Diancecht, posuía unha marabillosa vaca que podía dar máis leite que ningunha outra no mundo. Loxicamente, moitos eranos que cobizaban esa vaca; entre eles, Balor. Aproveitando un día que Cian deixou a vaca a cargo do seu irmán, Balor, disfrazado, achegouse a este. Empregando as súas sagaces argucias conseguir enganalo para que deixase a vaca durante un rato prometéndolle que el coidaría dela. En canto se viu só co seu obxecto de desexo, levouna ó seu castelo.

A desaparición de tan valiosa vaca encrespou a Cian, que decidiu acudir a un druída. Este, tralos pertinentes ritos descubriulle o que acontecera. Ante esta revelación, a situación presentábaselle máis complicada, pois tentar recuperar a súa vaca significaría enfrontarse ó terrible Balor e Cian era consciente de que iso sería un suicidio. Tras meditalo seriamente decidiu que se non podía recuperar o seu preciado animal, cando menos se vingaría. Cian sabía da existencia da filla de Balor e decidiu chegar ata Eithné.

Acompañado do druída chegou á illa de Tory. O druída conseguiu que ós ollos da xente ámbolos dous parecen mulleres e, cando se presentaron ante a porta da torre enganou ós gardiáns para lles deixasen pasar.

Unha vez dentro, o druída sumiu ás matronas nun profundo sono e así Cian puido chegar facilmente ata a habitación da rapaza. Para cando as matronas espertaron do seu letargo, os dous intrusos escaparan xa da illa e Cian conseguira o amor de Eithné.

Trala aventura con Cian, Eithné quedou embarazada e, ós nove, meses deu luz a tres bebés.

Cando Balor soubo do nacemento dos seus netos, inmediatamente mandou que fosen inmolados. Pero o encargado de facelo, quizais excesivamente nervioso ante o sacrificio que ía levar a cabo, cometeu un erro:

cando os levou ó mar para afogalos, caéuselle un e non o puido coller. Temeroso da cólera de Balor, decidiu omitir o descoido e díxolle que os tres morreran.

Pero o recién nado foi salvado e entregado a un druída, que puido adiviñar a súa procedencia e llo entregou ó seu pai. Cian educouno como se fillo que en realidade era e púxolle de nome Lugh.

Lugh crecería destacando sobre tódolos tuatha e chegaría cumprir a profecía: na batalla de Mag Tured acabou con seu avó.

OS FILLOS DE TUIRENN

Esta é a primeira das coñecidas como “As tres penas do contador de historias”. Son tres lendas recollidas na Baixa Idade Media, pero que teñen unha temática antiga, o que fai supoñer que reflicten tradicións de época celta. De feito, na presente recóllese unha historia cun argumento inscrito nunha das épocas descritas no *Leabhar Ghabhala*, concretamente nos tempos da invasión dos Tuatha de Danann.

Existía daquela unha profecía segunda a cal o deus Balor morrería a mans do seu neto. Para impedilo Balor pechou á súa filla Eithné nunha torre, pero o fillo de Diancecht, Cian, conseguiu chegar ata ela. Froito daquela aventura naceu o deus Lugh.

Sendo Lugh un mozo solicitou axuda ó seu pai ante un inminente ataque fomoriano. Cian aceptou e dirixiuse cara o norte.

No seu camiño viu ó lonxe a Brian, Iuchar e Uar, os tres irmáns fillos de Brigit, e acérrimos inimigos seus. Consciente do difícil que sería vencelos estando os tres xuntos buscou un refuxio, mais o único que atopou preto de alí foi unha piara de porcos. Decidiu transformarse nun destes animais e agocharse en medio da piara. Pero os tres irmáns tamén o recoñeceran e ademais, Brian, que tiña unha extraordinaria agudeza visual, contemplou a súa transformación.

Os tres irmáns dirixíronse á piara. Cando estaban preto viron que os porcos se dispersaban correndo cara ás árbores; Brian converteu ós seus irmáns en cans e indicoulles que seguisen o rastro de Cian, pois sería diferente ó do resto dos porcos.

Brian viu cómo os dous cans perseguían a un porco e guindoulle a súa lanza, feríndolle no peito. Nese intre, o porco falou pedindo compaixón. Brian, airado, respondeu:

-Xuro que si a vida retorna ó teu corpo volverei a privar dela, e así o faría tantas veces como fixese falta.

Entón, Cian suplicou que, cando menos, lle permitisen recobrar a súa figura humana. Brian aceptou e, baixando da súa montura, advertiulle:

-Me será máis grato matar a un home que a un porco.

Cian recuperou a forma humana e, nun intento desesperado, advertiulles:

-Son Cian, o pai de Lugh. Se me matades, meu fillo saberá quen son os meus asasinados pola marca das vosas armas e coñeceredes a súa ira.

-Daquela non usaremos as nosas armas. Lapidarémoste –replicou Brian.

E sen deixarlle tempo de reacción, colleu unha gran pedra e lanzándolla á cabeza, matouno. Sen perder máis tempo, soterraron o cadáver de Cian alí mesmo e proseguiron o seu camiño.

Mentres ocorría isto, Lugh comandaba o exército tuath contra os fomorianos, dirixíndoo sabiamente cara a victoria. Unha vez conseguida, botou en falta ó seu pai. Preguntou por el, pero a única resposta que obtivo era que ninguén o vira durante a loita. Unha sensación invadiulle o corpo e soubo entón que morrera. Preso da ira, xurou que non descansaría ata descubrir qué ocorrera. Cos seus mellores homes partiu disposto a recorrer todo o país na procura da resposta.

Cando chegaron ó lugar do crime, Lugh escoitou a voz da propia terra que lle contaba o que sucedera. Indicou ós seus homes onde debían escavar e, cando desenterraron o corpo desfigurado polas pedradas estoupou en cólera. Mandou despois que o soterrasen con tódalas honras funerarias propias dun gran xefe.

Cando remataron os ritos de inhumación montou no seu cabalo, aguillouno furiosamente e dirixiuse a Tara. Ó chegar á capital atopou a Brian e ós seus irmáns nunha reunión co rei. Adiantouse a tódolos presentes e alzou a voz:

-Tuathas de danann, ¿qué castigo debe demandar un fillo para quen asasinaron ó seu pai?

A súa imprecación provocou murmurios e asombros entre os congregados, pero ninguén atreveuse a responder.

-¡Cian morreu e os seus asasinados están entre vós!

Ó oír isto, o rei contestou:

-Tales home deben morrer e se eu foxe o culpable pediría unha reparación da túa honra para preservar a miña vida.

Todos aprobaron a sentenza real e, inmediatamente, Brian, temeroso da ira de Lugh, avanzou e confesou o seu delicto, aceptando a condeza que lle fose imposta.

Lugh expuxo o seu castigo: debía conseguir tres mazás, a pel dun porco, unha lanza, un carro con dous cabalos, unha barra de ferro e subir ó cume dunha montaña, onde gritaría por tres veces.

Os tres irmáns sorprendéronse ante tan leve castigo, inda que quedaron escamados, pois agardaban que existise algunha argucia.

Efectivamente, Lugh explicou que as mazás debía ser do xardín das Hespérides, que curan tódalas feridas, pero que están custodiada lonxe do alcance de ningún home. A pel debía pertencer ó porco que posúe o rei de Grecia, que transformaba o auga en viño. A lanza debía ser a do rei de Persia, que estaba envelenada, o carro era o do rei de Sicilia, que podía correr tamén sobre o mar, a vara de ferro estaba afundida no mar de Irlanda e os gritos debía facelos no cume da montaña onde vive Midchaoín, o mestre de Cian, quen non lles perdoaría o seu crime. Finalmente, Lugh asegurou que non sería capaces de conseguir ningunha das misións. Abatidos partiron os irmáns na procura da súa absolución.

Pasaron moitos anos pero, finalmente, conseguiron superar as probas e volveron, inda que extenuados e malferidos. Atopábanse ó borde da morte e en Tara só Lugh tiña o poder de sandalos. Brian suplicoulle que lles curase, pero Lugh contestou:

-Inda que me ofreceses todo o ouro que hai no mundo, non compensarías a miña dor nin a miña furia pola morte do meu pai.

Brian, afundido, case arrastras, volveu cos seus irmáns e aceptaron o seu destino. Ó cabo dun intre morreron.

ANGUS E A DONCELA

Angus Og era un deus de gran beleza, fillo de Dagda e de Boanna e foi o pai adoptivo de Diarmaid. Vivía en Brug na Boyne.

Unha noite soñou cunha moza dunha beleza sen parangón. A visión daquela rapaza deixouno tan impresionado que ó día seguinte non podía nin comer. Pola noite, cando conseguiu calmar o seu espírito e conciliar o sono tivo outra visión: esta vez a rapaza aparecía tocando nunha arpa a melodía máis doce que xamais escoitara.

A raíz daquel soño Angus quedou tan tolamente namorado que enfermou. Foi atendido polos mellores médicos de Irlanda, pero non foron capaces de atoparlle un remedio ata que, finalmente, recoñeceu que estaba namorado. Boanna ordenou que se buscara á moza por toda Irlanda, mais non foi atopada.

Decidiron encargarse a exploración ó rei Bov, quen organizou unha nova expedición cos seus homes. Buscaron por todo tipo de paraxes: pobos, costas, vales, montes e montañas, ata que ó cabo dun ano atoparon unha rapaza nun lago que correspondía á descrición que Angus fixera dela e regresaron. O propio Bov, tras comunicar a nova, ofreceuse a acompañar a Angus.

Cando chegaron ó lago, Angus puido ver unha multitude de donceles que paseaban por parellas unidas con cadeas de ouro. Entre todas elas puido distinguir á muller dos seus soños e, nervioso, preguntoulle a Bov si sabía o seu nome. Este respondeulle que se trataba de Caer, filla de Ethal de Connacht.

Angus foi a Connacht a solicitar a man de Caer, pero seu pai negoulla. Acudiu entón ós reis Aillil e Mebd, que asediaron o castelo de Ethal. Finalmente, Ethal rendeuse e tivo que recoñecer que non tiña poder de decisión sobre a súa filla. Declarou que Caer alternaba a súa forma humana coa de cisne, e que o faría na próxima noite de Samain. Ante esta revelación, Angus marchou.

Chegou o primeiro de novembro e Angus dirixiuse ó lago. Alí viu ó cisnes nadando en parella e, alzando a voz, chamou a Caer. Un dos cisnes preguntoulle o seu nome. Angus respondeu e, nese intre, el mesmo sufriu a transformación. Lanzouse ó lago e nadou cara ela. Caer aceptouno e fóronse xuntos.

Nadaron asa BrugN Boyne e todo o camiño pasárono cantando. Das súas gorxas saía unha música divina e dise que todo aquel que escoitou a melodía quedou atrapado pola súa fermosura, caendo nun profundo sono durante tres días.

ETAIN

O deus Midir o Arrogante, estando casado con Fuamnach, tomou por esposa a Etain, unha moza inmortal de beleza sen par.

Quizais debido a iso, a súa primeira esposa sentiu celos e decidiu desfacerse dela e, empregando a maxia, converteu a Etain nunha bolboreta. Despois creou un intenso vento que a levou lonxe de alí.

O vento amainou e Etain caeu nunha copa que sostiña a muller de Etar, un guerreiro do Ulster. A muller bebeu o contido da copa e tragou a Etain. Nese mesmo momento quedou embarazada e, ós nove meses, Etain renaceu do seu ventre.

Ignorante da súa existencia anterior, Etain creceu e converteuse na moza máis fermosa de Irlanda, chegando a gozar do amor do rei Eochaid, con quen casou.

Viviou moito tempo feliz en Tara ata que o irmán pequeno do rei, Aillil, caeu enfermo sen que ninguén soubese qué lle ocorría. Pero un día, estando a soas con Etain declaroulle que o seu mal era debido ó enfermizo amor que sentía por ela e que o estaban consumindo ata tal punto que morrería se non o podía consumir. Etain sentiu mágoa e accedeu.

Cando chegou o momento da cita, Etain sorprendeuse, pois quen acudiu non era Aillil, senón Midir. O seu anterior marido confesoulle que enfeitizara a Aillil para poder reunirse con ela. Despois, devolveulle a memoria, revelándolle que xa estaba desposada con el. Propúxolle que volvесе ó seu fogar como inmortal; ela negouse, pois estaba feliz coa súa nova vida.

Pero Midir non cedía e reclamou a Eochaid o seu dereito como primeiro esposo de Etain. Como Eochaid estaba considerado ó mellor xogador de xadrez de Irlanda, resolveron xogarse a Etain nunha partida de xadrez.

O rei perdeu á súa esposa e, inda que Etain viviu de novo con Midir durante un tempo, finalmente decidiu regresar a Tara e rematar a súa vida como mortal e esposa de Eochaid.

A LENDA DE LOGHAIRE LIBAN

Houbo en Connacht un príncipe chamado Loghaire, fillo do rei Crevan. Neste reino eran habituais as asembleas presididas por Crevan, onde se discutían e dirimían os principais asuntos do reino, e ás que Loghaire asistía sentándose preto do seu pai. Nunha delas reuníronse durante toda a noite e, cando amenceu, distinguiron cómo entre a néboa xurdía unha figura humana. Segundo avanzaba cara eles puideron observar que o descoñecido levaba unha lanza de cinco puntas e unha espada co pomo de ouro.

Loghaire ergueuse e saudou ó estranxeiro preguntándolle quen era. Este respondeu:

-Son o rei Fiachna Mac Reta.

-Explícanos qué asunto te trouxo ata aquí, apostillou Crevan.

-Fai días a miña muller foi secuestrada. Saín na súa busca, conseguín rescatala e matei ó seu secuestrador. Mais logo fun asaltado por Goll Mac Duilb, príncipe do Sid de Maig Mell. Venceume e levou a miña muller. Decidín volver a enfrontarme con el hoxe e vin para solicitar a vosa axuda. Tras dicir isto, deu media volta e desapareceu entre a néboa.

Inmediatamente, Loghaire alzouse entre os seus, comentoulles que axudaría a Fiachna e preguntoulles se querían acompañalo. Cincuenta guerreiros se ergueron.

Atoparon a Fiachan e o seguiron. Chegaron á fortaleza de Maig Mell e Fiachna preparou o asalto, pero Goll non ofreceu ningunha resistencia, rendiuse e devolveulle a súa esposa.

Loghaire e os seus homes acompañaron a Fiachna ata o seu reino. Cando chegaron entregoulles unha muller a cadaquén dos guerreiros e a Loghaire deulle a súa propia filla, Greine. Tamén lles invitou a quedarse. Todos aceptaron e permaneceron un ano sen moverse de alí, pero pasado ese tempo, como non podían esquecer a súa patria, Fiachna entregoulles uns cabalos para que regresasen, inda que lles advertiu que por ningún motivo abandonasen as monturas.

Cando a expedición volveu a Connacht atoparon a tristeza nos rostros dos seu pobo, pois sentían a saudade pola marcha de tan valiosos guerreiros. Cando

a xente os recoñeceu embargáronse de ledicia e correron a saudalos. Nembargantes, a súa faciana mudou cando Loghaire lles comunicou que só viñan a se despedir, pois tiñan que marchar novo para nunca volver.

Ó regresar ó seu novo fogar, Fiancha decidiu entregar a Loghaire a fortaleza de Maig Mell, onde reinou feliz con Greine.

A DISPUTA DE CONNAUGHT E ULSTER

Nos tempos antigos Irlanda estaba dividida en catro reinos: Connaught, Leinster, Munster e o Ulster. Esta lenda sitúase cando Aillil e Mebd reinaban en Connaught e Conchobar no Ulster, e os dous reinos vivían enfrontados.

Atopamos dúas versións desta lenda que son esencialmente iguais, pero con certos matices diferentes, polo que exporemos ambas.

MESORDA, O SEU CAN E O SEU PORCO

Nesa época viviu un nobre chamado Mesorda. O protagonista do noso relato tiña dous animais extraordinarios: un porco que se supuña era o máis grande do mundo e o can que se cría o máis veloz.

Estendeuse pola illa a fama destes animais e chegou a oídos dos dous reinos enfrontados. En ámbolos dous creceu o anhelo de conseguir o can, polo que enviaron un emisario cadanseu.

Mesorda atendeunos e escoitou as súas ofertas, que resultaron á vez parellas e tentadoras. Como non desexaba contrariar a ningún rei aceptando a oferta do seu rival, declinou aceptar ningunha sen meditalo ben antes e despediu ós mensaxeiros.

Durante os días seguintes o home non puido afastar de si a preocupación pola decisión que debía adoptar. Estaba tan obsesionado que a súa esposa decatouse e preguntoulle que lle estaba a ocultar. Remiso en principio a dicirlló, rematou por confiar á súa muller o motivo do seu desacougo: temía que vendéndolle o can a un rei o outro tomase esa decisión como un agravio e decidise castigalo. Ó oír isto a súa muller brindoulle unha solución: ofrecerllo a ámbolos dous, que se presenten xuntos e entre eles resolvan o problema. Entón, a Mesorda xurdiulle unha boa idea e invitou ós reis a que o visitasen.

Chegado o día sinalado, sacrificou ó seu enorme porco para que alimentase ós séquitos dos reis e, comezado o banquete, xurdiu a disputa da “parte do campión”¹, que era o que el buscaba. Os paladíns foron Cet Mac Magu, de Connaught, e Conall Cernacht, do Ulster.

¹ Nos festíns celtas os guerreiros adoitaban alardear das súas fazañas. A batalla verbal de bravuconería decidía o guerreiro máis valente, sendo os aspirantes arengados polos seus

Conall amenazou a Cet co seu coitelo:

-Polo Ulster xuro que dende que son guerreiro, diariamente fago unha excursión ó teu reino, mato un home e logo déitome coa súa cabeza baixo os meus xeonllos.

-Sei que si me enfronto a ti perdería, pois eres máis forte ca min. Pero se agora te amosas fachendoso é porque non está aquí meu irmán, pois el te humillaría como xamais puidiches maxinar.

Conall, altivo e sorrinte, elevou a voz e respondeu:

-iPero Cet, é que teu irmán realmente está aquí! –e metendo a man nun saco que gardaba ó seu carón, sacou unha cabeza e lanzouna.

Entón, tódolos presentes reaccionaron: rostros de sorpresa, estupor, susto xeneralizado, murmullos e, nun intre, érguese un guerreiro, outro desenvaiña a súa espada, uns e outros saltan das súas cadeiras. O festín de Mesorda converteuse nunha liorta.

A pelexa saldouse cunha casa esnaquizada, un montón de guerreiros mortos e a derrota dos guerreiros de Connaught, polo que o seu rei viuse obrigado a fuxir protexido polos seus poucos fieis que sobreviviron. Na súa fuxida o can, que andaba solto, perseguiulles. Cet viuno de esguello, agardou a que se lles achegase, ergueu a súa espada con ambas mans e rebanoulle a cabeza.

Así foi como Mesorda quedouse sen casa, sen can e sen porco.

O PORCO DE MAC DA THÓ

Mac Da Thó era o rei de Leinster e tiña un can tan extraordinario que os reis de Connaught e o Ulster ansiaban posuílo a calquera prezo, polo que lle ameazaron coa guerra se non llo entregaba.

Mac Da Thó sabía que entregándollo a un, o outro se alporizaría e debería asumir unha confrontación que non tiña posibilidades de gañar. Mais a súa muller deulle unha idea.

Invitounos a unha cea. Os dous reis aceptaron e o día indicado se presentaron Conchobar e Aillil cos seus respectivos séquitos e se sentaron nunha gran mesa, uns fronte a outros.

partidarios. O vencedor trinchaba o animal asado e escollía a “Parte do Campión”. Se o festín se celebraba entre varias tribos a parte do campión convertíase nunha cuestión de honor da tribo.

Cando puxeron na mesa o porco asado xurdiu, tal e como Mac Da Thó prevía, a disputa pola Parte do Campión. Comezaron a bravuconear os guerreiros e a cada victoria dun deles, alguén do bando contrario recordáballe unha derrota, ata que só quedaron Cet de Connaught e Conall Cernach do Ulster; entón Conall retou a Cet.

-Dende que tomei a espada non houbo nin un só día no que non matase a alguén de Connaught nin unha noite que non queimase algo seu. E nunca me durmín sen ter ós meus pes a cabeza de algún.

Cet díxolle que si Auluán estivese nese intre lle respondería.

-Claro que ésta –e Conall sacou a cabeza de Auluán dun saco, arroxouna a Cet e trinchou o porco.

Entón xurdiu a pelexa e como na anterior versión, os homes de Connaught saíron derrotados e tiveron que fuxir.

A TERRA DA XUVENTUDE

Cormac Mac Art, monarca do Ulster, tivo unha grande reputación pola súa sagacidade. Do Alén trouxo unha copa que se esnaquizaba si se dicían tres mentiras na súa presenza, pero se reconstruía si se pronunciaban tres verdades.

Nunha mañá primaveral paseaba por Tara candi viu que se lle achegaba un guerreiro de aspecto veterano e luxosamente vestido. O descoñecido traía unha vara de prata da que colgaban tres mazás douradas. Da vara saía unha doce melodía. Cando estaba fronte a el, Cormac preguntoulle quén era. O guerreiro respondeu:

-Son dunha terra onde non existe a mentira, todo o mundo está conforme coa súa sorte e reina a modestia. Alí non pasa o tempo e non se coñece a dor.

Ó oír estas palabras Cormac emocionouse e, sen pensalo, ofreceulle que entre ambos países se asinase un pacto de amizade, o que o guerreiro aceptou gustosamente. Cormac suxeriulle entón que para selar a alianza podería entregarlle a máxica póla. Tamén nisto accedeu o misterioso home; pero en troques pediulle que lle concedese tres desexos.

Tan emocionado estaba o rei co marabilloso obxecto e a música que del saía que, sen meditar nas consecuencias, aceptou. Tan pronto como deu a súa palabra, o guerreiro entregoulle a póla, deu medio volta e dixo:

-Volverei.

Cormac, moi contento, dirixiuse ó seu castelo e reuniu a toda a súa familia e soldados no salón. Cando estaban todos, alzou a póla, axitouna e dela saíu unha música tan relaxante que envolveu a todos nun profundo sono que durou un día enteiro.

Pasou o tempo en Tara reinando a paz e Cormac, feliz co seu novo “xoguete”, continuou coa súa vida habitual, sen lembrarse do trato que fixera.

Pero un día o guerreiro regresou. Presentouse ante Cormac, lembroulle o trato ó que chegaran e esixiu o seu primeiro desexo: que lle entregase a súa filla.

Semellante reclamación asombrou a cantos estaban presentes. Pero a sorpresa xeral aínda foi maior cando o rei, véndose obrigado pola súa propia palabra, accedeu á petición. En canto lle foi entregada a princesa, o estranxeiro

marchouse e, para acalar as voces, Cormac axitou a súa vara e durmiu ós presentes.

O tempo seguiu transcorrendo en Tara, a paz continuaba, pero o rostro de Cormac xa non manifestaba felicidade. E así foi ata que volveu o estranxeiro. E de novo presentouse para esixir o que ía ser o seu segundo desexo: o fillo de Cormac. A escena repetiuse como na anterior ocasión: asombro e indignación entre la xente e Cormac que se ve obrigado a aceptar e entregarlle o seu fillo e a adormecer ó xentío.

O tempo agora avanzaba lentamente para Cormac que, temeroso, agardaba a volta daquel home para reclamar o seu terceiro desexo.

Chegou o temido día e, esta vez, reclamoulle a súa esposa, a raíña. Como sempre, Cormac cumpriu coa súa palabra, pero esta vez decidira que recuperaríaa a súa familia e, cunha expedición que organizara, saíu detrás do estraño, disposto a perseguilo ata o seu país.

Avanzaron seguindo as pegadas do guerreiro ata que foron rodeados dunha néboa que pareceu xurdir da nada. Cando se dissipou Cormac atopábase só; os seus guerreiros desapareceran. Ante el erguíanse dúas fortalezas. Dentro dunha había unha casa branca co tellado formado por plumas, ó redor da cal misteriosos xinetes sostiñan máis plumas para cubrila; un deles queimaba un gran carballo. Na outra fortaleza había tamén unha casa con tellado de plumas; nove abeleiras rodeaban unha fonte na que había cinco salmóns. E a xente que alí se congregaba bebía da súa auga.

Cormac entrou nesta fortaleza. Un guerreiro e unha fermosa muller se lle achegaron e lle indicaron que lles acompañase. Cormac deixouse levar. Logo, sen mediar palabra, a parella espiro e bañaron ó asombrado Cormac. Cando acabaron conducírono ata unha sala onde había un home acompañado dun porco. O home sacrificou ó animal, prendeu un lume e comezou a asalo. Ó cabo dun rato o cociñeiro dixo:

-Non podo dar a volto ó porco ata que alguén conte unha historia auténtica.

-Cóntaa ti

Replicou o guerreiro. O cociñeiro asentiu.

-Paseando un día polas miñas terras atopei unha piara de porcos pacendo. Leveinos á corte e alí apareceu o seu dono. Díxome que se os cebaba

daríame un porco, un tronco e un machete. Avisoume que cada vez que partise o tronco co machete morrería o porco, pero que ó día seguinte o tronco estaría enteiro e o porco vivo. Ese porco é o que agora estou asando e ese tronco e este que teño aquí.

Despois dixo que esa historia era veraz e deu unha volta ó porco. Pero engadiu que, para asalo ben, tiña que darlle tres voltas máis, para o que cumprían outras tres historias reais. O guerreiro ofreceuse a contar a segunda e foi esta:

-Ocorreu unha vez que indo a ara os nosos trigais atopámoslos xa arados. Cando chegou o momento da sementeira atopámoslos xa sementados, na época da recollida, atopamos xa o trigo cortado e amontoado e ó día seguinte xa estaba seco e embalado. Dende aquel día empregamos o trigo e nunca mingua a súa cantidade.

O cociñeiro asegurou que aquilo era certo e deu outra volta ó asado. Para a terceira historia ofreceuse a muller e contou:

-Teño sete vacas e sete ovellas. O leite que dan as sete vacas e a la das sete ovellas abundan para alimentar e abrigar a toda a xente da Terra Prometida. Esta é a miña historia e é verdadeira.

O cociñeiro deu a terceira volta ó asado. Faltaba tan só unha historia e a quenda de Cormac chegara.

Cormac aceptou e contoulles o que lle acontecera co estraño guerreiro e cómo este se levara á súa familia. Mentres lles contaba a súa historia embargoulle a emoción pola lembranza da súa muller e dos seus fillo e chorou amargamente. A súa tristeza convenceu ó cociñeiro e deu a derradeira volta ó asado.

Cando o porco estaba preparado, Cormac negouse a comer ata que non atopase a tódolos homes que perdera na néboa. En canto dixo iso o cociñeiro entoou unha doce melodía que adormeceu a Cormac.

Cando espertou a sala estaba chea. Incredulo, fretouse os ollos, pois a multitude que alí estaba non eran senón os seus homes e a súa familia. A parella que o levara alí e o cociñeiro prepararon un festín. Todos gozaron da comida e a bebida e para Cormac foi o día máis feliz da súa vida.

Ó finalizar, o guerreiro achegouse a Cormac, ensinoulle unha fermosa copa e díxolle:

-Esta copa esnaquízase si se din tres mentiras na súa presenza, pero reconstrúese si se pronuncian tres verdades. E amoseicho.

Contou dúas mentiras das que todos eran conscientes e logo declarou que a muller de Cormac volvera casar. En canto dixo isto a copa rachou.

-Agora –continuou o guerreiro dirixíndose a Cormac- contareivos tres verdades: ata hoxe a túa muller foi fiel. Dende que o levaron de Tara, o teu fillo non se fixou en ningunha muller. E, igualmente, tampouco a túa filla fixouse en ningún home. Cando o guerreiro rematou a frase, a copa reconstruíuse.

Entón, a figura do guerreiro cambiou, pareceu agrandarse e, ofrecendo a copa ó rei, díxolle:

-Vaite cos teus e lévate esta copa; gracias a ela poderás discernir a verdade da mentira, e conserva a póla que che entreguei, pois aquel estranxeiro con quen fixeches tan mal trato era eu.

Nese intre o seu cabelo e a súa barba rizáronse, a súa capa volveuse inmensa e adquiriu tódalas cores. Na súa man apareceu un tridente e con voz poderosa dixo:

-¡Eu son Manannan, o fillo de Lyr, deus das augas e guía da “Terra da Xuventude”, mestre dos enganos e as ilusións e o meu trono está na illa de Man! Tróuxenche para que coñezas o país co que te aliaches, onde non existe a mentira, a idade, nin a dor. Cando morras quitarante a copa e a vara, pero agora vete e goza delas mentres vivas.

Mentres dicía isto Manannan, Cormac e os seus foron caendo nun profundo sono. Cando espertaron estaban todos de novo en Tara e nunca máis puideron volver á “Terra da Xuventude”.

A FILLA ADOPTIVA DO VAQUEIRO

Cormac Mac Art vivía obsesionado coa idea de que a súa muller lle dese un herdeiro para o Ulster. Cando esta quedou encinta e deu luz a unha rapaza, foi tal o enfado do rei que decidiu desfacerse de ambas: repudiou á raíña e mandou que matasen á filla.

Os encargados da tarefa, malia ser fieis ó seu rei, tamén eran seres humanos e non foron capaces de cumprir esa misión, así que decidiron entregarlla a un vaqueiro que vivía preto de Tara, advertíndolle de que ninguén debía saber a verdadeira orixe do bebé.

O home ciudouna e educouna como se fose a súa propia filla e púxolle de nome Buachalla. Ó crecer converteuse nunha fermosa moza que non podía pasar desapercibida, polo que o vaqueiro, receoso de que alguén descubriese o segredo, decidiu agochala dos estraños. Pero a súa beleza xa causara sensación e chegou a oídos de Eterscel.

Eterscel era o monarca de Irlanda que sucedera a Cormac. No seu nacemento un druída vaticinara que tería un herdeiro doutra raza. Decidiu mandar unha comitiva a pola famosa moza.

Esa mesma noite unha pequena bandada de paxaros apareceu na fiestra da habitación da rapaza: ó entrar convertéronse nun xentil cabaleiro que conquistou o corazón de Buachalla.

Antes de marchar advertiulle que se casaría cun rei, pero que dende esa noite estaba xa encinta e daría luz a un rapaz a quen chamaría Conary.

Efectivamente, foi levada ante o rei, que quedou namorado no mesmo intre de vela e desposouna. Tivo un fillo ó que lle puxo de nome Conary e que acabou herdando o trono.

Inda que esta lenda conta os feitos así, hai que engadir unha postilla: existe tamén unha versión segundo a cal Eterscel, sendo rei de Irlanda estaba xa casado cunha muller chamada Es que non lle deu ningún fillo. Tomou como concubina a Mess Buachalla, e esta si lle deu un fillo: Conaire.

A PELEXA DOS COIDADORES DE PORCOS

Dous dos deuses que reinaba no Alén eran Ochall Ochne, rei do Sid de Cruachan en Connacht, ó norte, e Bodb, rei di Sid de Femen Plain en Munster, ó sur. Cada un deles tiña o seu respectivo coidador de porcos: o de Bodb era Friucht e o de Ochall era Rucht. Ambos tiñan a calidade de poder transformarse na forma que desexasen. Os dous coidadores eran bos compañeiros e gustaban de reunirse cando levaban os parques a pacer. Entre os seus respectivos pobos a xente rivalizaba porque crían que o seu respectivo coidador era o mellor.

Un verán deuse unha gran colleita en Munster, polo que Rucht decidiu levar os seus porcos a pacer alí. Xuntáronse ambos amigos e na súa conversación xurdiu o tema da rivalidade, sostendo ambos que as súas habilidades estaban equiparadas. Pero a Friucht ocorrúselles unha idea: enfeitizaría ós porcos de Rucht e estes poderían comer o que lles apetecese que non engoradarían.

Cando Rucht volveu cos animais a Connacht a xente burlouse del e acusárono de ter menos poder co seu amigo, pois os seus porcos adelgazaran polo camiño e ó chegar presentaban un aspecto flácido. Ante esta situación Rucht decidiu vingarse do seu amigo aplicando o mesmo conxuro ós seus porcos.

Transcorreu un ano e, esta vez, deuse unha gran colleita en Connacht, polo que Friucht trasladouse ós pastos do seu amigo. Rucht aproveitou e devolveulle o feitizo, co que Friucht regresou a Munster cos porcos demacrados. Así quedoulle demostrada á xente a igualdade que había entre ámbolos dous.

Pero estes xogos tiveron as súas consecuencias: os porcos sen cebar non podían ser do agrado dos deuses, polo que foron despedidos os dous.

A perda dos seus traballos provocou a da súa amizade. E a discordia que os seus respectivos pobos sementaran xerminou nunha loita entrámbolos dous no aire convertidos en paxaros.

Mentres ocorría isto os habitantes de Cruacahn e Femen Plain se asustaron ante a ferocidade do que para eles eran simples aves.

Cando recobraron as súas formas humanas e descenderon ó chan en Femen Plain, a xente comprobou que se trataba dos antigos coidadores e lles

interrogaron acerca do que ocorrera. Explicáronlles que levaban un ano pelexando entre ambos reinos para demostrar o seu poder e que despedilos fora un erro.

Tras isto continuaron a súa disputa, tras transfigurándose de novo, agora como peixes nos ríos. Ó estar as súas forzas tan equiparadas non se puido dirimir a loita e continuaron na terra, primeiro como cervos, logo como dragóns, guerreiros... e finalmente, transformados en vermes, foron engulidos por dúas vacas. A raíz disto naceron dous toros: Finnbennach, Corno Blanco, e Donn, Marrón de Cooley.

FERGUS E O CABALO DO RÍO

Existiu un rei irlandés chamado Fergus a quen lle gustaba aventurarse polas terras do reino, especialmente polas zonas lacustres.

Paseando un día polo lago Rury viu xurdir do auga un monstro aterrador. Tratábase de Muirdris, o cabalo do río. Resultaría moi difícil describir o susto que levou o pobre Fergus; baste dicir que do espanto que lle causou a visión de Muirdris, a súa cara fixo tal aceno que, dende entón, quedoulle torcida. Segundo a tradición, os reis de Irlanda non podían ter ningunha tara física. Pero, como os nobres non querían perder ó seu rei nin que este se decatase do seu defecto, decidiron retirar do palacio tódolos espellos. Así, Fergus viviu durante un tempo ignorante.

Pero esta situación non podía durar moito e sucedeu que nunha ocasión en que Fergus castigou a unha das súas escravas, esta enfadouse tanto que lle gritou: “Antes de empregar a túa forza contra unha muller, mellor farías en empregala contra o monstro que te desencaixou a cara”.

A revelación da escrava deixouno estupefacto. Ata ese momento non dera importancia á desaparición dos espello no palacio. Pero agora xurdíronlle as sospeitas e de inmediato esixiu que lle trouxesen un. Cando por fin o tivo diante mirouse nel e, con pavor viu reflectido o seu perenne aceno. Resolto a se vingar, armouse convenientemente e, el só, foise ó lago Rury.

A nova correu entre a xente e foron moitos os que se achegaron a ver o que ocorría. A multitude acumulábase na beira. O tempo pasaba; transcorreu un día enteiro, logo chegou a noite, ata que viron cómo nunha parte do lago o auga fervía e adquiría a vermella cor do sangue. Pero durante moito tempo non ocorreu nada máis.

Os curiosos que, paciente, seguiron á espreita coa mirada fixa nese punto, obtiveron a súa recompensa: dende as profundidades da auga emerxeu Fergus ensinando o seu trofeo: a cabeza de Muirdris.

Pero algo máis ocorrera: o aceno do rostro de Fergus desaparecera e a súa cara volvía presentar faccións normais. Fergus aparentaba estar sereno, e incluso sorría. Levou a cabeza do monstro á beira xactándose da súa victoria e, xusto nese momento, afogou.

O SEGREDO DE MAÓN

Maón foi un dos reis de Leinster. Este monarca tiña un defecto que mantiña en segredo: as súas orellas eran enormes. Para ocultalo deixábase crecer unha espesa melena. Cando decidía cortarse o pelo empregaba un método feroz: ordenaba que se sortease ós habitantes de Leinster para elixir quén lle faría de perruqueiro. Unha vez que o candidato elixido cumpría a súa misión, para que non puidese contar a ninguén o defecto do rei, ordenaba que fose executado.

Nunha destas ocasións o infeliz designado foi o fillo único dunha viúva. Sabendo a sorte que lle corría, chorando suplicoulle ó rei pola súa vida, incidindo en que si morría ninguén coidaría da súa anciá nai. O rei, conmovido por esa situación, accedeu a perdoarlle a vida si xuraba que non revelaría o segredo. O rapaz, emocionado, deulle a súa palabra e puido volver coa súa nai.

Ó pouco tempo atopouse mal. Ningún druída coñecía o mal que lle afectaba e co paso dos días o rapaz empeoraba. Finalmente, súa nai recorreu a un ancián druída famoso polo seu saber. Tras falar un rato co doente e facerlle un montón de preguntas, o venerable druída auguroulle que posuía un segredo que o estaba matando ós poucos e só desvelándoo podería curar. O rapaz respondeulle que se o contaba tamén morrería. Ante a complicada situación o druída deulle unha solución: debía dirixirse a un cruce de camiños, coller o da dereita e contarlle o segredo á primeira árbore que vise; así revelaría o segredo sen dicirlllo a ninguén e podería curarse.

Desesperado pola situación, o rapaz obedeceu. Cando chegou a un cruce, acercouse á primeira árbore que había á dereita e, apoiando a súa fronte no tronco, en voz moi baixa, revelou o segredo. Instantaneamente sentiuse moito mellor e cando chegou a casa, estaba curado.

Pero a mala sorte do rapaz non se disipara. A árbore foi talada e coa súa madeira construíuse unha arpa. Cando estaba rematada, un bardo foi tocar ante Maón. En canto fixo soar a arpa, os invitados e o mesmo bardo quedaron abraiados, pois do instrumento xurdiu unha voz repetindo o segredo do rei. Maón, asustado ante tal prodixio, recolleu a súa melena cara atrás e amosou as súas enormes orellas ante a multitude.

Dende entón, o rei xa non tivo que gardar en segredo o seu defecto e ningún home tivo que ser axustizado por eso.

AS DÚAS AVES

No antigo reino de Connaught viviu unha fermosa guerreira chamada Estiu co seu marido, Nar.

Un día apareceron dous paxaros que se pousaron nunha árbore preto da súa casa e entoaron un canto que enfeitizaba a todos os que o oían provocándolles un profundo sopor ata que todo o pobo quedou durmido. Só Estiu permaneceu desperta, inda que tamén enfeitizada ante tan doce música.

Aquelas aves eran en realidade dous irmáns. Un deles, Buide, estaba fascinado pola beleza de Estiu e convencera ó seu irmán para lle acompañar e gracias á súa maxia poder conquistar á fermosa guerreira. Así, cando todo o mundo durmía baixo aquel feitizo, Buide recobrou a súa figura humana e cortexouna.

Os dous irmáns repetiron en sucesivos días aquel encantamento. Nar empezou a sospeitar que algo lle estaba pasando á súa muller, polo que decidiu consultar cun druída que lle descubriu o segredo da identidade real das dúas aves.

Ó día seguinte, Nar agardou na beira do Shannon ata que viu ós dous cisnes posarse na auga. Non podendo conter a rabia que tiña dentro, empezou a apedrar ás aves ata que as matou. Ó morrer recobraron as súas formas humanas e, xusto nese intre, apareceu Esitu, que impresionada ó ver o cadáver do seu amante, caeu enferma e morreu. Entón a súa pena alcanzou a Nar, que non puido soportar a perda da súa esposa que tamén faleceu de tristura.

Dende entón, aquel lugar do río Shannon foi coñecido como “O nadar das dúas aves”.

A LENDA DO LAGO OWEL

Un novo xefe de Leinster desexaba desposar á filla doutro que vivía preto do lago *Lough Ennell* en Westmeath¹. Ela aceptaba só coa condición de que no seu nofo fogar puidese contemplar un lago tan fermoso como o de Ennell.

O poboado do pretendente situábase no val de Meath polo que fluía un regato, mais non había lago. Unha feiticeira ofreceuse a axudalo.

A feiticeira visitou a unha meiga de Connaught, amiga súa, que posuía un lago e pediulle que llo prestase “ata a seguinte lúa” e, en voz baixa, engadiu, “despois da semana de eternidade”. Como mantiñan unha boa amizade, aceptou.

A feiticeira levou o lago ata o seu val. Cando comezou a fluír a auga os veciños, asustados, fuxiron cara as partes altas das ladeiras e se refuxiaron na fortaleza do pretendente.

E así púidose celebrar a voda.

Cando chegou a seguinte lúa, a meiga de Connaught foi reclamar o seu lago aludindo que o prazo se cumprira. Pero entón, a feiticeira de Leinster reveloulle o que dixera en voz baixa e que, polo tanto, non tiña dereito a reclamarllo. Alporizouse enormemente, pero non tivo máis remedio que ceder e marcharse amargada.

E así remata a historia do Lago Prestado, o nacemento do Lough Owel nas chairas de Meath.

¹ Condado da rexión central de Irlanda. É unha zona de fértiles chairas e numerosos lagos, onde destaca o *Lough Ree* e os ríos Sahnnon e Brosna.

O LAGO ENFEITIZADO

En Irlanda críase antigamente na existencia dun lago¹ que, xa estivese suxeito a algunha maldición, xa estivese encantado, o que de certo alí ocorría era que os mozos que se bañaban nel desaparecían; ningún corpo puido ser rescatado.

Ocorreu unha vez que un rapaz tiña unha noiva moi bonita a quen quería pedirlle o matrimonio e desprazouse ata Limerick² para lle comprar un fermoso anel.

Cando volveu reuniuse cos seus amigos nas inmediacións do lago e sacou o anel para mostrarllo. Orgullosa do seu obxecto e da voda coa que soñaba exhibiu o anel ante todos, pero presa quizais dos nervios ou eufórico ante o inminente momento da pedida da man, o anel deslizóuselle e caeu rodando cara ó lago. Os seus amigos quedaron apampados, mentres o mozo miraba sorprendido como o seu anel tropezaba nunha pedra, elevábase no aire e dirixíase fatalmente ó lago do que tan fatais historias oíran contar; só cando caeu no auga e desapareceu das atónitas miradas, o rapaz reaccionou. Pediu axuda, pero ninguén, nin el mesmo, atrevíase a botarse no auga para recuperalo. Na súa desesperación chegou a ofrecer unha recompensa que incluso superaba o valor propio do anel.

Entón xurdiu a voz de Paddin aceptando a oferta. Todos o obsevaron con mirada curiosa. Tratábase dun rapaz con cara de inocente, mirada cándida ó que lle colgaran a “aureola” de un pouco parvo e atribuíron tal temeridade a que realmente non pensaba nas consecuencias do seu acto.

Nembargantes, el estaba disposto a mergullarse para conseguir a súa recompensa e lanzouse ó auga.

Paddin rastreou o fondo do lago e avanzou e avanzou sen atopar nada.

Cando volveu á superficie observou, pasmado, que se atopaba nun lugar que non coñecía. Nadou ata a beira e cando saíu a terra firme comprobou,

¹ Inda que non nos consta o lugar, da lenda podemos deducir que se sitúa nunha chaira da provincia de Munster nos arredores do río Shannon.

² Limerick é a terceira cidade máis grande de Irlanda; atópase nas marxes do río Shannon e é un porto importante. Tamén se lle coñece como Luimneach.

estupefacto, que estaba completamente seco. Non entendía o que estaba a pasar, así que decidiu seguir un camiño, o único que alí había, e comprobar a qué estraño sitio fora parar.

O camiño levouno ata un pazo onde, nos arredores, atopábanse ducias, quizais centos de rapaces. Entón comprendeu que estaba nalgún lugar máxico e que aqueles eran os mozos afogados no río que xamais foran atopados. Uns xogaban, outros dedicábanse ás faenas do campo, pero todos, absolutamente, todos, parecían felices. Tamén lle sorprendeu que a maioría cantaban cancións nas que loaban á que entendeu era a raíña do lugar, ou cando menos a dona daquel pazo.

Tentou comunicarse con algún, pero os seus beizos estaban selados. A súa mente reproducía as palabras que quería dicir, mais a súa gorxa non era capaz de expulsalas; ningún son audible saía dos seus beizos. Pensou que non lle quedaba máis remedio que dirixirse á casa e así quizais coñecer á muller da que tantas louvanzas

Intentó comunicarse con alguno, pero sus labios estaban sellados. Su mente reproducía las palabras que quería decir, mas su garganta no era capaz de expulsarlas; ningún sonido audible salía de sus labios. Pensó que no le quedaba más remedio que dirigirse a la casa y así quizás conocer a la mujer de la que tantas gabanças cantaban todos.

Pero non remataran as sorpresas para o pobre Paddin, pois agardando atopar unha rapaza nova, esvelta, cun corpo de perfectas proporcións e unha cara anxelical, supoñendo que se trataría de algunha especie de princesa, ó entrar topouse cunha muller adulta e gorda, de aspecto rudo e fea.

A muller adiantouse e saudouno polo seu nome. ¿Qué te trae por aquí, Paddin? Tralo saúdo da muller deuse conta de que recuperara a voz e respondeulle contándolle o sucedido. A muller adiantou unha man e ofreceulle o anel. Paddin colleuno inmediatamente, deulle as gracias e pidiulle que lle axudase a atopar o camiño de volta.

Entón, a muller ofreceulle quedarse con ela, onde podería gozar da súa compañía e dun sitio onde sería feliz sempre e non coñecería a desdicha.

Pero o pobre Paddin respondeulle que xa dera a súa palabra e que se non volvía co anel, ¿Qué pensarían del?

A muller enfadouse moito ante tal acitude, pois non a considerou como o que realmente era, a resposta dun rapaz inxenuo, senón como un desaire a súa persoa. Pero Paddin, tranquilo e como se aquilo non fose con el, deu media volta, saíu da casa, retomou o camiño e mergullouse no lago.

Nadou preto do fondo ata que decidiu subir e, precisamente, saíu á superficie no mesmo lugar onde se lanzara por vez primeira e onda aínda permanecía o desconsolado noivo.

Tódolos mozos do pobo estaba agardando e Paddin foi recibido como un heroe. Altivo e cheo de orgullo contou a todos o sucedido. Devolveu o anel, o noivo pagoulle o prometido e o bo de Paddin quedou tan contento coa súa recompensa que xa non se lembrou da gorda muller.

A ORIXE DUN NOME

No antigo reino de Kerry (que hoxe é un condado marítimo de Irlanda) viviron Donagha e a súa esposa Vauria. O matrimonio estaba mal avido e as discusións eran diarias. Un día, a escaseza de leña serviu de pretexto a Vauria para recriminar a nugalla do seu home con tanta iracundia que, por non ter que seguir aturando os seus reproches, Donagha aceptou ir por máis.

A verdade é que el era bastante preguiceiro e, cando cortou un pequeno tronco decidiu sentarse a descansar. Mentres vagueaba, musitaba acerca do temperamento da súa esposa e da súa mala sorte. Entón, ocorreu que se lle aparece unha visión onde un trasno (ou un santo noutras versións) lle concedía dous desexos, pero advertíndolle que antes de pedilos o meditase ben. O home gabouse de semellante sorte e, erguéndose, colleu o tronco e dirixiuse de volta a casa.

Polo camiño Donagha seguía musitando e, erguendo a voz, dixo:

-¡Oxalá fose o tronco quen me levase a min e non ó revés!.

No mesmo intre en que pronunciou esta frase, o tronco esfumouse do seu ombro e apareceu entre as súas pernas, e apoiándose nas pólas, conduciuno ó seu fogar.

Cando chegou á porta desa guisa, a muller quedou asustada ante esa visión. Donagha decidiu contarlle o que sucedera e tentou calmala dicindo que inda podía pedir outro desexo.

Pero a temperamental Vauria recriminoulle que desperdiciase o primeiro desexo con semellante parvada. A actitude da súa esposa desesperou a Donagha e malhumorado, e sen pensalo díxolle:

-¡Es unah serpe!, ¡Oxalá estivesemos separados por todo o país!.

E nese intre, a muller e a casa apareceron nun extremo do condado de Kerry e el no outro, que por eso agora se chama Donaghadee (que quere dicir a casa de Donagha).

LUZ DE LÚA

Nun antigo poboado celta vivía un guerreiro novo chamado Braont. Este rapaz quería moito ó seu pobo, pois era o lugar onde nacera. Mais os seus devanceiros non foran de alí. O seu avó contáralle moitas historias do seu lendario pasado. Nunha delas explicáralle porqué a súa estirpe, que durante séculos vivira nunha zona máis ó norte, habitaba agora ese lugar.

Contoulle que durante unha noite un antepasado seu viuse envolto nunha espesa néboa que lle fixo perder o rumbo, transportouno polo aire e foi dar cos seus osos nun lugar descoñecido onde se lle apareceu un espírito. Cando foi devolto ó seu fogar correu a contarllo ó druída, pero este non lle creu e, dende aquel intre, a credibilidade que co seu valor gañar, foi desvanecéndose ata que perdeu todo o seu creto, polo que abandonou o lugar con toda a súa familia e viuse establecer ó que agora era o seu fogar.

Braont gozaba escoitando estas historias, pero non lle facía moito caso ós consellos que seu avó insistía en darlle. Non obstante, non podía esquecer o que dende pequeno lle inculcou: que “os deuses sempre agradecían a valentía e a coraxe nos nobres guerreiros”.

Durante un verán o seu poboado sufriu os asaltos dun grupo de guerreiros que, sospeitaban, pertencían a unha tribo veciña. O bosque que rodeaba o seu pobo era moi denso e uns poucos homes podían xurdir del sen ser avistados polos vixías, atacar rapidamente e volver a internarse nel, escapando así doadamente.

Unha noite de lúa chea tocoulle saír a vixiar e, inda que caía unha chuvia fina, como había bastante visibilidade, separouse do grupo para se adentrar no bosque e escoller un bo lugar.

Lembrouse dun gran penedo que sobresaía entre a espesura e decidiu dirixirse alí. A escalada resultaría difícil, pois a rocha era bastante lista e as fendas moi pequenas, así que soltou tódalas súas armas, agás un pequeno puñal, e rememorando os venturosos feitos que lle contaran dos seus devanceiros, armouse de valor.

Cando escalara xa uns metros, decatouse de que o resto, ata o cume, resultaría aínda máis difícil. Cando estaba indeciso entre continuar a escalada ou

aventurarse a saltar ó chan, xurdiu unha luz tan forte que lle cegou a visión e tivo que pechar os ollos. Aferrouse firmemente a un saínte, sentiu que as súas pernas comezaban a afrouxar, as súas mans non paraban de suar polo esforzo, respiraba axitadamente e temeu pola súa vida.

Pero a delicada situación só durou un momento, uns segundo para el eterno, e a cegadora luz, ós poucos, perdeu intensidade. Con medo e lentamente, abriu de novo os ollos, sentiu o alivio da brisa e respirou profundamente.

Admirado puido ver que se atopaba no cume da rocha e, fronte a el, o raio de luz iluminaba a face dunha fermosa muller. Recorreuna coa mirada e observou que os seus pes non chegaban a tocar o chan. Miroulle logo ó rostro. A súa face parecía reflectir bondade e compaixón. Un pequeno pero doce sorriso naquel rostro acabou por tranquilizalo e, así, Braont, perdeu todo o temor e relaxouse.

No momento en que o valente guerreiro recuperou a tranquilidade e a calma reinou no seu corazón, comezou a desvaecer a luz e, con ela, a visión da muller.

De novo sentiu a brisa e agora, alí no cume, sentía que as forzas da natureza quixeran comunicarse con el, indicarlle que debía baixar. Lembrouse entón dos seus compañeiros, quen debían estar preocupados pola súa ausencia e, sen dúbida, habería organizado unha expedición na súa procura.

Recuperada de novo a súa ínclita valentía, decidiuse a baixar, agora xa ceibe de todo temor. Galopou veloz cara o pobo e mentres corría lembrou as palabras do seu avó e decidiu que non sufriría o escarnio que padeceu o seu devanceiro e calaría para sempre o estraño suceso daquela noite.

Pero, por outra parte, sentíase máis forte ca nunca, pois era conscenete de que o espírito da lúa chea aparecéraselle e que estaba da súa parte. Sabía que aquela noite o seu pobo se enfrontaría ós malvados e que, esa noite, vencerían.

O PESCADOR QUE CASOU CUNHA FOCA

Ó nordeste de Escocia localízase o arquipélago das Illas Orcadas e un pouco máis ó norte, as illas Shetland¹. Antigamente os habitantes destas illas dedicábanse á pesca das focas e segundo unha crenza as focas podían desfacer da súa pel e quedar baixo aparencia humana.

Conta a lenda que un pescador que camiñaba pola beira do mar viu a dúas mulleres xogando espidas e preto delas dúas peles de focas.

Cando se achegou a coller as peles as mulleres sorprendérono e abalanzáronse polas prendas. Unha recuperou a pel, púxoala e mergullouse no mar, pero á outra non lle deu tempo e, xemendo, rogoulle ó pescador que lla devolvese.

O pescador portouse con ela amablemente, consolouna e principiaron unha amizade. Pasado un tempo, a muller acostumouse a vestir coas roupas humanas e casaron. Pasou o tempo e tiveron familia.

Unha noite o marido oíu á súa esposa conversando dende a cociña con alguén que lle falaba dende fóra. Ó cabo dun intre a muller saíu da casa, o marido non lle deu importancia e non a seguiu.

A noite seguinte foise pasar pola praia e viu a dúas focas. Cando se achegou, o macho dirixiuse a el e díxolle: “ó roubarlle a pel quitáchesme á que ía ser a miña parella. Agora contéplaa por derradeira vez”.

Ó mirar para a foca femia decatouse de que se trataba da súa esposa, correu onda ela, pero antes de que puidese chegar as dúas focas mergulláronse no mar.

O pescador quedouse así cos seus fillos, pero nunca máis volveu ver á súa muller.

TOM MOORE E A MULLER DAS FOCAS

¹ O arquipélago das Orcadas está formado por 90 illas e illotes. Moitas destas illas foron habitadas xa durante o Neolítico; é dicir, na época celta, da que aínda se conservan restos. As illas Shetland constan dunhas cen illas e illotes, dos que só 19 están habitadas.

Kilshaning é un pobo costeiro do condado de Kerry. Alí viviu fai moito tempo Tom Moore, que sendo aínda un mozo quedou orfo e só.

Camiñando un día pola praia atopou unha fermosa rapaza durmindo entre as rochas. Temendo que puidese afogar ó subir a marea, achegóuselle e espertouna para advertirlle. A moza non respondeu nada e limitouse a sorrir.

Tom, desconcertado, marchou a casa. Pero non puido deixar de pensar na rapaza, polo que ó pouco tempo volveu á praia. A moza seguía na rocha e a marea estíbbase achegando. Cando chegaba xa ata a rocha, mergullouse no mar.

Tom, obsesionado con ela, non puido conciliar o sono. Á mañá seguinte volveu á praia e atopouna na mesma rocha. Tentou chamala pero non obtivo resposta. Achegouse e, como non conseguía que lle fixese caso, quitoulle un gorro que levaba posto. A rapaza reaccionou tentando recuperalo, pero el non cedía, ata que ela falou pedíndolle que llo devolvese. Entón, Tom díxolle que o acompañase a casa. Almorzaron xunto e puidéronse coñecer.

Os dous mozos se casaron, tiveron fillos e conviviron felices durante sete anos. Tom sempre mantivo o gorro agochado, pero un día tivo un descoido e caéuselle. A muller atopouno e o gardou.

No pobo a xente comezou a oír ruxidos dunha gran foca. Os pescadores saíron ó mar e cazaron tres exemplares. A xente do pobo arremuiñouse ó redor das focas. Adiantándose entre a multitude, a muller de Tom achegouse ás focas, díxolles unhas palbras en voz baixa e comezou a xemer. Os pescadores, ó vela chorar, deulles pena e decidiron soterrar ós tres animais. Nembargantes, algúns coidaron que era unha mágoa non sacar proveito da pesca e de noite foron desenterrar as pezas, mais atoparon a fosa baleira.

Ó día seguinte, a esposa de Tom, aproveitando que este se ocupaba das súas faenas, colleu ós seus fillos, deulles un bico a cada un e foise á praia. Cando chegou á rocha, púxose o gorro e saltou á auga, onde lle estaba a agardar a gran foca que levaba días ruxindo e fóronse para nunca volver.

A gran foca que ruxía era en realidade o seu irmán. Ós fillos que tivo con Tom crecéronlles membranas entre os dedos. Segundo se di, os seu descendentes inda herdán esas membranas.

LENDAS DE SAN PATRICIO

San Patricio, patrón de Irlanda, nacido en Kilpatrick (Argyll adn Bute, Escocia) no 387 e morto no 493. fillo de *Calphurnius*, un alto cargo romano, e Conchessa.

San Patricio foi o evanxelizador de Irlanda e ó redor da súa figura formáronse numerosas lendas que se inseriron na súa biografía. Dalgún xeito, as lendas cristiáns axudaron, á súa maneira, a que as crenzas celtas poidan ser coñecidas hoxe.

Cando tiña dezaseis anos foi secuestrado e vendido como escravo a un druída de Dalriada¹ chamado Milchu. Ata que conseguiu fuxir sufriu seis anos de cativeiro, durante os que puido aprender a lingua celta e coñecer a relixión druídica. Cando recobrou a liberdade decidiu ordenarse sacerdote.

Por medio da intervención de san Xermán, o papa Celestino I encomendoulle a evanxelización de Irlanda e deulle o nome honorario de *Patritius* como predicción dun apostolado que o convertería en *pater civium* (pai do seu pobo). Con este fin desembarcou preto de Wiclow² no verán do 433.

Ante o que consideraban unha intrusión ou ataque ás súas crenzas, os druídas uníronse na súa contra. Un xefe chamado Dicu interpúxose para impedirle o avance e, cando brandiu a súa espada para derrubalo, o seu corpo quedou rixido, recuperando tan só a súa mobilidade cando se someteu ó santo.

No transcorrer da súa evanxelización foi aumentando a fama de san Patricio e popularizáronse relatos sobre os seus milagres. Cando se achegaba ó territorio de Milchu, cóntase que a fama que lle precedía levou ó que fora o seu amo a inmolarsse prendendo fogo á súa casa, pois “o seu orgullo non puido soportar a idea de ser vencido polo seu antigo escravo”.

Leoghaire, monarca supremo de Irlanda naquel intre, convocou en Tara ós xefes das principais tribos do reino. A carón dos xefes chegaron tamén os druídas, pois augurárase a chegada a Irlanda do evanxelizador da relixión cristiá. San Patricio non quixo desperdiciar a ocasión e tamén acudiu

¹ A Dalriada irlandesa localizábase na actual rexión de Antrim.

² Cidade capital do condado do mesmo nome na costa leste irlandesa.

acompañado dos seus acólitos, especialmente de Benigno, quen se converteu no seu inseparable compañeiro dende a conversión do pobo de seu pai.

O día anterior, o rei ordenou apagar tódolos fogos que se prendesen ata que non se acendese na mansión real. San Patricio desobedeceu o decreto e prendeu lume no outro extremo do val de Tara. Os druídas instaron ó rei a que apagase ese lume, pero tódolos intentos levados a cabo para a súa extinción fracasaron.

A asemblea reuniuse o domingo de Pascua do 433 (o vinteseis de marzo). San Patricio e os seus misioneiros avanzaron en procesión cara a asemblea. Os druídas tentaron detelos cos seus feitizos: cubriron o outeiro de Tara e a chaira cunha nube, pero ó paso de san Patricio o sol enviou os seus raios iluminando a procesión. Logo, o arquidruída Lochru levitou no aire, pero tras unha oración do santo, caeu violentamente no chan e morreu ó golpearse contra unha rocha.

Outro druída desafiouno a que fabricase neve, peor o santo negouse aducindo que non podía ir contra natura. Desprezándoo, o druída creou un montón de neve que cubriu as rodas dos carros. Entón, san Patricio alzou a man e fixo que a neve desaparecese. “Sería contradicir á natureza facer que nevase en Irlanda nesta época –explicou san Patricio ó rei; derretela é o que debe ocorrer”.

Estes feitos, ante a presenza dos principais xefes do reino, supuxeron a derrota final do druidismo e o propio monarca concedeuulle o permiso para predicar o cristianismo por toda Irlanda, co que, ironicamente, cumpriuse a profecía dos druídas.

Estando preto de Granard, no condado de Longford, soubo que a xente dun lugar chamado Magh-Slacht adoraban a Crom Cruach. Achegouse e viu a imaxe do deus esculpida nunha rocha e cuberta de ouro e prata; golpeouna co seu báculo e a estatua converteuse en po.

En Leinster había un xefe que tiña especial devoción a Crom Cruach, polo que, cando soubo da destrución da estatua, decidiu matar a san Patricio. Esta decisión chegou ós oídos do carroceiro do santo, e pediulle a este que lle cambiase de sitio. Cando foi arroxada unha lanza coa intención de asasinalo, quen morreu en realidade foi O’Dhran, o carroceiro, que así se converteu en mártir.

Tras este feitos sucédense outros igualmente lendarios ou milagrosos durante toda a viaxe evanxelizadora de san Patricio pola illa. En marzo do 493

morreu en Saul. Os seus restos foron envoltos nun sudario tecido por santa Brígida.

E como corolario a unha vida chea de lendas/milagres, a luz do ceo brillou durante días ó redor do seu leito mortal.

A CAPA DE SANTA BRÍXIDA

A protagonista do noso relato é santa Bríxida de Kildare (morta a mediados do século VI), patroa de Irlanda xunto con san Patricio e santa Columba, fundadora do mosteiro de Kildare¹. Nas lendas de santa Bríxida destácase a súa caridade e hospitalidade, aparecendo conectada coa vida agrícola. O seu santo celébrase o primeiro de febreiro. Non se debe confundir con santa Bríxida de Suecia, célebre figura do santoral escandinavo.

En tempos de santa Bríxida, reinaba en Leinster un monarca tan avaro que sempre puña mil escusas para axudar á santa nas súas tarefas humanitarias cos pobres.

Un día negouse a realizar concesión algunha na expansión do cristianismo e a santa, facendo gala dun inusitado sarcasmo, respondeulle:

-Cando menos concédeme a terra que poida cubrir coa miña capa.

Ó rei pareceulle unha parvada e respondeu que a iso si que accedería.

Santa Bríxida dirixiuse ó outeiro máis alto de Curragh² coas súas irmás, quitouse a capa e indicoulles que lle axudasen a estendela. Cada unha delas colleu un extremo e comezaron a camiñar cara abaixo despregando a capa en dirección os catro puntos cardinais de tal xeito que parecía non rematarse nunca. Chegado un momento acudiron outras mulleres que lles axudaron a facelo e o rei, alí presente, quedou asombrado e preguntoulle qué andaba a facer. Santa Bríxida respondeulle que para castigalo por ser tan mesquiño estendería a capa por tódolos seus dominios. O rei, asustado, pediu perdón e suplicoulle que detivese iso.

Santa Bríxida aceptou en troques de que o rei lle concedese un terreo e que no futuro fose mellor cristián.

¹ Condado do leste de Irlanda, preto de Dublín, pertencente á provincia de Leinster.

² Vila preto de Kildare, onde se atopa un famoso hipódromo no que se celebran as clásicas carreiras de cabalos de Irlanda, como o Derby irlandés.

TUAN MAC CARELL

San Finnen de Clonard (495- 549) foi un abade irlandés que no 540 fundou un mosteiro en Moville, no condado de Donegal.

Un día foi visitar a un guerreiro que vivía na mesma localidade, pero o guerreiro, que era pagán, non o aceptou na súa fortaleza. Para conseguir que aceptase san Finnen sentouse no portón e xaxuou todo un domingo, o final do cal conseguiu que o guerreiro lle invitase a entrara e estableceron boas relacións. Xa de novo no seu mosteiro, san Finnen comentou ós monxes como fora a visita: “é un home excelente que virá contarvos a vella historia de Irlanda”.

E o guerreiro, tal e como prometera, acudiu ó mosteiro. Ó chegar preguntáronlle o seu nome e respondeu:

-Son un home do Ulster. Meu nome é Tuan Mac Carell, descendente de Muredacha Munderc. Houbo un tempo no que me chamaban Tuan, fillo de Starn, fillo de Sera. Starn, meu pai, era irmán de Partholon.

Hubo un tiempo en que me llamaban Tuan, hijo de Starn, hijo de Sera. Starn, mi padre era hermano de Partolón.

San Finnen díxolle: “cóntanos a historia de Irlanda, non aceptaremos alimento mentres non nos relates as vellas historias que desexamos coñecer.

E Tuan comenzou o seu relato:

“Estaba Irlanda deshabitada cando Partolón, fillo de Starn, veuse establecer. Fora desterrado o seu de orixe e acompañábane vintecatro homes, cada un coa súa muller; foron os primeiros homes que colonizaron Irlanda. viviron, reproducíronse na illa ata que chegaron a ser cinco mil. Entón atacoulles unha enfermidade mortal e todos morreron en menos dunha semana.

Só eu sobrevivín e durante vintedous anos non houbo en Irlanda máis habitante ca min. Cheguei a unha vellez extrema vivindo entre os penedos, fuxindo das feras; cando xa non puideron correr como antes, as cavernas servíronme de asilo.

Entón Nemed, fillo de Agnoman, arribou na illa. Vino chegar e escondinme para non ser descuberto, tal era o meu estado de decrepitude. Un día espertei transformado en cervo. Volvía a ser novo e alegre de espírito.

Transformado neste animal convertínome no xefe dos rabaños de Irlanda. Os homes de Nemed partiran cara Irlanda nunha flota de trinta e catro embarcacións de trinta persoas cada unha. Extraviáronse durante un ano e medio e a maioría pereceron nun naufraxio. Só sobreviviron nove: Nemed, catro homes e catro mulleres, que foron os que desembarcaron en Irlanda. reproducíronse ata ser oito mil setenta entre homes e mulleres. Logo, morreron todos.

Volvín estar só e co paso do tempo fíxenme de novo decrepito. Pero un día, na entrada da miña cova o meu corpo volveu trocar: agora era un porco bravo e cheguei a ser o rei dos rabaños dos xabaráis de Irlanda.

Despois estableceuse na illa Sesión, fillo de Stariat. Del descenderon tres tribos e de entre elas os Fir Bolg foron os que conseguiron dominar Irlanda. De novo chegou a miña decadencia e a decrepitude. Xaxuei durante tres días e ó cabo deste tempo as miñas forzas se esgotaran, pero mi vin convertido en aguia e outra vez fun novo e dediqueime a recorrer a illa.

Chegou o pobo de Danae, os Tuatha de Danann, cos seus deuses e falsas deidades e dominou a illa ata que apareceron os fillos de Mil, que lles venceron. Eu seguí conservando o meu aspecto de aguia ata que sentín que sufriría outra mutación e decidín xaxuar. Ó cabo de nove días caín nun profundo sono e fun transformado nun salmón. Fun feliz durante moitos anos, fuxindo das cañas e as redes, ata que un día fun pescado e levado á mesa do xefe do país, Carell. A súa muller comeume e pasei á súa matriz. Dela nacín de novo como Tuan Mac Carell.

Gardo na memoria as miñas pasadas existencias e toda a historia de Irlanda, que eu presenciei e que agora vola ensino para que a conserveades coidadosamente.”

Cando rematou, os monxes quedáronlle moi agradecidos por todo o que lles ensinara e el aceptou permanecer un tempo con eles, durante o cal puideron gozar da súa compañía.

No 549 a febre amarela assolou Irlanda e matou a san Finnen.

A ILLA FANTASMA

A difusión europea da lenda da “Illa Fantasma” produciu diferentes versións. Común a todas elas é o santo protagonista: san Brendan, monxe irlandés nacido a finais do século V en Tralee (condado de Kerry, na costa meridional irlandesa) e morto no 578, quen tamén aparece citado como san Barandan, san Brandan de Conflert, san Borondón ou san Brandón. Trátase sen dúbida dunha lenda cun substrato antigo, pero o relato escrito no século IX popularizou o protagonismo deste santo.

Recollemos primeiramente a versión galega.

San Brandan era un monxe irlandés que decidiu propagar a fe na pagá Escocia. Embarcouse cara a illa veciña e en medio da viaxe desencadeouse unha terrible tormenta que case afunde o barco.

Cando amainou viron unha illa descoñecida. Os danos causados pola tormenta eran moi graves, polo que decidiron desembarcar nela para arranxar a nave. Ó facelo observaron que a illa estaba totalmente deserta, sen rastro de vida.

Ó pouco tempo de ter posto pe en terra, a illa empezou a moverse para, de seguido, comezar a afundirse. Nese intre se decataron de que non se trataba dunha illa; en realidade, desembarcaran no lombo dunha balea. Cando o pánico comezaba a estenderse, san Brandán decidiu oficiar misa suplicando polas almas dos alí presentes e ocorreu o milagre: a balea comezou a nada mantendo o lombo fóra do auga e conduciu a todos sans e salvos ata o cabo de Fisterra.

Cando se apearon na costa galega, a balea foise. Unha vez en terra firme, arranxaron o barco e fixéronse á mar. Gracias á intervención do santo, salváranse todos.

Noutra versión, san Brendan parte con outros monxes internándose no océano. Na viaxe acontecéncelle diversas aventuras nas que recolle a máis monxes e se enfrenta a monstros mariños ata que chegan á illa. Pero esta vez a illa non está deserta, senón que presenta vexetación. Igual que na outra versión, a illa se move, pois é un animal mariño. Celebra misa e regresa a Irlanda, pero esta vez sen pasar por Galicia.

Unha nova versión presenta unha diferenza de matiz importante. Aquí, o problema é que, chegada a Pascua, os monxes atópanse no medio do mar e rezan a Deus para que os conduza a terra e así poder celebrar o día santo “como Deus manda”. As súas oracións son escoitadas e do fondo do mar xurde unha illa. Desembarcan e nun altar alí disposto celebran a misa. Tras terminar os ritos, embarcan de novo e, xa a bordo do barco, se decatan de que a illa era en realidade unha balea.

Outra versión sitúa a illa Nas Canarias. Na Idade Media, entre os mariñeiros deste arquipélago propagouse a existencia dunha oitava illa. Díciase que ó avistarse a illa podía observarse unha fermosa orografía, pero que ó achegarse, xurdía unha espesa bruma e a illa desaparecía. Naceu así a lenda da illa de “San Borondón”, onde quizais subxace a anterior do santo irlandés.

A derradeira versión que expoñemos refírese a San Brandan de Conflert, pero agora é “domiciliado” no condado de Galway (na costa oriental irlandesa).

Sendo san Brandan prior de Conflert recibiu un día a visita de outro monxe, o pais Barinthus, quen lle contou a viaxe que fixera para coñecer ó ermitán que vivía na “Illa das Delicias”, e cómo gracias a el coñeceu a existencia da “Illa Prometida dos Santos”.

“Partimos os dous nunha pequena barca cara o oeste. En medio da viaxe sorprendeunos unha espesa bruma e perdemos o rumbo. Ó disiparse a néboa vimos unha illa de paradisíaca flora e desembarcamos nela. Durante dúas semanas dedicámonos a explotala, ata que decidimos atravesar un río que a cruzaba; pero cando aínda estabamos na beira, xurdiu un home que nolo prohibiu e insistiu e que abandonasemos a illa. Cando embarcamos de novo, o estraño desapareceu e a bruma xurdiu de novo. Ó despexarse o ceo apareceu ante nós, de novo, a costa de Irlanda.”

San Brandan emocionouse con esta historia e con outros catorce monxes do seu mosteiro, partiu na procura da illa. Tras navegar durante dúas semanas xurdiu ante eles unha gran illa. Desembarcaron emocionados, pero alí o único ser vivo que atoparon era un can. Seguírono e o can conduciulles a unha casa. Cando entraron quedaron perplexos ó ver que a mesa estaba posta. Comeron e

se quedaron a durmir. Ó día seguinte, aínda que non viron a ningún outro ser humano, de novo atoparon a mesa preparada. Tres días se repetiu o marabilloso feito e decidiron embarcar de novo, pois non parecía aquela a illa do relato. Cando estaban subindo ó barco achegóuselle un rapaz que lles ofreceu comida.

Continuando a súa viaxe chegaron a unha illa habitada por unha enormes ovellas. De novo atoparon ó mozo entregándolles comida. Esta vez ofreceuse tamén a guialos na súa expedición.

A seguinte illa que atoparon estaba deshabitada. Apeáronse e, cando fixeron un lume para xantar a illa empezou a moverse, polo que, asustados, partiron de novo. Unha vez a salvo, viron que a illa en realidade era unha enorme balea.

A seguinte illa estaba habitada por enormes paxaros. Un deles reveloulles que tardarían sete anos en chegar á “Illa Prometida dos Santos”. Atoparon nela ó guía que de novo lles ofreceu comida e desapareceu.

Seguiron a súa viaxe, saltando de illa en illa, e atopando en todas ó rapaz que os alimentaba.

Tal e como lles fora augurado, transcorreron sete anos ata que chegaron á “Illa Prometida dos Santos”. Exploraron a illa e, como no relato do Pai Barinthus, ó chegar á beira do río, xurdiu un home que lles prohibiu cruzalo e insistiu en que abandonase a illa, pois lles dixo que aínda non lles chegara a hora da súa morte.

Ó embarcar envolveunas unha espesa brétema que lles impedía ver máis alá dos seus narices. Cando se dissipou estaban fronte ás costas de Irlanda.

A PEDRA DO DESTIÑO

A *Lia Fail* atopábase no palacio real de Tara, en Leinster, e era utilizada na coroación dos reis, pois recoñecía a súa lexitimidade. Varios túmulos indican a localización da “Sala dos Reis” e créese que unha columna de pedra era a *Lia Fail*, o lugar onde os coroaban.

Segundo a lenda, trátase da pedra sobre a que se sentou Xacob cando soñou coa escaleira que chegaba ata o ceo e que ó despertar unxiu con aceite. Quedouse coa pedra e, antes de morrer, entregoulla ó seu neto Manases. Este seguiu o exemplo do seu avó e deulla ó seu neto; e a tradición seguiu sucesivamente ata que o pobo de Israel, na súa diáspora, atravesou o mar Vermello. Antes de que cruzasen ese mar guiados por Moisés, este estableceu relacións con Nel, esposo de Scota, e o seu pobo¹.

Este pobo chegou a Hispania levando a pedra consigo. Aquí fundaron Brigantia e a pedra serviu para coroar ós reis brigantinos.

Cando os seus descendentes colonizaron Irlanda a pedra foi colocada en Tara, a capital da illa. Posteriormente, Irlanda foi dividida en cinco reinos. Os descendentes dos galegos foron coñecidos como os Scot (os fillos de Scota) e, cando máis tarde Fergus unificou Irlanda, se estableceron na antiga Caledonia, pero iso hoxe chamamos Escocia. Levaron a pedra con eles e dende entón serviu para coroar ós reis de Escocia.

Como foron dominados polos ingleses, a pedra foi escondida no mosteiro de Scene, en Perth and Kinross. Pero Eduardo I roubouna e fixo que a trasladasen á abadía de Westminster, onde foi incorporada a unha cadeira sobre a que se coroan ós reis ingleses.

¹ Véxase “As invasións de Irlanda”

O ARA SOLIS

Antigamente considerábase que Fisterra era o fin do mundo porque alí o sol, trala súa viaxe diúrna, morría no auga, onde se abriría un abismo infinito; por iso tamén se lle chamaba o Cabo do Mundo.

Outro nome que se lle deu foi o de *Promotorium Nerium* ou *celticum*; é dicir, o cabo dos nerios ou dos celtas. Os nerios eran unha das tribus que viviron na antiga *Gallaecia*. Habitaron o cabo de Fisterra e os seus arredores. Segundo Estrabón, procedían da conca do Guadiana.

Gregos e romanos crían que o pobo babilónico dos caldeos (pobos cunha relixión astral) seguiron o sol ata que se mergullou no mar no extremo occidental do mundo e honrárono cunha ara; este lugar sería o *finis terrae*; é dicir, Fisterra. A ara estaría en Dugium¹ ou no Monte Facho (que se cre a ermida de San Guillerme de Fisterra e que sería destruída por Santiago).

Noutra versión suponse que estando Galicia poboada polos “fillos de Breogán”, chegaron uns gregos buscando o ocaso do sol no océano. Coidando que era o lugar máis occidental da terra, o *finisterrae* romano, desembarcaron neste cabo e descubriron que o sol se mergullaba no océano, chegando á conclusión de que así pasaba tódalas noites. Abraiados con aquela visión, e sendo adoradores do astro solar, construíron alí unha gran ara que chamaron *Ara Solis*.

Vicente Risco relata que Décimo Xunio Bruto ó final da súa viaxe atopouse no Atlántico co ocaso do sol e o seu exército quedou aterrado vendo como se apagou ó derreterse nas augas renxendo como un ferro quente cando se apaga na forxa, o que lle obrigou a abandonar a expedición ante o terror dos seus lexionarios. Este feito está sacado da “Historia de Roma” escrita polo hispano Lucio Floro.

Coa cristianización, e como sucede con tódalas lendas, foi adaptada á nova relixión, e engadiuse un final no que Santiago Apóstolo destrúe o Ara Solis

¹ *Dugium* era a capital dos Nerios. Tratábase dunha cidade mercantil e cosmopolita que podería tratarse da actual Duio (na comarca de Fisterra). Na lenda sobre a vella cidade de Duio, cóntase como foi inundada polo mar.

por consideralo un símbolo pagán. Dise que o cáliz e a hostia do escudo de Galicia e unha representación cristianizada do Ara Solis.

Actualmente existe unha praza na cidade de Fisterra coñecida tradicionalmente como Ara Solis.

O LETHES, O RÍO DO ESQUECEMENTO

Trátase dun mito indoeuropeo que aparece na mitoloxía grega, de onde quizais foi traído a Galicia polos poboadores celtas. Tamén é chamado Belión (do latín *oblivionis*, que quere dicir esquecemento), o Río do Esquecemento.

Na mitoloxía grega o Lethes era o río do Inferno no que bebían os mortos para esquecer as lembranzas da súa vida pasada. O termo celta *letavia* podería traducirse como “porta do inferno”; deste parecido semiolóxico podería deducirse a adquisición do mito.

A tribu que habitaba o Limia, os *Límicos*, posiblemente asimilaban de algún xeito o Limia cun río que daba paso ó Alén.

Segundo Estrabón (III, 3,5) a tribu dos Célticos, xunto cos Túrdulos, fixeron unha expedición dende o sur e ó cruzar o Limia rebeláronse, perderon ó seu xefe e quedaron dispersos por ese territorio, polo que ese río foi bautizado como *Lethes*:

“despois de atravesar as augas fatias, desaparecido o caudillo común e desmemoriados, espárexéronse máis alá do *Léete*, reclusos para sempre dentro dos confíns da afastada e misteriosa rexión”.

No 137 a.C. Décimo Xunio Bruto, encargado de rematar coa resistencia de Numancia e Lusitania, avanzando cara o Miño chegou ó Limia, onde os lexionarios se negaron a cruzar; ó parecer os poboadores contáranlles a lenda do Río do Esquecemento.

Bruto, ofrecéndose el mesmo como vítima propiciatoria do trunfo en troques de arrastrar con el ós infernos ós exércitos inimigos, encomendouse nun acto de *devotio*:

-¡A tódolos deuses e deusas que tedes baixo a vosa protección estes pobos, e a ti, sobre todo, Deus que recibiches a misión particular de protexer este río, prégovos, conxúrovos e demándovos en gracia: que vos afastedes estes pobos, que abandonedes os vosos templos, os lugares sagrados e os ríos e que vos marchedes; que inxectedes neste pobo o medo, o terror, o esquecemento, que veñades a Roma comigo e cos meus, que os nosos templos, lugares sagrados, a nosa cidade, sexan máis pracenteiros e desexables que me sexades

propicios, así como o pobo romano e os meus soldados. Se facedes isto, prométovos por voto erguervos templos e dedicarvos xogos!.

Entón decidiu tomar a insignia romana, cruzou o río e, ó chegar á outra beira, chamou ós seus mandos polo nome, amosando que non perdera a memoria e arengou ós seus lexionarios dicindo que a maldición abranguía só ós mortos. E os seus soldados obedeceron e cruzaron o río.

O MONTE PINDO

O monte Pindo está en San Mamede, pobo da parroquia de Carnota (A Coruña), preto da foz do Xallas. O seu relevo granítico produce caprichosas formas que lembran a figura humana e animal. Nalgunhas atopáronse inscricións referentes a prácticas pagáns.

Este monte era chamado o “Olimpo Celta”, pois ó parecer alí se practicaban ritos de cultos celtas ás rochas e á fertilidade e supúñase que era a morada das deidades celtas.

Nos seus arredores naceron lendas de tesouros, serpes, damas e ata se situou o Paraíso; dicíase que de noite crecían enormes herbas medicinais, que crecían as pedras e que os animais eran moi fecundos.

Levábanse ós enfermos ó Alto da Moa para que curasen. Hai que decatarse que daquelas este alto era un carballeira e que na antigüidade o carballo era unha árbore sagrada con propiedades curandeiras. A chamada “Casa de Xoán” pode ser a da raíña do Alén, Diana (é dicir, Danae).

Críase que na beira do mar, onde se atopan as dunas de Carnota e a cascada de Ézaro, na que o río cae en cen metros de desnivel sobre as augas do océano, detrás dela había unha entrada máxica vixiada por meigas que levarían ós mozos que ousasen atravesalas na procura dunha princesa con que casarase e posuír unha gran fortuna.

PICO SACRO

A lenda do Pico Sacro pode referirse ó *Mons Sacer* do que falaba Xustino, quen á súa vez recollía unha lenda de Trogo Pompeio.

Este *Mons Sacer* é un monte que se atopa en algures de Galicia e que estaban tan cheo de ouro que “as ovellas o descubrían cos pezuños”. Tratábase dun monte sagrado que estaba prohibido tocar con obxectos de ferro e onde había ouro, pero que non se podía coller directamente, tan só o que era arrincado por algún raio. En vista de todo isto cabe supor que foi un santuario precristián.

Pola súa parte, o Pico Sacro é un monte de forma cónica que está situado no concello de Boqueixón (no val do Ulla), a uns doce quilómetros de Santiago. En referencia a el existen lendas de mouros, de tesouros encantados, de que alí saen los tronos, fatais para as colleitas e gandos, sempre ó redor dunha forza máxica contra a que nada se pode facer; tamén foi un dos lugares onde se situou a entrada ó Alén.

Segundo Murguía, alí adorábase un numen solar que coa romanización sería identificado con Xúpiter. Da mesma opinión é Carré Alvarellos, quen o define como “o máximo expoñente do culto ó sol en Galicia” antes do cristianismo.

Florentino Cuevillas fala da lenda do dragón ou a serpe do Pico Sacro, defendendo a posibilidade de que se trate dun símbolo pagán que alí se veneraba, quizais algunha estatua totémica; posteriormente a lenda sería adaptada ó cristianismo e asimilada pola lenda compostelá do Ilicino. Os poderes máxicos do monte ou do deu alí venerado sería agora a curación de doenzas polo fogo de san Antón.

Cóntanos Carré Alvarellos que se supuña que no Pico Sacro había unha enorme cova habitada por mouros, quen gardaban un tesouro, e que ademais eran moi afeccionados ó rapto e que non había home nin muller que pasase preto do Pico Sacro sen que fose tentado ou desaparecera se ousaba atravesar os arredores pola noite ou de forma solitaria polo día.

Certo día apareceu polos arredores por alí unha muller cega, co pelo encanecido, que contou unha increíble historia; dende entón xamais volveu a desaparecer ninguén en torno ó Pico Sacro.

A súa historia comeza así: unha mañá atopouse ante un estraño ser que lle ofreceu a súa morada para vivir xuntos os resto dos seus días, tentándoa cun palacio decorado por pezas de ouro e brillantes que había no interior da montaña. Como ela se negou, obrigouna a probar unha apócema que parecía viño. Ó pouco tempo caía desvanecida. Espertou no palacio. Aínda que ó principio foi retida pola forza, pasou o tempo e viviu feliz. Pero, cando tivo un fillo mouro, o dono do palacio recriminoulle por iso. Ela, asustada, afirmou non saber de ónde saíra e díxolle que quizais algún criado se aproveitase dela cando lle fixeran beber a apócema. Pero o amo non a creu e como castigo á súa falta foi condenada a desempeñar os traballos máis servís.

Lamentando o seu mal fado, envelleceu rapidamente e expresou o seu desexo de volver ó seu lar, pero ninguén fixo caso das súas lamentacións. Ós poucos foi perdendo a vista, ata que un día, sen saber cómo, atopouse fóra do Pico Sacro e decidiu retornar á súa aldea para acabar os seus días.

Outra lenda do Pico Sacro:

Na antigüidade houbo en Galicia un xefe dunha tribu tan ansioso de posuír a ciencia e a sabedoría deste mundo, que determinou viaxar para adquirila.

Pasando por lugares descoñecidos, internouse nunha selva tenebrosa, a penas iluminada, chegou a unha caverna, e na entrada viu un home de rostro impenetrable, mirada severa e unha gran barba brillante. Apoiado nunha persna de asno, levaba posta unha túnica vermella e un gorro na cabeza. Dende a rocha onde estaba sentado golpeaba cunha vara outra roca que tiña diante e a cada golpe saían da caverna multitude de animais que se lle achegaban para rendirlle homenaxe.

Estaba petrificado ante aquela visión, cando saíu un tigre da caverna, abalanzouse sobre el, e nese momento, o meigo alzou a voz, e dixo:

-Mortal, o que procura a sabedoría non teme e se algunha vez advirte perigo retrocede sen deterse; pero si só ve risco, reflexiona para evadilo. Achégate, pois, e non temas.

Aínda tremendo polo susto, o viaxeiro obedeceu. O meigo, inclinado sobre a vara, colleu unha frecha e continuou a falar:

-Regresa á túa patria e estudia as produccions da terra e os astros do ceo: isto abonda para ser sabio, porque calquera parte do mundo é unha imaxe de todo el. Voando chegarás nun intre, montado nesta frecha que conservarás por cen anos e un día. Pasado ese tempo, crávaa no val máis extenso dos tesu dominios coa punta cara o ceo, ó momento un doce sono se apoderará de ti e morrerás para ser rei no futuro. A lúa parará sobre a frecha e, así como se erguen as augas do mar, erguerase a terra e nacerá alí un monte sagrado que te servirá de sepulcro, e de asilo á nación que te honre cando se vexa vencida.

Voou o xefe montado na frecha e, pasados os cen anos e un día, cumpriuse a profecía do meigo e sobre o val do Ulla, ergueuse o Pico Sacro.

A este monte tamén se lle atribúen propiedades curativas. Debido a iso, na cultura popular, se conservan algunhas invocacións:

*¡Pico Sagro! ¡Pico Sagro!
Sáname do mal qu'eu trago .*

Murguía identifica o lugar coa lenda da raíña Lupa. Tamén segundo Coviñas a historia da raíña Lupa transcorre no Pico Sacro, identificado co Monte Ilicino, onde habitaba un dragón, ou serpe monstruosa, que resultou morto polos discípulos do Apóstolo.

Cando a enfermidade coñecida como “Fogo de San Antón” invadiu Galicia, os enfermos peregrinaban ó Monte Ilicino, a quen lle imploraban a sanación sen recorrer a ningún santo, o que pode indicar a existencia dun culto anterior á cristianización; a solicitude ía dirixida ó monte como se fose un ser vivo dotado de poderes sobrenaturais.

As investigacións de Mar Llinares García defenden dúas lendas da raíña Lupa, unha culta, pertencente á lenda xacobeana e desenrolada no Monte Ilicino, e outra popular, que se sitúa en diversos lugares, dentro do folclore dos mouros, como son ol Pico Sacro, o castro dos Francos, o monte Pindo e en Cobas (Os Blancos, Ourense).

CACHIQUIMBRA

No outeiro de Rubiós (Celanova) houbo unha gran cidade coñecida co nome de Cachiquimbra.

Como a cidade aínda resistía á invasión do Imperio Romano, as lexións se instalaron no castro de Furriolo, que estaba a once quilómetros de alí, e decidiron comezar o ataque lanzando lume dende o castro. Cando a cidade estaba en chamas a asaltaron e acabaron por destruíla.

Pero antes de que comezase o ataque, cando os sitiadores estaban cercando a cidade, un grupo de lexionarios que estaban descansando se sentou nunha trabe apostada no chan. De repente, a trabe moveuse e descubriron aterrados que se trataba dunha serpe.

O decurión mandou que collesen un cacho de carne e que o atasen a unha corda. Cando xa tiñan preparado o cebo, botáronllo. A serpe tragou a carne e rapidamente os soldados ataron a corda a un penedo. A serpe morreu ó instante.

Actualmente os veciños usan o nome de Cachiquimbra para denominar unha parte do monte.

A PRINCESA DO BARBANZA

En tempos da conquista romana chegou ás ribeiras do río Barbanza (na costa coruñesa) unha cohorte para atacar o poboado de Touta.

A defensa do castro resultou infranqueable para os lexionarios. Tras moitos asaltos infructuosos decidiron recorrer á felonía dun veciño. O traidor secuestrou á princesa de Touta e entregoulla ós romanos. Estes empregárona como refén esixindo a rendición incondicional.

Como os habitantes amaban ó seu rei e á princesa, depuxeron as armas. Os romanos devolveron á princesa, pero tras cortarlle os peitos. Disque a raíz daquelo na desembocadura do Barbanza óese gritar ó río imitando o ruído das armas ó chocar entre si.

Antigamente os mozos acostumaban a lanzar croios para que ó rebotar na auga fixesen realidade os seus desexos.

Ó parecer, antigamente esas edras eran chamadas runas, que na súa lingua nativa (celta) quería dicir “segredos”.

O CASTRO DE PEDROUZOS

Disque no castro de Pedrouzos (Brión, A Coruña) hai tres minas: unha de ouro, outra de prata e outra de alcatrán. Un feitizo sobre elas impide buscalas, pois se alguén os fixese provocaría un incendio que as queimaría.

Alí viviu fai moito tempo un home que, debido a un encantamente, permanecía invisible ante calquera humano, e con el vivía un neno.

Un día pasou por alí unha muller embarazada. Ó vela, chamouna e pediulle que lle dese o peito ó bebé. A muller aceptou e cando rematou o home deulle un cazo dicíndolle que untase as mans na mestura que había dentro e que logo refregase os ollos do rapaz. A muller volveu obedecer, pero sen querer tocouse un ollo coa man, e nese intre puido ver ó home por ese ollo, aínda que non llo dixo.

Pasou un tempo e, estando nunha feira, viu a ese home polo ollo que untara e chamouno, pero el non respondeu. Máis adiante volveu ó castro e preguntoulle porqué non lle fixera caso na feira. Este respondeulle:

-¿Cómo me puideches ver?.

Ela contoulle o que sucedera aquel día cando se tocara o ollo sen querer e sinalouno; nese intre o home llo tocou e o ollo caeu ó chan.

A POBOACIÓN DE GALICIA

Existen varias lendas e tradicións sobre a antiga colonización de Galicia. Moitas delas, senón a meirande parte, non pertencen ó acervo cultural popular, entendendo como tal o que se crea, desenrola e difunde na transmisión oral entre xeracións. Este legado débémollo, principalmente, ós eruditos galegos que, estudiosos dos nosos orixes, investigaron en todo tipo de fontes para nos dar unha visión do noso pasado.

Vexamos un primeiro exemplo extraído do noso insigne Castelao¹.

Cóntase que un pobo oriental seguía a marcha do sol ata que se detivo no *finisterre* hispánico, fronte á inmensidade e o infinito, parado ante o asombro que lles producía aquel “mar tenebroso”, un mar que só as almas podían cruzar. E así se pobou Galicia.

Despois chegou un pobo que se consideraba fillo da morte, de ¡Un deus terrible! e que por iso contaba o tempo por noites. Este pobo de homes bravos propúxose vencer o “mar tenebroso” e os Fillos de Breogán, pois ese era o nome do xefe dos invasores, domaron o mar e chegaron a Irlanda para crear alí un baluarte inexpugnable da súa raza.

Máis tarde chegaron a Galicia outros pobos que lle infundiron un novo carácter, pero non lle roubaron a súa “alma viaxeira”. E no século de Prisciliano, unha virxe celta, aínda que romanizada, viaxou por todo o mundo católico e escribiu unha memoria, un monumento literario do cal só nos chegaron algúns fragmentos.

Outra tradición, que esta vez recollemos de Cuevillas, fálanos de dous pobos ou razas, os Oestrimnios e os Saefes.

Gallaecia estivo dominada na prehistoria pola raza dos Oestrimnios, que foron expulsados por una praga de serpes. Así nolo conta Avieno na súa “Ora marítima”:

¹ Alfonso D. Rodríguez Castelao: *Os Cadernos manuscritos de la Fundación Penzol* Caderno A: folla 4. Edición de I. Cochón, F. Dubert e H. Monteagudo.

“...esta primeiro chamouse Oestrimnia, ocupando os seus lugares e campos os oestrimnios; despois fixeron fuxir ós seus habitantes moitas serpes que deron o seu nome á terra deserta, Ophiusa”.

Así se converteu en Ophiusa, que en grego quere dicir o “país das serpes”.

Noutras tradicións, os Oestrimnios foron expulsados por outro pobo, os Saefes, termo latino que está relacionado coas serpes, que á súa vez serían expulsados polos celtas.

Pero tamén existe a posibilidade de que estes, os Saefes, fosen os celtas, posto que o pobo das serpes quizais sexa unha referencia a un animal totémico, a serpe, que eles adoraban. Neste caso, o pobo que os expulsaría sería o romano.

A TORRE DE HERCULES

Existen varias lendas que intentan explicar a construción da Torre de Hércules, na cidade de A Coruña. En todas elas o relato é situado antes da conquista romana, inda que segundo a inscrición que hai ós pes da torre, foi construída polos romanos como faro de navegación no século II d.C.

Nunha delas atribúese a súa construción ó propio Hércules.

En tempos moi antigos, a vella Gallaecia estaba gobernada por Gerión. Era un monarca moi inxusto que obrigaba a tódolos seus vasallos ó pago da metade das súas ganancias, so pena de morte.

Cando chegou a oídos dos cidadáns que o gran Hércules estaba en Lusitania¹, enviaron unha delegación a pedirlle axuda. O afamado heroe aceptou e, cando estaba cruzando o Doiro para dirixirse a Gallaecia, Gerión enterouse. (Cómpre facer constar que noutras versións, Hércules chega á costa dende o mar navegando nunha marabillosa copa de ouro).

O monarca envioulle uns emisarios para pescudar qué intencións tiñas. Hércules respondeu que tan só quería que Gerión se convertise nun monarca xusto e advertiulle que non abandonaría ata conseguir que así fose.

Como Gerión non aceptou estas simples condicións, Hércules retoulle a unha “loita singular”, na cal decidieran o “verdadeiro amo daquelas terras”. Gerión dubidou ó principio, pero finalmente aceptou e na pelexa amosou unha forza descomunal e resistiu durante tres días, o que ata ó propio Hércules sorprendeu, pois nunca atopara un rival tan poderoso. Pero cando chegou o cuarto día, estando ambos exhaustos, Gerión vacilou un intre e Hércules cortoulle a cabeza.

Como vencedor correspondíalle o trono; pero Hércules, honrado, xusto e bondadoso, decidiu que as terras pasasen a depender dos campesiños. Ademais, para que nunca fose esquecido aquel día decidiu construír unha alta torre, baixo a cal enterrou a cabeza de Gerión.

¹ Lusitania era a antiga denominación de Portugal

Ó seu redor erixiuse unha cidade, sendo Curunia a súa primeira habitante, polo que este quedou como o nome da cidade que hoxe é A Coruña.

Resulta moi evidente a coincidencia desta versión da lenda coa irlandesa do enterro de Bran na Torre de Londres; quizais se trate dunha versión adaptada desta ou pertenzan a un mito común.

Noutra tradición¹ atribúese a edificación ó caudillo Breogán, que mandou erixir unha torre en Brigantia, a cidade fundada por el, para que se orientasen os barcos e para convocar ás xentes antes incursións inimigas, prevendo se prendese unha gran fogueira no cume en ámbolos dous casos.

Dise tamén que os signos e o home a cabalo que están gravados na Pedra do Polvorín (en Monte Alto), moi preto da Torre, representan a conquista de Irlanda por Ith, o fillo de Breogán.

Existe unha lenda que harmoniza ambos relatos. Parte de Curunia, a primeira muller que se instalou alí, polo que Hércules decidiu que a cidade que alí crecese tivese o seu nome.

Cando Hércules marchou, a torre aínda non estaba rematada, polo que deixou encargado ó seu sobriño Espan, que posuía arcanos coñecementos. Mandou este fabricar un gran espello para poder avistar naves ó lonxe e ordenou que o colocasen no máis alto da torre.

Tras pasar moitos séculos, a cidade quedou deshabitada e a torre se atopaba nun estado ruinoso. Chegou entón Brath a Hispania. Cando lle sucedeu o seu fillo Breogán decidiu repoboar a cidade, que agora tomou o seu nome, Brigantia, e restaurou a torre para facer dela o seu palacio.

Logo lle sucedería o seu fillo Ith, quen dende a torre tivo unha visión de Irlanda e se embarcou. Coa súa morte na illa provocou a conquista de Irlanda polos Fillos de Mil.

Na enciclopedia de Benito Vicetto² aínda atopamos outra versión, onde a erección da torre é atribuída a Midacrito, quen habería erixido tres faros para sinalar a costa: o de Hércules, o de A Lanzada e o del cabo Touriñán, dos que só se conservaría o primeiro.

¹ Véxase As invasións de Irlanda.

² Véxase A orixe mitolóxica de Galicia.

OS PIRATAS

Cando os gregos se estableceron na antiga Galicia, se situaron nas Rías Baixas: por exemplo, na vila de Herizana, dende onde comerciaban co mineral que extraían ou na ría de Helenes (a actual Pontevedra), onde os helenos da tribu de Teucro situaron o seus poboados; vivendo todos en harmonía.

Pero, segundo conta a lenda, esta paz se rompeu cando un verán chegaron uns homes de raza descoñecida que se dedicaban á piratería. Esta tribu de piratas interceptaba calquera embarcación, apoderándose das naves e da súa mercancía. Ningún barco chegaba a porto dende que apareceron os piratas, os comerciantes fuxían e os pescadores non saían á mar. Algúns comerciantes que recorreran moitos países coñecían a aqueles piratas e comentaban que era xente que fuxira da súa patria.

Ante o perigo, e temendo que se internasen en terra firme, os caudillos das tribus se reuniron en asemblea e decidiron establecer unha alianza para defenderse.

Cando o inverno chegou ó seu fin, o xefe dos piratas, escoltado por doce guerreiros, chegou ás portas do poboado de Teucro pretendendo despedirse e desculparse polos saqueos. Os caudillos preguntáronlle ónde ía. Contestou que o seu pobo fora aniquilado polo César e que temendo que os comerciantes lle informasen da súa presenza, pretendían fuxir antes de que chegasen os romanos.

Como algúns caudillos viron na súa cara, no seu pelo e na súa vestimenta certo parecido con eles, e decatándose de que na súa lingua había moitas coincidencias e que non lles custaba nada entenderlle, creron que podería tratarse da mesma raza, que podían ser descendentes dalgunha tribu galaica que emigrara no pasado, e lle indicaron ónde podían atopar a cidade de Brigantia, suxeríndolle que foran alí e pedir consello para chegar á Illa Descoñecida, onde estarían protexidos. Agradecido, o xefe pirata devolveu parte das mercadorías e embarcaron cara alí.

Durante esa primavera os comerciantes volveron, pero non se hospedaban na vila, marchándose en canto realizaban o intercambio. Estrañado, o caudillo de Herizana conversou cun comerciante que viña de

Tartessos, quen lle confesou que os barcos non paraba nas súas costas pois corría a voz de que unha flota romana se acercaba para combater ós piratas. Pero o xefe non lle deu importancia a esas novas, confiando nos seus guerreiros e que, en último caso, a Illa Descoñecida podería ser a súa salvación.

Pouco despois chegou a temida flota. Conquistaron os portos e subornaron ós habitantes máis importantes, co que Roma dominou os mares e os helenos perderon a súa liberdade.

Pola súa parte, os brigantinos, inda que poderían terse refuxiado na Illa Descoñecida, preferiron ficar na súa terra, negándose a depoñer as armas e fixeron fronte ás lexións.

Este foi o fin das tribus de helenos e teucranos que palidexeron á sombra de Roma, e dos brigantinos, que morreron defendendo a súa liberdade.

AS SERPES

As serpes que aparecen nas lendas galegas normalmente son serpes comúns, aínda que moitas veces se trata de serpes aladas con pel dura.

As lendas castrexas sobre serpes son moi variadas. Así, aparecen serpes que gardan tesouros e doncelas, noutras ocasións elas mesmas son princesas ou damas enfeitizadas, hai lendas sobre serpes que fixeron fuxir ós moradores dos castros, hai serpes que esixen sacrificios de gando...

Segundo Florentino Cuevillas, as guerras e loitas entre castros, moi frecuentes na protohistoria galega, deixaron lembranzas folclóricas que co tempo serían mesturadas na memoria. En base a isto, as serpes podería ser a lembranza dun pobo que tomou ese nome do seu emblema totémico. Evidentemente, Cuevillas se refire ó pobo celta.

A ORIXE DA PEDRA DA SERPE.

Na parroquia de Corme, nun despoboado cruce de camiños de As Brañas de Gondomil (A Coruña), atópase o cruceiro de Gondomil. É unha cruz de pedra colocada sobre un penedo no que está tallada unha serpe alada. Suponse que foi realizaba baixo a dominación romana, pero que é de inspiración celta e tal vez estea relacionada cos cultos ofilátricos.

Segundo a lenda, nunha época na que a comarca padecía unha praga de serpes chegou san Adrián. O santo golpeou o chan coa súa sandalia e abriuse a terra engulindo ós ofidios. Rememorando aquilo, erixiuse o cruceiro e gravóuselle a serpe. A cruz actual data de 1976, despois de que un tractor derribase a antiga.

A LENDA DA COVA DA SERPE.

A Cova da Serpe está situada nas proximidades de Sobrado (A Coruña) e o seu nome provén da triste historia dos amores dun mozo campesiño coa filla dun Señor:

A torre de San Paio, en Friol (provincia de Lugo) estaba rexida por don Ordoño das Seixas, quen tiña unha filla á que lle gustaba moito cabalgar.

Certo día desbocouse o seu cabalo e, cando a rapaza estaba a piques de perder o equilibrio, apareceu un mozo campesiño e conseguiu deter a montura. No intre ficaron os dous namoraron e comezaron a verse a miúdo. Don Ordoño soubo deses encontros e prohibiulle á súa filla continuar con aquela relación. Pero o amor que sentía polo rapaz era tan puro que fuxiu con el. Don Ordoño mandou ás súas hostes tras eles.

Véndose perseguidos decidiron refuxiarse nunha cova que resultou ser a gorida dunha gran serpe. Cando a serpe atacou á rapaza, o rapaz abalanzouse sobre o animal e, inda que a serpe o mordeu, conseguiu cravarlle o seu coitelo e salvar a vida da súa amada, aínda que a costa da súa propia, pois a serpe lle inoculou o seu veneno e morreu ó instante.

Dende aquel día o monte foi coñecido como “A Cova da Serpe”.

A SERPE DO CASTRO DE TROÑA

No castro de Troña (Mondariz, Pontevedra) houbo na antigüidade unha serpe no monte que baixaba á chaira para roubar algún animal doméstico para comer. Os veciños, como lle tiñan moito medo, acordaron levarlle tódolos días un animal ó monte, elixido a sorteo, para que non baixase.

Pasado un tempo, as tecedoras xuntaron un montón de nobelos. Reservaron un, e cos outros, retorcendo ben os fíos, fixeron unha corda e un nobelo grande. Ataron o nobelo ó final da corda e déronllo a comer. Tan pronto como a serpe o enguliu, tiraron da corda arrastrando á serpe. Matárona, enterrárona onde hoxe está o atrio da ermida, e ergueron por riba un cruceiro.

Neste castro apareceu unha escaleira serpentiforme. Os antigos habitantes pasaron á memoria popular como xentís, xigantes ou mouros.

O MONTE DE CASTELOS

Segundo a lenda, os habitantes do monte de Castelos (en Entrimo, Ourense) foron expulsados por una invasión de serpes chegadas do “Monte da Serpe”, nun macizo preto de alí. Para o pobo, este monte era un sitio de mouros; quizais así estean reflectindo o feito de que foi habitado en tempos prerromanos.

A COVA DO REI CINTOLO

A “Cova do Rei Cintolo” ábrese na ladeira oeste do monte Coto Redondo, preto de Supena, na parroquia de Argomoso a 6 Km de Mondoñedo, no norte de Lugo. Os seus sete quilómetros coñecidos (quizais sexa aínda máis grande) convértena na cova máis grande descuberta en Galicia. Dentro dela atopouse un río subterráneo coñecido como río “Celta”.

Ademais da súa magnitude, cabe destacar que se trata dun Karst¹ cunha morfoloxía labiríntica. De aí que esta cova fose obxecto de antiquísimas lenda que falan de fadas, seres estraños e monstruosos, de encantamentos, de riquezas e tesouros ocultos gardados por xigantes, meigas ou mouros.

Con respecto á etimoloxía do nome da cova, postuláronse varias hipóteses:

- Villaamil y Castro identificou ó Rei Cintolo con Suintila (rei de España entre o 621 e o 631), xa que Rui Vázquez, na súa "Historia de Iria", chama a este monarca Cintolio ou Cintolia. A desaparición deste rei ós ser derrocado puidera inducir a pensar que se refuxiou nesta cova para salvar a vida.
- Benito Vicetto afirmaba que o rei suevo Hermengario foi coñecido polo nome de "Rei Cintolo", quen se pecharía na caverna ó volveuse tolo.
- Manuel Murguía sostiña que o nome procede da lenda referida a Cintolo, un xenio gardián da cova que outorgaba favores e por iso lle chamaban "rei".

Vexamos agora en qué consiste a lenda.

A zona que agora ocupa a comarca de Mondoñedo foi antigamente un reino gobernado por Cintolo dende o seu palacio real na cidade de Bría.

Este rei posuía grandes riquezas, pero sobre todas elas destacaba unha: a súa filla Manfada. Tratábase dunha fermosa princesa cunha bondade e unha sinceridade tales que namoraba a tódolos nobres e cabaleiros. Aínda que eran moitos os que acudían ó monarca para pedirlle a man da súa filla, ningún convencía ó pai nin á filla e todos eran cortesmente despachados. Así foi ata que

¹ As zonas calcarias son áreas nas que o leito rocoso pode ser disolvido polo débil ácido natural que conteñen as augas de chuva e de superficie. A maioría dos terreos calcarios aparecen nas rochas calizas, aínda que tamén poden producirse en rocas dolomíticas. A disolución da rocha crea covas, conductos e sumidoiros polo que flúen os mananciais e correntes subterráneas.

un día apareceu un cabaleiro novo que coa súa educación e cortesía agradou a rei e princesa.

Pero ó pouco tempo da súa chegada apareceu o rei Tuba de Oretón, un personaxe fero e un auténtico milhomes. Instalouse con todo o seu séquito preto do palacio e fixo saber ó rei que pretendía a man de Manfalda, advertindo que non aceptaría unha negativa por resposta.

Ante tal ameaza o cabaleiro ofreceuse a retarlle para gañar a man da princesa. Tuba era maior ca el e, ademais, non era tan valente como quería dar a entender coas súas bravatas, polo que decidiu acudir ós seus magos. Decidiron castigar a toda a cidade e provocaron raios e tronos para destruíla e matar ós seus habitantes. En canto comezou o estrépito, o cabaleiro colleu as súas armas, subiu ó seu cabalo e marchou presto a enfrontarse a Tuba. Acabou con el rapidamente e regresou a palacio.

Pero ó chegar contemplou asombrado que onde antes había unha cidade abríase agora unha cova. Entrou, pero non atopou a ninguén con vide marchou desconsolado.

A xente do lugar dicía que na cova habitaba o espírito dunha princesa agardando a chegada dun alma pura. Cando apareza deberá desencantala e será o dono do seu corazón, posuirá grandes riquezas e a cova converterase nun palacio, pero se falla será devorado por un monstro que vive alí oculto.

Dise tamén que o intentaron dous ambiciosos irmáns. Ían armados, levaban fochos, cans de caza e un libro de conxuros e busca de tesouros. Decidiran repartirse o trofeo, casándose o maior coa princesa e quedándose o pequeno co tesouro. Entraron na cova e ninguén os volveu a ver.

Coméntase que nalgúns amenceres pode verse á princesa peiteándose cun peite de ouro.

A DAMA DO MONTE DAS CROAS

Monte das Croas,
ponte do batan,
fonte de clara fría,
monte de san Mariné
tira con ouro as ovellas
e non saben o que é.

Nun palacio que existiu no Monte das Croas¹ viviu unha fermosa dama encantada por un mouro. Nese palacio había un tesouro tan grande que a súa existencia era coñecida en toda la península.

Un pastorciño que sacou a pastar ás súas ovellas viu un día á dona peiteándose os cabelos cun peite de ouro e quedou aparvado mirando para ela. A dona, cando o descubriu, achegouse a el e pediulle un año. O rapaz, asustado, non lle respondeu e liscou á súa casa. Ó chegar contoulle ó seu pai o que sucedera. Seu pai díxolle que volvese ó lugar onde a vira e llo regalase. O rapaz obedeceu, pero cando chegou o seu rabaño desaparecera e botouse a chorar. A misteriosa muller apareceu de novo coas ovellas e díxolle ó pastorciño que fose buscar ó seu pai. Cando chegou, a dona díxolle que podía facer del un home moi rico se gardaba o segredo, e o home aceptou.

Non se sabe qué pasou nesa entrevista, qué lle dixo ou qué lle deu a dona, pois o pai foi fiel á súa palabra, pero o certo é que pouco tempo despois se converteu nun home rico.

Un día enfermou e ningún médico sabía qué mal lle afectaba nin atopaban remedio para a súa enfermidade. Cando parecía que xa nada se podía facer por el, a esposa saíu da casa e se lle apareceu a dona. Tampouco se sabe qué ocorreu nesta ocasión; tan só que o enfermo mellorou.

Cando a dona partiu, a muller quixo saber o remedio que lle dera. Insistiu tanto que o seu home llo contou. Ó día seguinte, o seu marido morrera e o corpo estaba mazado, como se lle golpeasen.

¹ En Salcedo (Pontevedra). Atopouse alí o castro de Torroso do século VIII-VII a.C.

A RAÍÑA LUPA

A raíña Lupa foi unha mítica reina de Gallaecia que esixía constantes ofrendas de gando que logo devoraba con insaciable fame, ata que os súbditos se sublevaron dándolle morte.

Segundo Mar Llinares trátase dunha figura mítica adaptada ó cristianismo. Existen dúas versións da lenda, unha pertencente á lenda xacobeá e outra no folclore popular, que a sitúa en diversos lugares, sempre dentro do folclore dos mouros, como son o Pico Sacro, o castro de Francos, o monte Pindo e en Cobas (Os Blancos, Ourense)... Poder haber unha mestura de tradición culta coa tradición popular das mouras.

Segundo Coviñas, a historia da raíña Lupa transcorre no Pico Sacro, identificado co monte Ilicino, onde habitaba un dragón (o unha monstruosa serpe) que foi morto polos discípulos do apóstolo Santiago.

Vexamos unha versión:

No pobo de Figueirós, non moi distante de Ourense, reinou na antigüidade a Raíña Loba. Era sinistra, sen sentimentos nin compaixón. Vivía solitaria no seu castelo, onde só podían entrar os seus servintes. Obrigaba ó pobo a entregarlle diariamente unha vaca e un carneiro, para o que os seus súbditos debíanse rotar. Se alguén fallaba nesta obriga, os seus serventes castigábano sen piedade. A súa crueldade fixo que todos a odiasen, pero debido ó medo que infundía ninguén se atreveu a revelarse ata que chegou a quenda do pobo de Figueirós.

Era un pobo de valentes que non estaban dispostos a tamaña inxustiza, así que se armaron tódolos veciños e atacaron o castelo. A súa coraxe e o saberse coa xustiza da súa parte leváronlles á victoria. O castelo foi derrubado e a raíña executada, co que as xentes dos arredores puideron vivir en liberdade.

Cuevillas recolleu unha cantiga en Louredo (Ourense):

*Mataches a Reina Loba
pueblo de Fiquerós
mataches a Reina Loba
fidalgos quedastes vós.*

¿PORQUÉ É SALGADA A AUGA DO MAR?

Vai moito, moito tempo, o auga do mar non era salgada coma hoxe en día, senón que era doce, como a dos ríos e fontes, e así foi durante moito, moito tempo ata que...

Un honrado capitán de barco dedicado ó comercio atopábase perdido no Gran Océano, moi lonxe da súa casa, cando apareceu ante el unha enorme illa da que nunca antes oíra falar. Tiña esta illa algo especial, aínda que non podía distinguir o qué. Ordenou achegar a ela e, cando estaba xa moi preto fixouse que a area da praia era dunha brancura especial. Decidiu baixar do barco e descubriu que realmente era diferente a calquera que houbera visto antes. Cargou uns sacos e decidiu volver a casa.

No camiño comprobou que con aquela substancia os alimentos se conservaban moito máis e que, incluso se lla botaba á comida, melloraba o seu sabor. Cando desembarcou decidiu vender os sacos, explicando as súas calidades e púxolle un nome a aquela area: chamouna “sal”.

O produto tivo éxito, así que, aproveitando que era o único que sabía de ónde sacala, decidiu dedicarse só á venda da sal e en relativamente pouco tempo converteuse nun home rico.

Un día desembarcou nun peirao a vender o seu produto e alí coñeceu a unha rapaza que lle pareceu a máis fermosa que vira xamais. O frechazo foi instantáneo e empezou a frecuentar aquel porto. Finalmente se fixeron amigos, logo noivos e casaron.

Continuou co seu comercio do sal ata que un día, ó regresar ó seu fogar, atopouna baleiro. Ó pouco de ter chegado acudiron os veciños e lle informaron que un canalla aparecera polo lugar e, fixándose na fermosura da rapaza pretendeu coquetear con ela. Véndose repudiado, entrou en cólera e a secuestrou.

O comerciante saíu na súa persecución, pero a súa aventura resultou vana: o malvado vivía nun castelo fortemente protexido. El e os seus compañeiros eran simples comerciantes que non se podían enfrontar a un exército de desaprehensivos. Desconsolado, regresou ó seu barco, pretendendo seguir unha vida normal, pero non lle foi posible. A lembranza da súa esposa

roldáballe continuamente pola cabeza e, sempre que podía, se achegaba ó castelo por se podía vela, pero a desexada visión nunca apareceu.

Pasaron un par de anos que a el lle pareceron toda unha vida, e un día, cando se achegou á detestable fortaleza, apareceu derruída. Correu cara alí co corazón nun puño, temendo o peor, pero só atopou as ruínas. Buscou e buscou, removeu escombros, pero o corpo da súa amada non apareceu. Abatido, marchou camiño do seu lar. Dirixiuse a casa dos seus sogros para darlle conta da dolorosa nova cando, ó entrar, asombrado, contemplou á súa esposa. Correu ó seu encontro, abrazouna e se bicaron apaixonadamente.

Cando recuperou a calma a súa muller contoulle o que sucedera: un día o mar adquiriu tal bravío que a marea subiu ata chegar ás murallas e as ondas adquiriron tales dimensións que derrubaron todo o castelo. Só ela, milagrosamente, se salvou.

Entón, o home decatouse de que fora o mesmo mar quen lle axudara en todo momento: primeiro levándolle ata a illa da sal e logo salvando á súa esposa.

Embarcou cara a illa e alí agradeceu ó mar tódolos seus favores. Nese intre, as augas subiron ata cubrir a illa e disolveron toda a sal.

Por iso agora a auga do mar é salgada.

A ORIXE DOS MARIÑOS

Fai moitísimo tempo, paseaba unha muller por unha praia de Galicia, cando se encontrou cun tritón¹ que xurdiu de entre a ondada. Coñecéronse e dende ese día reproduciron os reencontros e se namoraron. Finalmente soubérono os veciños e decidiron darlle caza, polo que o tritón deixou de aparecer. Pero os encontros deran o seu froito, pos a muller quedou en estado e deu luz a un bebé con cola de peixe.

Segundo outra versión, que localiza a acción nas illas Lobeiras², un pescador atopou unha fermosa serea. Ambos empezaron a verse con frecuencia e desta relación a serea tivo dous fillos humanos pero con escamas na pel. A serea tivo que deixar a crianza dos rapaces ó pescador, pois non podían vivir non mar.

Outra lenda sitúase na Idade Media. Nela o conde Froiaz cabalgaba en certa ocasión pola beira do mar cando divisou o corpo espido dunha muller sobre a area. Ó achegarse viu que era unha serea; ela tentou fuxir, pero llo impediron os homes do conde. Froiaz namorouse dela, tomouna por esposa e púxolle de nome Mariña.

Pero o conde estaba triste porque a serea non falaba. Ó cabo dun tempo tivo un fillo; poucos días despois celebrouse unha festa a véspera de san Xoán á que acudiu dona Mariña cun manto cubrindo a cola e co fillo no regazo. De repente, Froiaz colleu ó neno, avanzou cara a fogueira e fixo ademán de arroxalo ás chamas. Entón dona Mariña alzouse e gritou “Fillo” con tanto sentimento que todos calaron. Din que no esforzo daquela palabra saíulle da boca o músculo que tiña retida a súa lingua impedíndolle pronunciar palabras humanas; dende ese día falou con normalidade.

¹ Ser mitolóxico con corpo humano e cola de pez.

² Serie de illotes que se destacan na entrada á ría de Corcubión, na Costa da Morte.

A COCA DE REDONDELA

Contan os vellos que en Redondela (Pontevedra) fai moito, moito tempo, xurdiu do mar un enorme e horrible dragón con cola de serpe e garras afiadas.

Saíu do auga, entrou no pobo e entre a xente que fuxía espavorecida puido atrapar a dúas mozas que alí mesmo devorou. Logo, deu media volta, mergullouse no mar e desapareceu.

Pasaron uns días e apareceu de novo para comerse a outras dúas rapazas. Así sucedeu durante un tempo e sempre capturaba ás máis fermosas. Os veciños reuníronse e tomar a decisión de rematar con el.

Como se trataba dun pobo pacífico dedicado á agricultura e á pesca, seleccionaron os rapaces máis fortes e valentes, que abandonaron as súas tarefas para exercitarse coas armas.

Cando o monstro apareceu de novo os elixidos atacárono por todas partes ata que ó final conseguiron darlle varias estocadas na cabeza e os ollos e remataron con el. Arrastraron á besta ó pobo e tódolos rapaces, mozos e mozas, bailaron ó redor do animal.

En lembranza daquel glorioso día, na festa do Corpus inxeríuse a lenda da “Coca”, como denominaron a aquel monstro. Por iso na procesión inclúese un monstro con forma de dragón que precede á comitiva. É portado polos “céntulos”, mozos que evocan a aqueles valentes. Despois continúa a festa coa danza das espadas e o baile das “penlas”, que non rapaciñas montadas sobre “mulas”; é dicir, sobre mulleres adultas.

AS NOVE ONDAS

O número nove ten na mitoloxía celta un significado máxico, ó igual que o sete na cabalística¹. Podería, ó noso entender, estar relacionado cos nove condados que existían no Ulster.

De feito, na tradición irlandesa, a distancia das nove ondas foi a que se estableceu entre inimigos, coa crenza de que sería dabondo para purificalos dos seus mutuos odios. O primeiro que pronunciou esta sentenza foi o bardo Amergín, cando os fillos de Mil, partindo dende Galicia, chegaron a Irlanda.

Aquí, en Galicia, o carácter purificador das augas ponse de manifesto na tradición do baño das nove ondas. Asemade de ser un rito medicinal, tamén é un rito de fecundidade para facer concibir ás mulleres estériles, que teñen que bañarse espidas contando a novena onda para colle a máis grande.

Nun romance popular, a “sabia” que desencanta ás que eran vítimas do sortilexio das meigas ordénalles a purificación con estas palabras:

*Ide tomar nove ondas
antes de que saia o día
e levaredes con vosco
as nove follas da oliva.*

Xesús Taboada recolleu a crenza no poder máxico das augas. Entre as moitas tradicións exemplifica a de beber auga de nove fontes para curar o bocio.

¹ A Cábala é o nome que se lle da á mística Teosofía hebrea ou tradición do xudaísmo.

BRANCAFLOR

Un matrimonio non conseguía ter fillos ata que pregaron pedindo un. A petición foi concedida e cando naceu, chamárono Antón.

O neno creceu infeliz porque nada parecía gustarlle ata que coñeceu o xogo. Só o xogo facíao sentir ben e ademais se lle daba moi ben, apostaba e gañaba sempre.

Un día apareceu un señor moi elegante que lle retou. Nas primeiras apostas Antón gañou sempre, pero cando foron máis fortes cambiou a sorte e o forasteiro o desplumou. Pero aínda lle deu unha oportunidade: ofreceulle recuperar todo se apostaba a súa alma. Antón, obcecado, aceptou e perdeu. O díaño, pois este era o home misterioso, advertiulle:

-Dentro dun ano débete presentar no castelo de “Irás e non volverás”. Para atopalo consegue uns zapatos de ferro; cando se gasten as solas atoparás unhas rochas cun burato no medio; pregunta alí”.

Tras pasar o ano Antón iniciou a viaxe. No traxecto atopou un león, un galgo, unha aguia e unha formiga discutindo por unha presa. Tras aconsellarlles sabiamente no reparto, o león obsequioulle cun pelo co que podería adquirir a súa forza se pronunciaba unhas palabras máxicas, o galgo con outro pelo para adquirir a súa velocidade e a aguia cunha pluma para poder voar. A formiga deulle unha pata para poder entrar polos buratos.

Continuou o seu camiño ata que atopou un home a quen lle preguntou polo castelo. O home respondeulle que llo diría se lle collía unha lebre. Antón colleu o pelo do galgo, pronunciou as palabras máxicas e adquiriu tal velocidade que rapidamente a atrapou. O home díxolle:

-Son dono de media lúa. Cando atopes o río verde crúzao e ó outro lado estará o meu pai, que é dono da lúa enteira e de medio sol; el te dirá.

Antón continuou o seu camiño e cruzou o río verde transformado en aguia. Da outra beira atopou ó pai do anterior, que lle dixo que lle indicaría o camiño se lle libraba da serpe das sete cabezas. Antón converteuse en león e venceu á serpe. O señor díxolle que cruzase o río branco e atoparía ó seu pai, dono do sol enteiro e de medio mundo.

Cruzou o río branco convertido en aguiá e atopou a un vello que lle indicou:

-Atravesa o río vermello e camiña ata gastar as solas; entón verás unhas rochas entre as que hai un burato, tralo cal te esperará a Bruta para guiarte.

Voou como aguiá sobre o río vermello, gastou as solas, atopou as rochas, transformouse en formiga e entrou. Alí había unha rapaza que lle dixo:

-Aínda debes cruzar o mar sereno e o mar alado. Eu levareite, pero para iso tesme que alimentar con sangue de boi.

Matou un boi, quitoulle o sangue e levouno. Cando a Bruta bebeu transformouse en aguiá e levou a Antón no lombo. Cruzaron o mar sereno e ó chegar ó mar alado Bruta estaba esgotada e Antón ofreceulle o seu sangue; Bruta agradeceullo, pero continuou e conseguiu chegar ó outro lado.

Ó chegar á beira, Bruta díxolle que nunha lagoa vería ás tres fillas do demo, advertíndolle que as dúas maiores irían vestidas de negro; que non se fiasse delas. Aconselloulle que, cando se bañasen, collese a roupa de Brancaflor, a irmá pequena, que iría de branco e que non lla devolvese ata que lle prometese a súa axuda.

Antón agochouse na lagoa e cando as tres se bañaron colleu a roupa de Brancaflor. Ó saír da auga e ver que faltaba a roupa de Brancaflor, marcharon as dúas maiores a buscarlle outra. Antón ficou admirado da fermosura da rapaza e, cando quedou soa, oíu que dicía en alto:

-¡A quen me traia a roupa liberareino dos traballos que lle mande o meu pai!

-Aquí tes, fun eu –dixo Antón saíndo do seu agocho.

Tras contarlle as súas desventuras, pediulle desculpas. A Brancaflor gustoulle o mozo e prometeu axudalo.

-Agora vete ó castelo, que o meu pai agarda por ti. Non lle digas que me viches. E non te preocupes, cando me necesites aparecerei.

Antón entrou nun castelo de ouro e foi recibido polo Demo, dicíndolle que por ter cumprido a súa parte daríalle unha oportunidade de librarse: tiña que ir á noite ó pedregal, sementar trigo, segalo, moelo, amasalo e enfornalo e así, ás doce traeríalle para comer un bolo feito con ese trigo.

Apareceu Brancaflor e díxolle que se deitase tranquilo. Cando espertou entregoulle un bolo. O Demo ordenou que na carballeira arríncase os carballos,

plantase cepas, vendimase, fíxese viño, e ás doce lle trouxese unha xerra para probalo. Novamente axudoulle Brancaflor.

O Demo prometeulle que se realizaba o derradeiro traballo casaría cunha das súas fillas. Tratábase de rescatar un anel que levaba cincocentos anos perdido no fondo do mar.

Blancaflor mandoulle buscar unha garrafa, un coitelo e un pano. Co mar á vista díxolle:

-Estende o pano, colle o coitelo e córtame en anaquiños. Cando remates xuntas todos e os metes na garrafa, logo pos o tapón e a tiras ó mar. Pero ten coidado que non se perda ningún anaco se me queres volver a ver como agora. E mentres agardas non durmas, pois se o fas non me volverás a ver. De mala gana aceptou e cando a estaba vertendo na garrafa caeu unha pinga de sangue no chan. Tirou a garrafa ó mar.

A rapaza saíu da auga cun anel moi brillante, pero lle faltaba a punta dun dedo. Volveron moi contentos ó castelo. De camiño Brancaflor explicoulle que si lle dicían con cal quería casar respondese que con calquera, que se fixesen tres buratos nunha porta, puxesen ás tres por detrás e metesen unha man cunha luva. El escollería en sorte.

Ó volver co anel o demo aceptou que escollese unha filla de esta guisa. Á hora de elixir foi palpando as mans e deu coa que lle faltaba un anaquiño da punta do dedo, elixiuna e se casaron.

Na noite de vodas o demo quería matalos. Brancaflor xa o sabía e puxeron dous sacos na cama. Na corte había tres cabalos: o do Ar e o de Vento, que eran grandes e fortes, e do Pensamento, o máis fraco dos tres, pero tamén o máis rápido. Brancaflor díxolle a Antón que collese este.

Antón pareceulle moi ruín e colleu o cabalo do Ar. Brancaflor protestou ó velo, pois era o máis lento, pero xa non había tempo e debían fuxir. Cando chegou o demo cravou o seu coitelo na cama e, collendo o cabalo do Pensamento, saíu tras eles.

Como ese cabalo era máis rápido, foille comendo terreo e parecía que os ía coller cando Brancaflor transformou o seu cabalo en barca e a ela mesma nun río, co que o demo foi arrastrado pola corrente, mentres que Antón se salvou a bordo da barca.

Así puideron salvarse e chegar ó pobo de Antón.

A LENDA DA CAVEIRA

Houbo unha vez un granxeiro que vivía co seu único fillo. Tras unha forte discusión que mantiveron deixou de falarlle. O seu enfado foi tal que pouco despois, cando o seu fillo morreu, non acudiu ó enterro.

Tempo máis tarde morreu un veciño seu e achegouse ó cemiterio, onde, paseando só, atopou unha caveira nunha fosa abandonada. Colleuna e, preguntándose quen sería o defunto, quedou perplexo cando oía á caveira que lle dicía: “pasarei esta noite na túa casa se a cambio ti pasas outra na miña”. Non daba creto ó que ocorría e, sen poder razoar ben nin meditar nas consecuencias, aceptou.

O asustado labrego regresou á súa casa e pasou toda a tarde intranquilo, dando voltas á cabeza sobre o que ocorrera ata que, á media noite, chamaron á porta. Tremeante, suando por tódolos poros do seu corpo, abriu. Nun simple golpe de vista alí parecía non haber ninguén mais, cando sospeitando o que ocorría, baixou a mirada, viu á caveira no chan e cómo ela soa, dando saltiños, sorteaba o paisano, dirixíase á mesa e comezaba a comer todo o que había nela. Cando rematou, baixou ó chan dun salto e saíu de novo pola porta sen dicir ren e sen terlle feito caso ó asustado home. A penas puido durmir esa noite e ó día seguinte, mentres realizaba as súas faenas, non deixaba de pensar nos asombrosos feitos dos que fora testemuña; tal eran os seus nervios que non probou bocado en todo o día.

Chegou por fin a noite e, cumprindo a súa parte do trato, achegouse ó cemiterio. Pero ó chegar alí a caveira non estaba; nembargantes, oíu uns ruídos preto de alí e dirixiuse cara eles. Viu un eido e nel a uns estraños personaxes que pelexaban entre eles. Temeroso, achegouse un pouco e varios deles inquiríronlle se buscaba á caveira. Respondeu que si e lle indicaron que seguise camiñando ata o campo contiguo.

Cando chegou viu unha nova batalla campal, inda que esta vez pelexaba homes contra mulleres. De novo lle fixeron a mesma pregunta e, novamente, lle indicaron que seguise o camiño.

Chegou ó terceiro campo e alí non había ninguén; tan só unha casa, así que entrou nela. Dentro só había unha cheminea e unha porta. A estancia estaba ocupada por dúas mulleres: unha delas, moi ben vestida, tentaba achegarse á

cheminea; mais cada que o intentaba, a outra, unha rapaza de aspecto pobre, impedíallo. As mulleres sinaláronlle a porta dicíndolle que tras dela estaba a caveira.

Cruzou a porta e, efectivamente, alí estaba a caveira, que lle preguntou si quería cear. O home, cansado e famento, contestou que si. Entón, a caveira indicoulle que lle seguise a unha nova estancia. Tratábase esta vez dunha cociña onde se atopaban tres mulleres. A caveira solicitoulle a unha delas que preparase a cea para o home. A muller serviulle un chusco de pan con moi mala pinta e unha xerra de auga. O home nin sequera fixo o amago de sentarse á mesa. A caveira dirixiuse entón a outra das mulleres e fíxolle a mesma solicitude. Ocorreu o mesmo que na anterior ocasión. Finalmente, a caveira pediullo á terceira muller e esta preparou unha cea ben exquisita e serviulle unha xerra de viño. Ante semellante manxar o agricultor sentouse e ceou opiparamente.

Cando rematou, a caveira faloulle así:

“No primeiro eido viches uns homes pelexando. Pois ben, cando estaban vivos pelexaban continuamente pola posesión das terras; por iso agora están condenados a pelexar por toda a eternidade. O que viches despois eran uns matrimonios que mentres estaban vivos rifaban por todo; agora seguirán facéndoo por sempre xamais. A señora que viches na casa nunca permitiu á súa criada que se achegase ó lume do lar cando chegaba mollada pola chuvia ou aterecendo de frío; por iso agora se trocaron os termos. As tres mulleres da cociña foron as miñas esposas e as dúas primeiras nunca me trataron ben.

E agora que viches as consecuencias que teñen no Alén os males feitos na vida, lembra cómo te portaches co teu fillo, medita e obra en consecuencia. Unha cousa máis has de ter en conta: dende que saíches da túa casa ata agora transcorreron moitos anos”.

O home saíu da estancia amoucado. Meditabundo, retomou os seus pasos e chego ó cemiterio. Todo o lugar cambiara enormemente. Achegouse á tumba do seu fillo e viu que ó carón dela estaba a súa propia. Chorou amargamente, pero non pola súa propia morte, senón polo seu fillo e pediulle perdón. Entón, unha man saíu da terra ofrecéndose. O home estreitoua e ámbolos dous, pai e fillo, subiron ó ceo.

Desta lenda existe outra versión:

Un día, un mozo rico e irreflexivo, atopouse mentres paseaba unha caveira abandonada. Para burlarse faloulle e díxolle que a invitaba a cear na súa casa. Sorprendentemente, da caveira saíu unha voz aceptando a invitación.

O rapaz agardou na súa casa temeroso e á media noite chamaron á porta. Pávido de terror ficou indeciso durante un intre pero, finalmente, abriu. Na entrada había un esqueleto. Pasou dentro, sentouse a cear, pero non comeu. Ó cabo dun anaco o esqueleto falou e convidou ó rapaz a cear ó día seguinte, quen, como non se atreveu a contradicir a aquel ser apareceu no lugar indicado. Era unha tumba aberta en medio dun cemiterio. O esqueleto obrigoulle a saltar ó cadaleito. O rapaz foi presa do pánico e sentiu que un medo que nunca coñecera se apoderaba do seu corpo. Chorou como un neno, sen consolo e, entón, o esqueleto dixo:

-Eu mesmo, cando era novo, fun un incrédulo coma ti e por iso agora estou condenado a vagar pola terra. Se non queres rematar coma min, a partir de agora debes ser máis piadoso.

Tras dicir iso, desapareceu. Dende aquel día o rapaz cambiou moito e volveuse unha persoa boa, devota e compasiva.

AS XACIAS

As xacias son anfibios con aspecto de fermosas rapazas que viven nos pozos dos ríos, onde gardan tesouros.

Segundo unha lenda, un campesiño, pescando no río, atopou unha xacia e se namoraron. Casáronse e tiveron varios fillos que pasaban todo o día no auga, polo que o pai rifaba moito con eles ata que os botou de casa e repudiou á súa esposa, quen tivo que volver ó río.

Pero o home arrepeniuse e cando chegou á beira viu unhas entrañas e soubo que eran da súa esposa. Os xacios, anoxados con ela por telos abandonado, despezárona no fondo.

Tan só a súa filla ficou con el. Esta fíxose amiga dunha xacia que lle empezou a pedir grans de millo, advertíndolle que cando volveuse a casa se converterían en ouro, sempre e cando non revelase o segredo. Así o fixo durante un tempo, pero ó final contoullo ó pai e a rapaza desapareceu.

Noutra versión, aparece a mesma lenda, pero cristianizada:

Un mozo viu unha fermosa xacia na beira do Miño que lle pediu que a bautizase para poder converterse nunha muller. El tomou auga do río e a bautizou. Nese intre a xacia converteuse nunha preciosa rapaza e ó pouco tempo se casaron.

A parella viviu feliz e tiveron tres fillos, e todos sentían inclinación cara o auga. Tal actitude molestaba moito ó seu pai, que rifaba con eles cada vez con máis virulencia.

Non podendo aturara máis, a súa esposa decidiu retornar ó seu mundo, no fondo do Miño, pero os seus recrimináronlle a súa actitude ata acosala e quitarlle a vida por abandonalos e terse feito bautizar.

OS LAGOS E AS CIDADES ASOLAGADAS

Un dos temas comúns nas lendas que tratamos é o das cidades asolagadas baixo un lago. Tan só en Galicia, Luis Monteagudo localizou unhas trinta e cinco lagoas baixo as que existe unha cidade, na maioría dos casos froito dun castigo divino. Ó respecto deste castigo, cómpre subliñar que se repite con frecuencia o tema do pobre maltratado que, trala cristianización, foi asimilado a Xesucristo.

Segundo Vicente Risco, estas “Atlántidas son as culturas que se afundiron soterradas [...] non tanto baixo o po dos séculos, como baixo as culturas máis modernas que as descubriron e sepultaron...”¹

Nós ofrecemos unha mostra deste tema, tanto en Galicia como fóra da nosa comunidade.

A LAGOA DE ANTELA

Na Limia (Ourense) existía unha gran lagoa duns 40 km de perímetro coñecida como Lago de Antela, onde nace o río Limia (o antigo río Lethes, que segundo Estrabón era chamado Belión polos veciños).

Na Limia Alta, existe unha lagoa de legua e pico de longo por case outra de ancho, interrompida por xunqueiras e espadanas, que ven sinalada nos mapas de España e mencionada nos textos de xeografía, cos nomes de lagoa Antela ou lago Beon².

O termo Antela provén de anta (dolmen –megálito funerario- con túmulo) e podería significar país dos mortos; sería, xa que logo, o antigo inferno da mitoloxía grega; a lagoa Estixia na que nace o Lethes. Os límicos crían en lendas sobre carbunchos, animais infernais que habitaban na lagoa e tiñan a propiedade de brillar a distancia.

Segundo a lenda, no fondo da lagoa atópase Antioquía, a cidade fundada por Amphiloco (ou Antíoco), que tamén se supuña era o fundador de Ourense. Antioquía era unha vila de xente ruín que foi afundida polo pecado da idolatría:

¹ Vicente Risco: Orden y caos: exégesis de los mitos.

² Vicente Risco: Op. ib.

adoraban o galo, animal de quen a súa “figura se destacan inda hoxe nas torres e campanarios de Galicia”¹.

Nos días claros e en calma, cando augas adquiren unha transparencia de purísimo cristal, pódense apreciar, no fondo da lagoa, as cúpulas e as torres de Antioquía. Nas noites sereas, en medio do silencio augusto dos campos, pódense oír o canto dos galos e o tanxidos das campás da asolagada cidade².

Un mendigo apareceu un día pedindo esmola en tódalas casas, pero ninguén lle dixo nada ata que chegou á derradeira, onde vivía unha anciá que lle atendeu e lle deu de comer. Logo, o mendigo pediulle que o acompañase ata a saída do pobo. Cando estaban xa nas aforas, díxolle á señora que botase unha ollada cara atrás. A señora así o fixo e puido ver que o pobo fora asolagado e os seus habitantes, convertidos en ras. O mendigo era Xesucristo.

Os habitantes da zona contaban que en días claros e en calma podíase ver baixo as augas as cúpulas e torres, e en noites sereas oír as campás da igrexa e o canto dos galos.

A LAGOA DE CARREGAL

Onde hoxe está a lagoa de Carregal (en Reirís) existiu, segundo a lenda, a gran cidade de Valverde, tamén chamada Malmerde, Sirves ou Bretal. En medio da lagoa existe un outeiro, o “Monte da Cidade” (segundo algúns autores poderían referenciar algún castro).

O pai Sarmiento referiu o achado da aldea de Bretal nunha lápida romana. Murguía di que “en Carregal existe a lenda da dama encantada que ten o seu palacio baixo as ondas e deixa oír por toda a praia os xemidos máis queixosos”. Nós reproducimos outra lenda sobre esta lagoa:

Antigamente había un palacio real na cidade de Valverde situado en medio das casas dos servos. Durante un inverno apareceu na cidade un mouro xa vello. Para que non morrese co frío, a filla do rei deixoulle entrar no palacio para descansar e alimentarse. Coas súas boas maneiras namorou ó mouro, polo que decidiu pedirlle ó rei a man da princesa, pero o rei non lla concedeu. O mouro marchouse amosando malas maneiras e lanzou unha maldición: a terra

¹ Op. cit.

² Op. cit.

comezou a tremer, as casas se derrubaron, e as fontes comezaron a manar de xeito descontrolado ata que toda a cidade ficou asolagada.

O rei, a princesa e algúns veciños puideron fuxir e, cando estaban lonxe e a salvo, viron ó mouro que contemplaba, enchido, a súa horrenda obra. O rei montou a cabalo e lanzouse cara el disposto a vingar o agravio. O mouro, véndolle vir cara el transformouse nun enorme touro. O rei, nunha manobra astuta, e ameazándolle coa lanza, obrigouno a se dirixir cara a lagoa que creara. Cando estaba xa no auga, a princesa solicitou axuda ás fadas, pedíndolle vinganza e, de socato, o touro comezou a se afogar, e canto máis facía por saír ás superficie, máis se afundía cara o fondo.

Ata non fai moito, os veciños dicían que na lagoa podíanse oír os bramidos dun boi que permanece mergullado.

DUIO

Na “Costa da Morte”, lugar de innumerables naufraxios e traxedias marítimas, existiu a cidade de *Dugium*, a capital dos Nerios, ou *Magnus Portus Artabrorum* (Gran Porto dos Ártabros).

Era Duio unha cidade cosmopolita e comercial. A súa prosperidades suscitou a ira dos deuses que provocaron un desastre natural e a vila foi destruída e asolagada. Tan só sobreviviron dous bois petrificados, os Bois de Gures, e unha muller que se converteu en serea, a Serea de Fisterra.

En lendas posteriores aparece como capital da raíña Lupa. Suponse que tras ser repoboada converteuse na actual vila de San Vicente de Duio.

PADRÓN

En Padrón vive un monstro que bota fume pola boca e en Santiago vive unha dama de tan longa cabeleira que flota nas ondas e detén o paso da auga e asolaga a vila; todo isto acontece cando o río Sar anega a poboación. Don Manuel Murguía explica que nun principio tratábase dun príncipe e unha dama encantada que representaban o principio do masculino e do feminino. A dama simboliza o Sar e o príncipe un deus que personificaba o Ulla; segundo Murguía “era Iria unha cidade marítima e Neptunio recibía culto dentro dos seus muros”.

A LAGOA DE DONIÑOS

Entre os outeiros de Brión e Belón, en Serantes, houbo unha cidade chamada Doniños. Un día apareceu alí un pobre buscando un abeiro, mais foi rexeitado, casa por casa, ata que chegou a unha afastada do resto, que era a dun matrimonio moi pobre. Alí o acolleron, déronlles de comer e fixéronlle sitio para que repousase. Ó día seguinte, desaparecera. Cando o matrimonio se dirixía á cidade oíron o ruído dunha gran tormenta e viron cómo rapidamente a cidade quedaba asolagada baixo as augas.

Por iso hoxe alí esta a lagoa de Doniños, como resultado dun castigo divino, pois os habitantes da cidade eran pagáns, todos agás a humilde parella que o acolleu; e o estraño personaxe era en realidade Xesucristo.

O LAGO DE SANABRIA

Onde agora hai un lago existiu un pobo moi antigo, Valverde de Lucerna. Alí chegou un día un pobre buscando abeiro, mais ninguén lle quixo hospedar ata que chamou á casa dunha humilde familia. Esta xente non só lle fixo un oco para descansar, senón que incluso racionaron a súa comida. Cando se marchou lanzou unha maldición sobre o pobo, avisou a esta familia para que liscasen do lugar e marchou. Cando a familia estaba xa lonxa, miraron cara atrás e contemplaron cómo o val onde antes estaba o seu pobos quedaba agora mergullado baixo unha lagoa.

A versión que nos chegou é a adaptada polo cristianismo e o pobre que lanza a maldición é asimilado por Xesucristo. Díciase tamén que na noite de San Xoán podíase oír a campá da igrexa dende o fondo do lago.

A LAGOA SAGRADA DE OLIVES

Segundo Fermín Bouza-Brey na “Lagoa Sagrada de Olives”, no municipio de Forcarei (A Estrada) houbo posiblemente un culto prerromano ás augas. Uns pastores da zona cualificaron de sagrada a esta lagoa porque non secaba nunca a pesar da súa difícil situación para recibir rego de augas: situada nunha chaira, a setecentos metros do nivel do mar. Pero o clima acabou superando á lenda, e varios períodos de seca na década dos 80 lograron secara.

Segundo a lenda, e nunha época anterior ós romanos, alí librouse unha gran batalla. Ó finalizar, era tal a cantidade de cadáveres espallados polo chan que en vez de levalos ós seus respectivos poboados e enterralos, decidiuse

botalos ó lago e cercalo cun muro para ninguén os profanase, converténdoa nunha “Lagoa Sagrada”.

De feito, alí se atoparon restos dun muro. De acordo con Isidoro Millán nesa zona adorábase unha divindade do auga (un *nimen* acuático) chamada Toxa (de onde provén o nome do río Toxa) que a romanización substituiría por Apolo e máis tarde se cristianizaría no mártir Sebastián.

A CIDADE DE IS

En principio trátase dunha lenda bretona e como tal ímola contar. Pero a súa difusión fixo que xurdisen multitude de variantes, situánda cada versión na súa propia xeografía. Con só fixarse na lenda da cidade de Duio, a similitude salta a la vista. Pero existen outros exemplos sen saír de Galicia. En palabras de don Vicente Risco:

... en Lamas de Aguada, Carregal, Daviñas, Maside, existe a famosa Ker-Ys, que se fundiu no mar, en tempos do seu rei Grallon, pola impiedade dos seus habitantes e a impúdica princesa Dahut, filla do rei, salvándose este só, gracias ás advertencias de San Guingal ou San Gwende.¹

Vexamos agora a versión bretona:

Grandlon, rei de Cornualles foi loitar ás terras do norte, de onde regresou casado cunha fada daqueles misteriosos lugares. Na viaxe, en alta mar, naceu a súa fermosa filla Ahés, pero a nai morreu no parto.

Grandlon educou á súa filla concedéndolle tódolos seus caprichos. Cando creceu se converteu nunha princesa fermosa pero triste, pois anhelaba volver ó mar, onde nacera. Para satisfacela, Grandlon ordenou construír unha cidade na marisma, case sobre as augas do mar; a cidade recibiu o nome de Is ou Cidade Baixa. A marisma foi protexida con diques e a cidade cun muro de portas de bronce.

Dentro da cidade os edificios eran brancos e había un palacio onde vivían o rei e a princesa. Dende que se trasladou a vivir alí, Ahés cambiou e volveuse cruel; cada noite tomaba un amante que logo degolaba ó amencer.

Un día, ó caer a noite abateu a cidade un vento furacanado procedente do mar. Os cidadáns observaron con estrañeza a calma do ceo e a furia do vente

¹ Op. Cit.

procedente do mar. Grandlon fuxiu ás terras do interior con todo o seu séquito. As ondas golpearon os diques ata rompelos e a cidade afundiuse coas súas riquezas, cos habitantes e a propia Ahés, que se converteu nunha serea que enfeitizaba ós navegantes levándoos á perdición.

Unha das interpretacións dadas a esta lenda é que a cidade mergullada representa o Alén, onde continuaba a vida trala morte, e a princesa a unha fada, un habitante dese “Outro Mundo”. Así, o afundimento non é a morte, senón a continuidade da vida, e a princesa representa a fecundidade, pois no auga está a orixe da vida.

Tamén se podería interpretar como unha versión do mito da Atlántida.

O LAGO DA CHAIRA (Inchiquel)

Debaixo da superficie actual dun lago do antigo Kood, Inchiquel, existiu un val cun outeiro onde había un castelo. Na ladeira do outeiro abríase unha caverna e, ó seu carón, xurdía un manancial.

Ó dono do castelo informáronlle que os días de lúa chea saían da caverna tres fermosas ninfas para bañarse no río. O señor decidiu acudir un día de lúa chea para poder espialas. Cando as rapazas remataron o baño volveron á cueva; el agardou a que pasasen as dúas primeiras e, cando ía entrar a terceira, saíu do seu agocho e a agarrou. As outras, asustadas, correron acra dentro da cova, mentres a que capturara choraba impotente, tentando soltarse.

O cabaleiro ficou tan namorado da súa fermosura que chegou con ela a un acordo: se lle aceptaba, ela reinaría nos seus dominios e ninguén entraría no castelo para poder vivir oculta ó mundo. Así conviviron uns anos e ela deulle dous fillos.

Un día o cabaleiro pediulle permiso para ir á cidade. Ela consentiu en troques de que non trouxese a ninguén. El aceptou e cumpriu a súa palabra. Ó día seguinte repetiu a súa visita e volve cumprir, pero ó terceiro día a ninfa veu que regresaba embriagado e acompañado dun xentío. O alboroto que traían consigo cesou cando a viron, pois todos ficaron aparvados pola súa beleza.

Decepcionada polo comportamento do seu home, colleu ós dos fillos, liscou cara a cova, e desapareceu.

Entón, o auga que brotaba do manancial aumentou, desbordouse o río e todo o val quedou asolagado; algúns dos que alí estaban tentaron chegar á cova, pero ningún o conseguir e pereceron afogados.

LENDAS DE MOUROS

OS MOUROS DO CASTRO DE ESPASANTE

O castro de Prados de Espasante atópase en Ferreira de Pantón (Lugo). Preto del hai unha gran cova na que, segundo dicían os veciños, vivían mouros.

Nunha das lendas, un mouro namorouse dunha princesa, encantouna, secuestrouna e levouna á cova.

O rei organizou unha expedición na que os seus guerreiros recorreron toda a comarca na procura da súa filla. Tras fracasar no intento, interrogou ós veciños ata que un confesou ter visto uns homes estraños, que se dirixían a Espasante un día de lúa chea.

Reuniu ás súas hostes e foron a Espasante dispostos a peitear todo o monte. Cando chegaron ó cume, todo ó seu redor comezou a arder e tiveron que fuxir.

Ó pe da ladeira agardaron dous días e dúas noites ata que o lume se apagou. Entón, subiron de novo, pero alí xa non había nada. O que antes era un monte era agora un terreo cincento onde só había dúas pedras circulares.

A ORIXE DE XURENZÁS

Na comarca de Carballiño, e pertencente ó concello de Boborás, está a aldea de San Pedro de Xurenzás. Segundo a lenda, o nome de Xurenzás provén da disputa que mantiveron dous mouros que viviron alí.

Un chamábase Zas e vivía no monte Peneda do Couto e o outro vivía no Monte Negro.

Zas namorouse dunha filla do mouro de Monte Negro e tratou de mercala. Como o outro non a quixo vender, alporizouse e decidiu que, xa que non podía ser súa, non sería de ninguén, polo que a encantou. O pai, para vingar a afronta feita á súa filla, retouno a morte.

Na loita, Zas saíu vencedor e, agarrando ó seu adversario, instouno a que xurase non seu nome que se rendía. O outro mouro, véndose perdido, aceptou e dixo: “Si, *Xuro en Zas que estou vencido*”.

Noutra versión da lenda, combaten o mouro e un nobre da zona. Cando o nobre vence, obriga ó mouro a aceptar a derrota e este responde: “Xuro en Zas

que estou vencido”. Esta frase fíxose famosa e co el tempo converteuse no topónimo da aldea.

A MOURA ENCANTADA

No que hoxe é o municipio de Sandiás (Ourense), viviu unha pastorciña que adoitaba sacar a pastar ó seu rabaño polo Monte das Cantariñas. Un día, tiña ó seu rabaño preto dun gra penedo coñecido como “O Peinador da Reina” e apareceu unha anciá que lle pediu uns favores.

Non se sabe exactamente qué lle pediu, tan só que as pastorciña accedeu e a anciá, en troques, regaloulle un pano, pero cunha advertencia: que non o abrise e que ocultase a súa existencia.

Ó chegar á súa casa abriu o pano e levou unha sorpresa: estaba cheo de ouro. Gardou o prezado metal e ó día seguinte saíu da casa co pano; ó regresar, estaba, novamente, cheo de ouro. Así aconteceu durante uns días e a rapaza decatouse de que a anciá era unha moura.

Aínda que ocultou ós seus pais a orixe do ouro, este insistiron tanto que, finalmente, revelou o segredo.

Ó día seguinte saíu co seu rabaño, como tiña por costume, pero non regresou. Os seus pais, cando se decataron de que tardaba moito, saíron rapidamente cara “O Peinador da Reina”. Alí oíron unha voz profunda que dicía: “Está na miña barriga/fritida con allo e manteiga”.

Inda que a buscaron por tódolos recunchos do monte, nunca máis apareceu.

LENDA DA MOURA DO PONTAO

Nun pobo de Portugal, os rapaces celebraban a festa da Noite de San Xoán prendendo unha fogueira, bailando e saltando por riba dela. Pero un ano, un mozo, chamado Antonio, afastouse do grupo buscando afogar as súas penas en soidade.

Belmira, unha rapaza amiga súa, decatouse da súa ausencia e abandonou ó resto para buscalo. Cando o atopou, insistiu tanto que o rapaz reveloulle o que aflixía o seu corazón: Aninha, a rapaza da que estaba namorado, rexeitáralo por ser pobre e agora ía casar co fillo dun home moi rico.

Belmira deulle un consello: que fose a Pontao. Os maiores contaban que alí vivía unha moura que tiña unha manta chea de pasas. Segundo dicían, se alguén fose capaz de roubalas sen que ela se decatase, se transformarían en ouro; pero si a moura o descubría, mataríao. Antonio díxolle que Aninha lle gustaba moito, pero que non se atrevía a intentalo e perder a vida.

Tras esta conversa, e atopándose algo máis aliviado, decidiu volver á festa. Pero Belmira estaba tan namorada de Antonio, e o seu amor era tan puro, que só pretendía que el fose feliz, así que decidiu intentalo.

Cando chegou ó Pontao, viu á moura, achegouse, colleu a manta e fuxiu, pero a moura decatouse e, como Belmira coxeaba, non tardou en atrapala.

Ó día seguinte, como Belmira non regresara a casa, saíron na súa busca. Tras conversar con Antonio, a súa familia dirixiuse ó Pontao e alí atoparon o corpo sen vida da rapaza.

A FONTE DA XANA

Un rei de Asturias asinou unha paz cos musulmáns pola que debíalles entregar cen doncela cada ano. Para cumprir o pacto, mandaba un grupo de soldados que debían recorrer o reino elixindo ás máis fermosas.

Nunha destas misións, os guerreiros souberon que en Illés (Avilés) había unha moi bonita chamada Galinda. Cando a prenderon, ofreceuse bailar unha fermosa danza para os seus raptores; mais a danza debía executarse no campo e pola noite. Os gardiáns, encantados, accederon ó seu desexo e aquela mesma noite, saíron ó campo. Unha vez na fraga, puido fuxir e correu ata unha fonte onde se agochou. Pero entón, oíu unha voz que lle dicía: “Se queres ser a miña xana, vivirás días felices”. Galinda preguntou qué debía facer para converterse en xana; a fonte respondeu: “Bebe un sorbo da miña auga, quedarás ceibe dos soldados e rematarás co tributo”. Ó facelo, converteuse nunha moza de beleza sobrenatural. Cando os soldados chegaron ó lugar, intentaron capturala, pero a xana os mirou cos seus marabillosos ollos verdes e converteunos en carneiros.

Os días foron pasando e o rei, vendo que os seus soldados non volvían, mandou outro grupo para cumprir a súa orde; pero estes tampouco volveron. Reuniu ó seu exército e marchou cara a Illés.

Cando chegou viu un rabaño de ovellas e carneiros que pastaban ó redor dunha fonte, onde estaba sentada unha rapaza fermosísima que fiaba a la.

Entendeu que se trataba dun ser sobrenatural e dirixiuse a ela preguntándolle se vira ós seus soldados, ó que a xana respondeu que non enviara soldados, senón cordeiros. O rei, encolerizado, contestou:

-Eran soldados, igual que os que me seguen.

-Tamén son cordeiros, e ti podes ser o pastor.

O rei xirou a cabeza e puido ver como o seu exército fora convertido nun rabaño de cordeiros e a súa vestimenta real era agora a humilde roupa dun pastor.

Temeroso, suplicou á xana que desfixera o encantamento, comprometéndose a obedecerlle non que lle mandase. A xana pediulle que renunciase ó tributo das cen doncelas. O rei aceptou de inmediato e mandou un mensaxeiro ó Al-Andalus para que comunicase que o pacto quedaba roto.

Dende entón, as doncelas non volveron ser capturadas e a fonte da xana aínda xe conserva próxima a Avilés.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ALMAGRO BASCH, MARTÍN: *Prehistoria y Arqueología de la Península Ibérica*.- Madrid : UNED; 6ª ed., 2000.
- ALONSO DEL REAL, CARLOS: *Amazonas en Galicia*.- Brigantium, boletín do museo arqueolóxico e histórico de A Coruña. Vol. 1, 1980.
- ALONSO ROMERO, FERNANDO:
Ánimas y brujas de Finisterre, Cornualles e Irlanda.- Anuario Brigantino, 22; 1999 (Betanzos).
Las mouras constructoras de megalitos: estudio comparativo del folklore gallego con el de otras comunidades europeas.- Anuario Brigantino, 21; 1998 (Betanzos).
Os cultos astrais en Galiza.- Brigantium, boletín do museo arqueolóxico e histórico de A Coruña. Vol. 3, 1982.
- ALVAR, CARLOS : *El rey Arturo y su mundo : diccionario de mitología artúrica*.- Madrid : Alianza Editorial, 1991 (Alianza tres ; 258)
- APARICIO CASADO, BUENAVENTURA: *o feito diferencial galego no folclore de mouros*. Pontevedra. Revista de Estudos Provinciais, 13, 1997.
- APIANO: *Sobre Iberia* (Planeta-DeAgostini, 1996)
- BELLO VÁZQUEZ, RAQUEL: “Celtismo e saudade como repertorios míticos en Otero Pedrayo”. En *Estudos dedicados a Ricardo Carvalho Calero*.- Santiago de Compostela : Parlamento de Galicia ; Universidade de Santiago de Compostela, 2000.
- BERNÁRDEZ VILAR, XOÁN: “Xeografía do mito de Tristán e Iseu”. En *Estudos dedicados a Ricardo Carvalho Calero*.- Santiago de Compostela : Parlamento de Galicia ; Universidade de Santiago de Compostela, 2000.
- Biblioteca de Mitología. Disponible en World Wide Web: <<http://es.geocities.com/proyectoarcadia>>.
- BLÁZQUEZ, JOSÉ MARÍA: *La romanización del noroeste de la Península Ibérica*.- Actas del coloquio sobre el Bimilenario de Lugo. Lugo, 1976 (páx. 67-81)

- BONNEFOY, YVES, dir: *Diccionario de las mitologías y las religiones de las sociedades tradicionales y del mundo antiguo*.- Barcelona : Destino, 2000.
- BOUZA BREY: *Lendas, costumes, ritos, mitos*
- BRAÑAS, ROSA:
Deuses, heroes e lugares sagrados na cultura castrexa.- [Santiago de Compostela] : Sotelo Blanco, 2000.
Índixenas e romanos na Galicia céltica.- Santiago de Compostela : Librería Follas Novas, 1995
- CACHEIRO VARELA, MAXIMINO: “Said Armesto e o mito de Tristán”.- *A trabe de Ouro : publicación galega de pensamento crítico*, 20 (Santiago de Compostela : Sotelo Blanco), 1994.
- CALO LOURIDO, FRANCISCO ; RODRÍGUEZ CASAL, ANTONIO: “Aportamento ó estudio do tema da serpe en Galicia: a pedra de gondomil”.- *Gallaecia*, 3/4 (edicións do Castro), 1979
- CASTELAO, ALFONSO DANIEL RODRÍGUEZ: *Os Cadernos manuscritos de la Fundación Penzol* : Cuaderno A: hoja 4.- Edición de I. Cochón, F. Dubert y H. Monteagudo.
- CARRÉ ALVARELLOS, LEANDRO: *Las leyendas tradicionales gallegas*.- Madrid : Espasa-Calpe, 4ª ed, 1983 (Colección Austral ; 1609).
- Contos Celtas : Historias tradicionais de Bretaña, Illa de Wight, Irlanda, Gales, Illa de Man, Escocia, Illas Hébridas*.- [Lugo] : Tris Tram, D.L. 1996 (Tris Tram relatos)
- CORVO SÁNCHEZ, MARÍA JOSÉ: “Reflexión sobre mitología”. *Concepción Arenal, ciencias y humanidades*, vol. 31, 1998.
- COTTERELL, ARTHUR: *Enciclopedia ilustrada de mitos y leyendas*.- Madrid : Debate, 1990.
- CHAO REGO, XOSÉ:
O libro da auga.- Sada (A Coruña) : Edicións do Castro, 1995.
Prisciliano : profeta contra o poder.- Vigo : A Nosa Terra. 2ª ed, 1999
- DOCAMPO, XABIER P.: *Breogán*.- A Nosa Terra ; Promocións Culturais Galegas, 1998 (colección mitos e lendas)
- ERIAS MARTÍNEZ, ALFREDO: *La eterna caza del jabalí*. Anuario Brigantino, 22; 1999 (Betanzos).

- EIROA GARCÍA, JORGE JUAN: “A cultura céltica na península Ibérica”. En *A Cultura castrexa galega a debate. Actas del curso de verano de la Universidad de Vigo* (Tui, junio del 95).- Tui: Insituto de Estudios Tudenses, 1996.
- ENYA, MAGIC & MELODY : *Enya Unofficial Home Page*.- En Wold Wide Web: <[http:// www.enya.org/es/stories/main.htm](http://www.enya.org/es/stories/main.htm)>, 2002.
- FRENZEL, ELISABETH : *Diccionario de argumentos de la literatura universal*.- Madrid : Editorial Gredos, 1976
- FRUTOS GARCÍA, PEDRO DE:
Leyendas gallegas : De Breogán al fin del mundo.- Madrid : TCD, 2ª ed, 1981 (El caldero de Lug ; 3).
Leyendas gallegas II: De de la iniciación al mitogenismo.- Madrid : TCD, 2ª ed, 1981 (El caldero de Lug ; 4).
- GARCÍA BELLIDO, A.: *España y los españoles hace dos mil años, según la Geografía de Estrabón*.
- GARCÍA CASADO, SIRA: *Los celtas : un pueblo de leyenda*.- Madrid : Temas de hoy, 1996.- 2ª ed. (bolsiTemas ; 48)
- GARCÍA FERNÁNDEZ-ALBALAT, BLANCA:
“Relixión e sociedade no mundo castrexo galaico”. En *A Cultura castrexa galega a debate. Actas del curso de verano de la Universidad de Vigo* (Tui, junio del 95).- Tui: Insituto de Estudios Tudenses, 1996:
Guerra y religión en la Gallaecia y la Lusitania antiguas.- A Coruña : Edicións do Castro, 1990.
Las rutas sagradas de Galicia: perduración de la religión celta de la Galicia antigua en el folclore actual.- A Coruña : Diputación, 1999.
- GODWIN, MALCOLM : *El Santo Grial : origen, significado y revelaciones de una leyenda*.- Barcelona : Círculo de Lectores, D.L. 1995.
Le Grenier de Clio: <<http://grenier2clio.free.fr/celte/index.htm>>
- GONZÁLEZ REBOREDO, X.M. : *Leyendas gallegas de tradición oral*.- Vigo : Galaxia, 4ª ed, 1997 (literaria ; 129).
- JUBAINVILLE, H. D'ARBOIS : *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*.- Barcelona : Edicomunicación.- D.L. 1996 (Olimpo).
Historia de Galicia.- La Coruña : Vía Láctea, 1995

- Lethes: Cadernos Culturais do Limia*. Nº 1, outubro de 1999. Xinzo de Limia: Centro de Cultura Popular do Limia.
- LACALLE, ÁNGEL : *Historia General de la Literatura*.- Madrid : s.n.,1931
- LÉVI-STRAUSS, CLAUDE : *Mitológicas*.
- LÓPEZ BARJA DE QUIROGA, PEDRO: “El Censo provincial, los populi y los castella de Galicia”.- *Gallaecia*, 18 (edicións do Castro), 1999.
- LÓPEZ-CUEVILLAS, FLORENTINO:
- La Civilización céltica de Galicia*.- Madrid : Ediciones Istmo, 1989 (Patrimonios culturales de las Españas ; 3)
- Os Oestrimnios, os Saefes e a Ofiolatría en Galiza*.- Santiago de Compostela : Universidade ; Museo do Pobo Galego ; Instituto de Estudios Galegos “Padre Sarmiento, 1992
- LÓPEZ GÓMEZ, FELIPE-SENÉN:
- Os primeiros galegos : prehistoria e arqueoloxía
- O folclore do castro de Viladonga e da súa bisbarra*. Actas del XV Congreso Arqueolóxico Nacional (1977, Lugo).- Zaragoza : 1979
- LLINARES GARCÍA, MAR: *La reina Lupa entre la leyenda literaria y la tradición popular*. Cuadernos de Estudios Galegos, XXXVIII, núm 103, 1989.
- MARCIAL: “Cynegetico”. En *Epigramas, libro X*. Editorial Gredos (Biblioteca clásica Gredos).
- MARIÑO FERRO, XOSÉ RAMÓN: *Serpes e dragóns*.- Vigo: Edicións do Cumio, 1997
- MARKALE, JEAN:
- Druidas. Tradiciones y dioses de los celtas*.- Madrid, Taurus, 1989.
- Contos e lendas dos países celtas*.- [Noia, A Coruña] : Toxosoutos, 3ª ed, 1999 (Serie Keltia)
- MELLIZO, FELIPE: *Arturo Rey: una especie de vida*.- Madrid, E.M.E.S.A., D.L., 1976 (Novelas y Cuentos ; 183: Sección Literatura, Serie Biografías).
- MEDRANO, MANUEL ; DÍAZ, MARÍA ANTONIA : *Arxeos: Arqueología celta hispana en internet*. Disponible en World Wide Web: <<http://www.arxeos.com>>.
- MERINO, JOSÉ MARÍA : *Leyendas españolas de todos los tiempos : una memoria soñada*.- Madrid : Temas de hoy, 2º ed, 2000.

- MIRANDA, XOSÉ ; REIGOSA, ANTONIO ; CUBA, XOÁN RAMIRO : *Antoloxía do conto de tradición oral.*- [La Coruña] : La Voz de Galicia, 2001.
- MONTEAGUDO, LUIS: *Galicia legendaria y arqueológica: palafitos, problemas y leyendas.*- Madrid : Centro de Estudios de Etnología Peninsular. CSIC, 1957.
- MONTERO HERRERO, SANTIAGO: *La Galicia romana en López Ferreiro y Otero Pedrayo.* Primera reunión gallega de estudios clásicos: ponencias y comunicaciones (Santiago de Compostela, 2-4 de julio de 1979).- Santiago de Compostela : M.C. Díaz y Díaz, 1981
- MUÑOZ AMILIBIA, ANA M^a, coord.: *Unidades Didácticas de Prehistoria, tomo II: del Neolítico a la Protohistoria.*- Madrid: UNED, 1997.
- PABLOS, FRANCISCO: *Mitos y leyendas de Galicia.*- Vigo: Faro de Vigo, 1993.
- PRADA, J.M. DE LA: *Mitos y leyendas celtas.*- Barcelona : Mra, 1996 (col. Aurum)
- RANK, OTTO : *El mito del nacimiento del héroe.*- Barcelona ; Buenos Aires : Ediciones Paidós, 1981
- REIGOSA, ANTONIO ; MIRANDA, X. ; CUBA, X.R. : *Diccionario dos seres míticos galegos.*- Vigo : Edicións Xerais de Galicia, cop. 1999
- RENALES CORTÉS, JUAN : *Celtismo y literatura gallega: la obra de Benito Vicetto y su entorno literario.*- Santiago de Compostela : Xunta de Galicia, 1996
- RENFREW, COLIN: *Arquitectura y lenguaje: la cuestión de los orígenes indoeuropeos.*- Barcelona : Crítica, 1990.
- RISCO, VICENTE:
Orden y caos : exégesis de los mitos.- [Madrid] : Editorial Prensa Española, 1968.
Etnografía (Obras completas: Vol. 3).- Xunta de Galicia.
Da mitoloxía popular galega: os mouros encantados.- Nós, Ano IX (Ourense, 1927), Núm. 43 (25-VII) e Núm. 45 (15-IX).
- RODRÍGUEZ ÁLVAREZ, M^a PILAR: “Sincretismo de la religión indígena y la religión romana visto a través de las estelas antropomorfas”. *Brigantium, boletín do museo arqueolóxico e histórico de A Coruña.* Vol 2, 1981.
- RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, XULIO : *Conxunto arqueolóxico-natural de Santomé : guía arqueolóxica.*- [Vigo] : Grupo Marcelo Macías, 2000.
- ROLLESTON, T.W. : *Los celtas.*- Madrid : M.E., 1995 (Mitos y leyendas).

- ROMERO MASÍ, ANA ; POSE MESURA, XOSÉ MANUEL: *Galicia nos textos clásicos*.- A Coruña : Padroado do Museu Arqueolóxico Provincial, 1988
- ROSS, ANNE: *Druidas, deuses e heroes da mitoloxía celta*.- Edicións Xerais de Galicia, 1987.
- SAINERO, RAMÓN :
Los grandes mitos celtas y su influencia en la literatura.- Barcelona : Edicomunicación.- D.L. 1998 (Olimpo).
La huella celta en España e Irlanda.- [Torrejón de Ardoz, Madrid] : Akal, D.L. 1987. (Colección Akal Bolsillo ; 172)
- SAINERO SÁNCHEZ, RAMÓN, ed.: *Leabhar Ghabhala = Libro de las invasiones*.- Torrejón de Ardoz, Madrid : Akal, D.L. 1987. (Colección Akal Bolsillo ; 171)
- SANTOS YANGUAS, NARCISO.- “La conquista romana de Galicia”. *Brigantium, boletín do museo arqueolóxico e histórico de A Coruña*. Vol 3, 1982.
- SARALEGUI Y MEDINA, LEANDRO DE: *Estudios sobre la épica céltica en Galicia*.- Ferrol : Imprenta y Librería de R. Pita, 1894.
- SOTO LÓPEZ, ANTONIO: “As lendas mouras na bisbarra de Redondela”.- *Gallaecia*, 9/10 (edicións do Castro), 1987
- VALÍN BARREIRO, J.M. ; GARCÍA GAY, M.J. : *Orígenes : mitos y leyendas de Galicia*.- Lugo : Asociación de Estudios Históricos Llug.
- VÁZQUEZ VARELA, JOSÉ MANUEL E GARCÍA QUINTELA, MARCO VIRGILIO : *A vida cotiá na Galicia castrexa*.- Santiago de Compostela : Servicio de Publicacións e Intercambio Científico da Universidade, 1998.
- VICETTO, BENITO: “Historia de Galicia”. En *Historia de Galicia* /Manuel Murguía ; Benito Vicetto.- Bilbao, Editorial La Gran Enciclopedia Vasca, 1979.