

ARGUMENTO

ARGUMENTO

El día transcurre normal en Tubalia, un poblado celta en lo que entonces era el fin del mundo; el bullicio inunda el ambiente, los habitantes se dedican a las tareas cotidianas, las mujeres labran los campos, los hombres cuidan el ganado... En una parte del poblado se encuentra Brath, el jefe, acompañado de Gorn, el druida, su consejero y líder espiritual de la tribu; un anciano venerable de gran sabiduría y conocedor de la magia celta. El hijo de Brath, Breogan, repara el tejado de una choza, Godelón rodeado de un grupo de haraganes presume de sus hazañas.

Brath y Gorn están hablando sobre la sucesión del primero, ya que está llegando al final de su vida; los dos tienen grandes esperanzas en Breogán pero en el poblado hay otro guerrero que aspira a la sucesión. Este guerrero es Godelón, hombre de fuerte carácter y curtido en mil batallas, aunque las dudas de los dos ancianos son grandes, pues Godelón es demasiado ambicioso y Breogán aún no ha tenido ocasión de mostrar su valía.

Otra de las preocupaciones que les inquietan son los terribles presagios que amenazan el futuro de la tribu puesto que en una ceremonia anterior, un dios bueno le había advertido sobre la maldición de los Oestrimnios, tribu belicosa a la que Brath había expulsado.

De repente el vigía apostado en la atalaya que mira hacia el mar, hace sonar el cuerno, la intranquilidad asoma en los rostros de las gentes, que se arremolinan en torno a Gorn y Brath. Breogán baja del tejado y Godelón interrumpe su discurso, el vigía desciende rápidamente la colina; sudoroso tranquiliza a sus vecinos, el barco trae un escudo en la proa, símbolo de la paz. Son comerciantes cartagineses.

Brath ordena preparar el pequeño puerto para llevar a cabo el intercambio comercial; los tenderetes se montan apresuradamente, una comitiva baja hasta el puerto a recibir a los comerciantes.

La feria transcurre animada, el trueque y la discusión sobre los artículos rompe la placidez del entorno, Brath invita al capitán a un trago de cerveza, dispone que para agasajar a los invitados y celebrar el éxito de los negocios, se prepare una batida de caza al mando de Godelón y en la que también participará Breogán.

Breogán y la disputa del jabalí

Ya en el bosque los cazadores se mueven deprisa, con sus gritos y el golpeo de sus armas, buscan cercar a las posibles piezas; Breogán divisa un jabalí, le arroja su lanza que impacta en el costado, pero el jabalí se interna en la espesura. Breogán se abre paso y ve al jabalí muerto con dos lanzas clavadas, la suya y la del taimado Godelón que había aprovechado la agonía del animal para clavar la suya.

Breogán oye una voz a sus espaldas, Godelón se quiere apropiarse de la pieza, tratando de intimidar al chico, pero él no se echa atrás, los dos se preparan para la lucha, en ese momento Gorn con voz autoritaria interviene para conminarlos a que paren la disputa, los convoca en el németon, lugar de celebración de los juicios, para dilucidar la verdad.

Una vez en el németon los dos defienden sus posturas ante un consejo del pueblo presidido por Brath y Gorn, se decide que hagan una carrera de caballos y que los dioses ayuden a ganar al que dice la verdad.

Durante el desarrollo de la carrera Breogán intentando superar a Godelón, fuerza a su montura y tiene un accidente, está a punto de caerse por el acantilado, Godelón lo ve, por un momento piensa en parar para ayudarlo, pero vence su ambición y se adelanta con el fin de aprovechar su ventaja y ganar la carrera.

En consecuencia, Brath, a pesar suyo y ante la pesadumbre de Gorn, decreta que Godelón dice la verdad. Sin entender la decisión de los dioses y mientras el pueblo disfruta de la cena, Breogán se retira a meditar fuera del poblado al lado del mar.

Siente una mezcla de tristeza y rabia, Gorn se acerca a hablar con él y ante el estado de ánimo de Breogán invoca a su madre, Teucra, que había muerto siendo él un niño, su aparición inicialmente turba a Breogán, pero ella le consuela. Superada la sorpresa inicial, Breogán pide consejo a su madre y esta le dice que tiene que buscar su destino y que volverá al poblado cuando los dioses lo decidan.

Para protegerlo en su aventura y recordarle sus consejos le hace entrega de un amuleto, un medallón con un cangrejo, amuleto que había pertenecido al Dios Lyr y dado a Teucra en compensación por su muerte prematura y dejar huérfano a Breogán.

Ella, después, desaparece despidiéndose con la promesa de velar por él. Al amanecer Breogán se embarca en la nave ante la tristeza de su padre. Gorn desde la atalaya invoca a los dioses para proteger a nuestro héroe, Breogán desde la popa mira hacia el poblado, mientras se aleja sus ojos se humedecen.

Breogán y la disputa del jabalí

La navegación transcurre de manera tranquila, los cartagineses se dirigen a la siguiente escala, los tripulantes, aunque recelosos, se van acostumbrando a su presencia, el capitán intenta animar a Breogán, enseñándole como se gobierna un barco.

Breogán experimenta una sensación extraña, presiente como si algo o alguien lo vigilara, de repente el mar se embravece, el calmado viento se agita y el capitán ordena a sus hombres que se preparen a resistir la tormenta. La furia de los elementos juega con la nave convirtiéndola en una insignificante canoa.

Un golpe de mar arroja a Breogán al agua, intenta resistir a flote, pero el cansancio hace mella en él. Cuando ya no aguanta más y parece que va a sucumbir, sucede algo inesperado; el cangrejo cobra vida, tirando de él lo lleva hacia la costa. Nada más llegar a la playa y sin fuerzas para sorprenderse de lo ocurrido, Breogán se derrumba exhausto.

Los rayos de sol inciden sobre su cara, el calor le reanima, y alegrándose de estar vivo, con sorpresa advierte que el cangrejo le habla, Breogán confuso y hambriento sigue al cangrejo en busca de comida.

Repuesto tras la comida y junto con su nuevo compañero, deciden ponerse en camino hacia el poblado al cual se dirigían los comerciantes cartagineses. Se internan en el bosque y durante la caminata aprovechan para conocerse, Breogán le cuenta sus preocupaciones y el cangrejo le dice que se llama CHOU y que lo protegerá y aconsejará para llevar a cabo su destino. Después de esto el cangrejo vuelve a su estado normal.

En un recodo del bosque se encuentra con una preciosa muchacha que cantando está recogiendo unas flores, la joven paralizada por la súbita aparición de Breogán tira las flores, Breogán amablemente se inclina a recogerlas. La complicidad entre los dos jóvenes surge instantáneamente.

Amablemente, ella se presenta como Nadja, y se ofrece a conducirlos hasta su poblado; Su llegada causa un gran revuelo, los centinelas apostados en el portón principal extienden sus lanzas amenazadoramente, en ese momento Nadja interviene calmándolos.

Es conducido ante Brandomil, jefe del poblado y el druida Alugaidh, el único que se fija en el amuleto, Breogán les cuenta su azaroso viaje y descubre que Brandomil es el padre de Nadja. Aunque receloso, Brandomil acepta el consejo de su druida de dar cobijo a Breogán.

Breogán intenta adaptarse a la vida en el poblado, su estancia es mal vista por Conner, joven guerrero que esta enamorado de Najda; Breogán inmerso en su nueva vida ayuda en todas las tareas que se le asignan.

Transcurren los días y se siente cada vez más integrado, su relación con Nadja se hace más estrecha, ante el despecho de Conner, el cual le pondrá todos los impedimentos posibles para que no cumpla sus tareas, y la preocupación de Brandomil.

Un día Breogán va a pescar al río, Conner le sigue, al llegar junto a las canoas Conner le da alcance y le reprocha su incipiente amistad con Nadja, Breogán en un intento de apaciguar a Conner no le hace caso e intenta subir a una canoa para ir a pescar, Conner cada vez más furioso le empuja y quitándole los aparejos de pesca sube a la canoa para demostrar que es más diestro en el arte de la pesca y así humillar públicamente a Breogán.

Breogán acongojado, ve como Conner se adentra en el río. En ese momento la canoa zozobra violentamente, provocando la caída de Conner, éste emerge rápidamente poniéndose a nadar hacia la orilla, se para y lanza un grito horrible, desapareciendo bajo las aguas. Nuestro héroe sin pensarlo un momento se tira al agua nadando frenéticamente y se sumerge en el lugar donde había desaparecido el infortunado joven, sale a la superficie para coger aire, sumergiéndose de nuevo en la profundidad del turbulento río ve que Conner esta siendo arrastrado por un Xacio (animal anfibio de figura humana).

Sorprendido y paralizado por la aparición de este ser, sólo reacciona ante la voz de su amigo el cangrejo, que le dice que para salvar a Conner le arroje su torques pues era sabido que a los Xacios les gustaban los tesoros mas que nada; Breogán recordando las viejas leyendas que le había contado su padre, le hace caso y arrojando el torques el Xacio suelta a Conner, éste, desvanecido se sigue hundiendo, Breogán nada hacia él, subiéndolo hacia la superficie y lo arrastra hacia la salvadora orilla.

Cuando Conner vuelve en sí, la emoción embarga su rostro, y agradecido por el gesto de Breogán, el cual había arriesgado su vida para salvarle, se disculpa por todas las tropelías que le causara, y se le ofrece como amigo fiel para el resto de sus días. De vuelta al poblado, Conner relata ante todos la hazaña de Breogan y tomando como testigos a los habitantes del poblado, realiza un juramento de eterna amistad.

Nadja, feliz, abraza a los dos amigos, Brandomil esta satisfecho de la decisión de haber permitido a Breogan quedarse con ellos, el druida Alugaidh aprovecha la situación para proponer a Breogan como guerrero de la tribu.

Brandomil no se encuentra muy seguro de la propuesta hecha por el druida, aunque agradecido a Breogán por la salvación de un guerrero valioso para la tribu, este no es más que un muchacho. El Druida sospechando ya que el destino de Breogán es algo más que ser un valeroso guerrero, le propone a Brandomil que elija una prueba de valor e inteligencia. Brandomil se queda pensativo y al cabo de cierto tiempo de meditación, convoca a Breogán a su cabaña para anunciarle la decisión que ha tomado.

La decisión de Brandomil supera las expectativas de todos los presentes, le ordena que recupere la piedra Kaiman que había pertenecido al pueblo de Leunobriga durante incontables generaciones, pues era un regalo de la Diosa Brigida, para recuperarla se tendrá que enfrentar a un horrible Urco, animal mezcla de lobo y serpiente.

Nadja se siente abatida ante esta situación, Breogán al principio parece no comprender la situación, pero ante la inquieta expresión de todo el pueblo empieza a preocuparse. El druida intenta reconfortarlo diciéndole que confíe en sus posibilidades. Conner se ofrece a acompañarle, pero Breogán rehúsa amablemente la oferta porque debe hacerlo él solo.

A la mañana siguiente, el pueblo se agolpa alrededor de la choza de Breogán para despedir al héroe. En camino hacia el lugar que le habían indicado, Chou le aconseja como librarse del Urco, le dice que hay que entrar de día en la cueva, lo más silenciosamente posible, pues el Urco sólo actúa de noche para aterrorizar a la gente y deja como guardianes a una manada de lobos.

Breogán y Chou se adentran en la cueva lo más sigilosamente posible, escuchando como la pesada respiración del Urco retumba en toda la cueva. A medida que se van introduciendo en la cueva, descubren que esta es enorme y cuanto más avanzan la intranquilidad se va apoderando de ellos.

En la cueva existen multitud de galerías, y aunque la mayoría están iluminadas por antorchas, su único medio de guiarse son los ronquidos que produce el espantoso animal.

Al fondo de la galería por la que van, divisan una sala mucho más grande que ninguna, al fondo descubren la horripilante figura dormida del Urco, viendo, sorprendidos, que lleva la piedra Kaiman alrededor del cuello, sujeta por una cuerda. Hablando lo más bajo posible para no despertarlo, deciden acercarse a él intentando no hacer ningún ruido y cortar la cuerda.

Breogán y Chou consiguen cortar la cuerda, no sin llevarse más de un susto al creer en algunos momentos que el Urco se va a despertar. Con la piedra ya en su poder, y estando al final de la sala, el cangrejo ve un cofre y llevado por su curiosidad, lo abre, sorpresivamente, un murciélago sale del cofre, provocando que Chou se caiga, el alboroto causado por el ruido hace que hace la tapa al caer, despierta al Urco.

El espantoso animal se da cuenta de que le falta la piedra, y el rugido de furia paraliza a los dos amigos. Para ganar tiempo, Breogán le lanza una antorcha que impacta en el cuerpo del Urco, momento aprovechado por los dos para iniciar una frenética carrera hacia la salida, por momentos el malvado ser parece que les dará alcance; para dificultar la persecución, Breogán apaga las antorchas que alumbran las galerías, pero eso no detiene al Urco.

Breogán y Chou, se dan cuenta que, en su alocada carrera, no regresan por el mismo camino que habían utilizado para entrar. De repente, al final de una galería se encuentra con un abismo, a un lado hay una estrecha y vieja pasarela que salva el precipicio, al atravesarla, miran hacia atrás, el Urco moviéndose rápidamente llega hasta el medio, de repente Chou se para y le dice a Breogán que siga sin él, que intentará detener al Urco. Breogán sintiéndose orgulloso de la valentía de su amigo Chou, declina la oferta y se aprestan a defenderse.

Breogán y la disputa del jabalí

El Urco aún en mitad de la pasarela enseña sus horribles dientes y con una sonrisa maliciosa se avalanza sobre Breogán, este sorprendido por el rápido salto del Urco, eleva sus brazos en posición defensiva, un instante antes de que el Urco llegue a su presa, Chou se interpone en su camino, el choque es terrible y gracia al duro caparazón del cangrejo, el Urco rebota hacia atrás y pierde el equilibrio cayendo irremisiblemente por el abismo, a su vez Chou rebota en el suelo rodando hasta el filo del precipicio, medio inconsciente a causa del golpe, sólo le da tiempo de aferrar con una pinza a unas raíces que sobresalen. Breogan sin perder un instante logra asir por la pinza al cangrejo ponerlo a salvo.

Recuperados ya del susto consiguen encontrar una salida de la cueva y se encaminan orgullosos y felices al poblado.

Al llegar, los habitantes se congratulan por ver aparecer a los dos aventureros, entre ellos destacan los rostros alborozados de Nadja y Conner, cuando Breogán hace entrega de la piedra a Brandomil, a duras penas consigue calmar los ánimos de la gente para narrarles su aventura.

Como ha conseguido superar la prueba, y para completar el ceremonial para su conversión de guerrero, tiene que liberar su espíritu, para lograrlo, será purificado en la choza que guarda la PIEDRA HERMOSA.

Durante su encierro en la cabaña, los vapores provocan la visión de su madre de nuevo, que en esta ocasión es más aterradora, Teucra le comunica que los Oestrimnios han invocado al dios Balor para que les dirija en la venganza contra su tribu; igualmente le comunica que este dios es el causante de todas sus desgracias y él es el único que puede salvar a su pueblo de la terrible amenaza, pues sólo con la ayuda de Gorn no bastaría para acabar con Balor.

Breogán sale del lugar de purificación turbado por la aparición de la madre y sin encontrarle sentido a la revelación.

Se dirige a hablar con Alugaidh, para contarle lo sucedido; el druida después de una larga meditación, y en presencia de Brandomil, Conner y Nadja resuelve que Breogán debe partir hacia su pueblo, llevando consigo la piedra Kaiman, pues esta piedra simboliza el poder supremo de los Dioses y sería capaz de destruir a Balor si se golpeaba con ella su único ojo, fuente de su maldad y poder.

Dicho esto, Breogán se prepara para la partida, Brandomil le entrega la piedra Kaiman, Conner decidido a cumplir su juramento se ofrece para acompañarlo rechazando las negativas de Breogán, Nadja aún con mayor determinación decide que ella será de la partida, por nada del mundo volverá a separarse de Breogán.

Alugaidh para facilitar la pronta vuelta de nuestro héroe y sus amigos realiza un conjuro para dar mayor fortaleza y velocidad a sus caballos. Con las bendiciones de todo el pueblo parten raudos y veloces. Durante el corto viaje de los tres amigos, Breogán les revela a Chou.

Gracias al conjuro llegan en el momento álgido de la batalla. Tubalia esta a punto de caer, completamente rodeada por el ejercito enemigo, comandado por el Dios Balor, que estaba causando enormes estragos entre los defensores con su rayo destructor. La situación es crítica, Conner y Breogán dejan en lugar seguro a Nadja y se dirigen al fragor de la batalla, encontrándose al momento en medio de sus enemigos. Descabalgan de sus monturas y Breogán observa como Godelón esta a punto de sucumbir ante el acoso de varios enemigos, librándose de sus oponentes le salva la vida.

Este gesto revitaliza los ánimos de los defensores que inician el contraataque, Breogan y Chou se plantan enfrente del Dios Balor, esquivando a duras penas sus rayos. Balor se ríe de ellos y aunque la visión de este Dios es aterradora consiguen acercarse. Sorprendentemente, Chou salta hacia la cabeza del Dios, esquivo un rayo mortal y consigue que sus pinzas mantengan el ojo abierto, Balor intenta desembarazarse del cangrejo, pero Chou resiste, Breogán le lanza la piedra Kaiman, que impacta con fuerza en el ojo; con un aterrador alarido Balor se lleva las manos a la cara. Por un momento la batalla se detiene y todos los contendientes miran hacia el gigante. Una luz cegadora se desprende de su cabeza, un estruendo resuena y a la vista de todos, Balor se volatiliza.

Los oestrimnios huyen despavoridos, los habitantes lanzan gritos de triunfo, Godelón, con voz autoritaria manda callar interrumpiendo a la multitud, se dirige a Brath y Gorn, solemnemente reconoce que él no matara al jabalí, y se arrodilla dispuesto a recibir su castigo por la mentira, Breogán le perdona y los dos se abrazan olvidando sus diferencias, este gesto de grandeza provoca un estallido de júbilo a toda la tribu

Breogán y la disputa del jabalí

Ante la recomendación del druida, Brath, orgulloso de su hijo, lo proclama como su sucesor; será entronizado como jefe de la tribu ante todo el pueblo; se dirigen a la piedra de los Reyes, Brath le entrega su lanza, Breogán da nueve vueltas a su alrededor mientras el druida recita las leyes, con sumo cuidado se sube a ella y extiende la lanza; la piedra grita su nombre y los presentes alzan sus brazos agradeciendo a los dioses su confirmación como jefe.

Al descender de la piedra, Breogán se dirige a Nadja, coge su mano y le pide que pase el resto de sus días junto a él, ella emocionada, le besa ante la mirada complacida de Brath.

ESCENARIOS

DESCRIPCIÓN DE ESCENARIOS

EL BOSQUE

Nos encontramos en un bosque exuberante en el que las especies dominantes de árboles son, sobre todo, robles, aunque también hay hayas, castaños, avellanos y arces. Estos árboles se encuentran en todo su esplendor porque es nuestra idea ambientar la escena en la primavera. El roble es de tipo "querqus robus": por encima de treinta metros, tronco grueso, grandes ramas tortuosas, hojas lampiñas y de margen lobulado, con flores verdes amarillentas.

Alrededor de estos árboles es necesario recrear un denso sotobosque con una vegetación muy frondosa típica de las zonas del bosque atlántico. En definitiva, la luz y el color son elementos fundamentales en este escenario.

CABAÑA DE BRATH

Las casas constituyen un elemento definidor de la pertenencia social de los individuos.

Un ejemplo de casa para el jefe: muro de grosor medio de cuarenta cm de aparejo de piedra argamasada, presentando un aspecto más cuidado en la parte externa que en la interna. Se asienta directamente sobre la roca natural, donde hay un canal de drenaje que bordea el muro por la parte este.

De dos pisos, tiene puerta con solar de una sola piedra en el sureste. El vestíbulo tiene un horno de piedra en su extremo oeste.

En el centro de la casa hay una lareira formada por una losa horizontal con un agujero en el medio y otras dos losas verticales que delimitan una zona quemada donde aparecen abundantes cenizas. En el suelo se disponían ánforas con cerámica fina de lujo importada, colgantes de piedra, objetos de vidrio...

CARRERA DE CABALLOS

Se disputa por los acantilados. Se verá un camino sinuoso que recorre el acantilado. A la margen derecha de los dos corredores, estará el bosque. A su izquierda, el acantilado cae verticalmente sobre el mar, con oquedades cubiertas por maleza y rastros.

CENA EN EL PUEBLO.

Se realiza en un local destinado a banquetes. Se trata de una construcción con un banco corrido a lo largo del muro. Caben más de cuarenta personas sentadas.

Los participantes comen sentados en el banco arrimado al muro y situados según su edad y rango. Será presidida en su centro por Brath, Gorn y el capitán del barco cartaginés. Alrededor, entremezclados, los vecinos y los comerciantes cartagineses. En el centro, se asan varios jabalíes y terneros. Hay que reseñar que las mujeres también participan.

Mezclarán la comida y bebida. Ojo, esto interesa, pues en el banquete clásico, entre griegos y romanos se comía primero y se bebía después; el banquete propiamente dicho era lo segundo.

Al final, los hombres bailan acompañados de flautas y trompas, unos en conjunto y otros individualmente, saltando y encogiéndose alternativamente. Nuevamente objetivamos una costumbre diferente en esa época: los juegos y espectáculos clásicos corrían a cargo de esclavos o asalariados, mientras que en este caso los actores son los mismos participantes en el banquete.

Podría aprovecharse para que algún marino cartaginés comente con un vecino esta diferencia cultural.

CUEVA

De grandes dimensiones, recorrida por multitud de galerías, iluminada por antorchas, una gran sala alberga la guarida del Urco; otra sala iluminada por antorchas alberga caprichosas formas minerales, estalactitas y estalagmitas que cubren el suelo y los techos.

LA FERIA

En las afueras de poblado. Se dispondrán tenderetes montados sobre troncos de madera hincados en la tierra y cubiertos por lonas. Delante de ellos se disponen mostradores de madera donde se exponen los artículos

Los cartagineses venderán: joyas, vino, vasijas de cerámica (ánforas de vino, p.ej.), cuentas de vidrio, sal... Pero también podrían traer materias primas, como minerales y productos metálicos para la fabricación de útiles. Aunque la inclusión de esto último es menos constatable, pues solía hacerse en el ámbito regional, no supra-regional, como es este caso. Este problema queda solucionado si se trata de bronce, pues Estrabón refiere su importación desde del sur de la península.

Los lugareños podrían ofrecer, a cambio, estaño, plomo y pieles.

LA GENTE DEL PUEBLO.

Las mujeres trabajando el campo: cultivan cereales, recogen frutos silvestres y cuidan el ganado. Posible empleo del arado tirado por vacas o bueyes, que también se utilizarían para tirar de los carros. Ganado: ovejas, cabras, vacas, cerdos y caballos.

Recolectan bellotas que secaban, pelaban, trituraban y molían para hacer harina, la masa se ponía encima de la piedra del hogar, calentada y cubriéndola con una tapadera para conseguir el pan.

Los campesinos se dedicarán a la pesca y marisqueo, otros hombres practican la metalurgia y orfebrería.

La caza era una actividad propia de los guerreros para mantenerse en forma. Pesca y marisqueo: salmonete, ostras (con trasmallo). Usaban barcas de cuero; el coracle se construía con huesos y pieles.

Metalurgia del hierro y bronce (calderos), hierro (armas, martillos, hoces), oro (recogido en el río, para adornos).

LEUNÓBRIGA.

Es el segundo castro de la película, el hogar de Nadja. Las grandes diferencias con el anterior poblado son: no está en la costa, aunque tampoco muy lejos, sino que está en monte y es mayor que el anterior: ocupa unas 20 ha.

Recinto bien fortificado, rodeado por muros de mampostería con tierra o barro para argamasar, fosos y dos torres flanqueando la entrada.

Dentro se distribuyen las casas. Dos viales articulan el espacio: el periférico, siguiendo el paseo de ronda junto a la muralla y el transversal, del que salen calles secundarias. Los viales interiores serán enlosados.

Hay canales desagüe, pues el abastecimiento de agua se hace en un río cercano y en fuentes en el interior. Al ser cerrado, debe tener sistemas de canalización y cisternas para acumular agua de lluvia.

Las casas se agrupan en conjuntos delimitados por muros y comunicados interiormente por pasajes. Están hechas de piedra, son cabañas circulares con cubierta cónica de paja, sin ventanas y zócalos de piedra. La única puerta se protege con pieles. Suelen ser vivienda y almacén, algunas tienen asociado un atrio de estructura rectangular, algunas deben presentar un vestíbulo curvo exterior a la vivienda partiendo de la pared de ésta. Estos dos tipos de vivienda, la vivienda-almacén y la vivienda con vestíbulo no deben aparecer en el primer poblado; salvo que se quiera poner vestíbulo a la vivienda de Brath.

Las habitaciones tienen entre 3 y 4 metros de altura. Dentro hay bancos alrededor de la pared, donde se reúne la familia. Hay fuego en el suelo con piedras alrededor.

Hay establos para los animales, aunque algunos se guardan en edificios grandes, compartidos con hombres, como las actuales pallozas.

LA NAVE CARTAGINESA

Es una nave grande, pues debe contener una amplia bodega. Su longitud es de unos 30-40 metros de longitud, con una tripulación de sesenta hombres, veintiocho en cada lado, con catorce remos, y dos personas en cada uno, el resto constituye el personal consagrado al mando y a la maniobra del velamen

Las tripulaciones de los barcos estaban constituidas por ciudadanos cartagineses, todos contratados, los remeros se encargaban de la propulsión. Se colocaban en el interior del casco a lo largo de los costados del barco y empuñaban los remos que salían por los orificios practicados en el tablazón.

Estaban contruidos en su totalidad con piezas de madera prefabricadas separadamente y montadas en un segundo tiempo.

La proa constituye la parte más importante de la embarcación. La nave montaba a proa un espolón reforzado con bronce y su obra viva (parte de la nave que queda bajo el agua) estaba forrada de placas de plomo para evitar la corrosión de la madera. En proa estaba el puente, alojamiento del capitán, en el puente se levantaba un palo colocado en el centro, que sostenía la gran vela maestra.

La popa era redondeada y culminaba con un friso. A popa se alzaba una tienda de cuero. El gobierno del barco estaba asegurado por un gran remo a modo de timón colocado en el costado, cerca de la popa. Un mástil retráctil podía alzarse para soportar una vela cuadrada.

EL NEMETON

El Németon es el santuario celta, lugar de oración y sacrificio, pero también lugar en el que el druida impartía sus consejos que eran fielmente seguidos por todos.

Nos encontramos un claro del bosque a cielo abierto, ligeramente elevado, rodeado de frondosos árboles, con un ara en el medio; este ara es un elemento fundamental, pues en él se realizaban los sacrificios y en este caso se situará el jabalí. Alrededor del németon, como separación entre el claro y el bosque, se colocaba un círculo de estacas.

LA PIEDRA HERMOSA

Será el lugar donde Breogán se convierte en guerrero y tiene la segunda visión de su madre. Es un edificio subterráneo dividido en cuatro salas. La primera es un atrio con un recipiente hasta donde se lleva el agua. La segunda es un corredor que está separado de la tercera sala por un gran bloque de piedra decorado con el dios Lyr que sólo deja un pequeño pasaje en su parte inferior; éste es el elemento más significativo y propiamente la Piedra Hermosa. Sigue una tercera sala muy bien pavimentada y la última, en forma absidal, donde se planta la hoguera.

Su finalidad es el baño ritual que hace que el aspirante, tras haber cazado el jabalí y ofrecérselo al dios, se convierta ya en guerrero. Su uso se parece al de una sauna: en la tercera sala se tomaban baños de vapor con piedras calentadas por el fuego y podría añadirse la posibilidad de bañarse también en agua fría.

PLAYA

Es una típica playa de Galicia. Semicircular, de pequeñas dimensiones, con rocas marcando sus límites.

PUERTO

No se trata de un puerto propiamente dicho, sino del lugar de desembarco de la nave cartaginesa.

Se trata de una bahía situada en el recodo izquierdo que forma la península donde se sitúa el poblado de Tubalia.

Como tal bahía supone un refugio natural. Pero a la derecha la península salva la distancia al mar con un acantilado, por lo que ahí no pueden amarrar los barcos.

El puerto se sitúa, entonces, a la izquierda de la bahía, donde la costa es más baja y se puede construir un pequeño puerto o pantalán. Ahí atracará el barco.

La parte cóncava y central de la bahía forma una cala.

TUBALIA

Es el poblado de Breogán. Fue fundado por su padre Brath. Éste vivía en las costas del mar Negro y emigró con todo su pueblo. Tras un largo viaje llegó a la costa gallega y fundó el poblado, que fue nombrado Tubalia en honor del otro nombre de Brath, Tubal.

Aldea amurallada en un lugar estratégico, se sitúa en una península, para que el mar reduzca la zona de defensa, con buena visibilidad, pero cerca de las tierras de labor y de los caminos.

De planta circular, está protegido por plataformas y murallas. Un único recinto defensivo, está rodeado por un foso con varias murallas, parapetos y terraplenes. En total, puede oscilar entre las 4 y las 9 ha (a modo comparativo: un campo de fútbol mide aproximadamente 1 ha).

La muralla alberga un conjunto de estructuras arquitectónicas destinadas a viviendas, almacenes y otras actividades relacionadas con la vida cotidiana. Las más grandes estarán hechas de piedra y de madera, con un revocado de barro las más pequeñas. De planta circular o ligeramente elíptica con un diámetro que oscilará alrededor de los cinco metros. Su altura girará entre dos y cuatro metros, predominando las de dos metros; pero, en todo caso, más anchas que altas y de un solo piso, salvo la del jefe y gente más poderosa.

Por el poblado se repartirán algunas cabañas utilizadas como graneros, almacén de herramientas, talleres o cuadras.

Las tierras donde se realizan las actividades productivas agrícolas, ganaderas y de recolección están en las proximidades, pero todas fuera del recinto. Se cultiva trigo y cebada. La ganadería se compone de ovejas, cabras, vacas, cerdos y caballos.

Se sabe que los caballos eran de pequeña talla pero resistentes, lo que los hacía muy útiles para la guerra. El aprovechamiento marítimo se compone de centollos, percebes, moluscos y peces.

Asimismo tendrán molinos (de los que sólo nos consta las piedras para moler que se encontraron) para moler el grano, hornos para cocer y lareiras para cocinar los alimentos.

Breogán y la disputa del jabalí

La herramienta metálica que se pueda observar serán: Hoces, cuchillos, hachas de dos anillos, puñales, calderos de remaches, láminas de lanza y colgantes; de cerámica pueden aparecer ollas.

PERSONAJES Y SERES

DESCRIPCION DE PERSONAJES Y SERES

ALUGAIDH

Druida del segundo poblado. Es más joven que Gorn, aunque en su largo pelo ya asoman algunas canas. De ojos muy azules, camina erguido, con lo que al lado de Breogán parecerá tan alto como él. Camina descalzo y viste un sayo blanco hasta los tobillos que aparecerá resplandeciente cuando convoque al caballo mágico.

Igual que Gorn es un hombre sabio y sensato a quien todos los vecinos respetan.

BALOR

Es un cruel dios de las tinieblas invocado por los oestrimnios. Se presentará con aspecto de corpulento gigante ciclópeo de espantosa imagen. Balor era llamado “el ojo diabólico” por tener poderes mágicos en su único ojo. El párpado de su ojo permanecía caído y sólo lo abría en la batalla para lanzar el rayo de la muerte que podía derribar a docenas de guerreros.

BRANDOMIL

Se trata del jefe de Leunóbriga. Guerrero celta fornido y curtido en mil batallas, aunque está ya entrado en años. De estatura media, no debe tener la tez muy morena, de pelo castaño y largo, pero recogido en una coleta. Tiene barba.

De aspecto majestuoso, pero no tanto como Brath. Este aspecto se puede conseguir con una mirada o gestos que no revelen una fuerza interior como la del otro jefe celta.

Se le presentará con joyas y adornos dorados, pues está muy orgulloso de su estatus social.

BREOGÁN

Será el héroe. Es un mozo apuesto, alto, fornido, con melena castaña lisa recogida con una cinta, de ojos azules. Viste un sayo azul celeste hasta la pantorrilla y calza sandalias. Tiene como armas una espada corta, escudo e lanza.

Es un personaje querido en el pueblo por tener en él depositadas las esperanzas de un futuro mejor, tal y como fue augurado por Gorn desde su nacimiento. Goza de muchos admiradores, sobre todo dentro del sexo femenino. Se le considera un joven sensato e inteligente.

BRATH

Es el jefe de la tribu y padre de Breogán, el hombre que dirige, aconsejado por el druida, los destinos del poblado. Es un hombre querido en la tribu por las múltiples batallas en las que se jugó la vida por defender el pueblo; se le considera un hombre valiente y justo.

Es un hombre muy maduro, con el rostro tallado por las luchas, con numerosas cicatrices fruto de diversas batallas, de pelo largo y ojos verdes, compleción fuerte y estatura más bien alta. Viste sayo elegante adornado con dibujos en grupos de tres “S”, así como un cinturón adornado con motivos dorados. Luce una espada corta con empuñadura dorada y escudo de cuero bastante adornado.

COMERCIANTES CARTAGINESES

De tez y pelo moreno. Barbas largas o perillas. Un vestido negro hasta los tobillos y una capa blanca con capucha por encima.

CHOU (el cangrejo)

Se trata de una cadena de oro con un medallón. El medallón es circular y en su centro tiene un cristal rojo en forma de cangrejo.

Cuando el cangrejo coge vida, salta del medallón y aumenta de tamaño hasta alcanzar el que tendría la cabeza de una persona.

Este personaje, compañero de Breogán, le aconsejará y guiará. Debe ser simpático, pues llevará el rol cómico de la película.

CONNER

Es un guerrero celta del segundo poblado. Joven, enamorado de Nadja; ante sus ojos Breogán representará un rival para conquistar el amor de la muchacha. Pero, cuando Breogán le salva la vida, se convertirá en un amigo fiel.

Moreno y de abundante melena negra que no sobrepasa los hombros. El rostro está siempre serio, enjuto, luce un torques.

GODELON

Es el antagonista de Breogán. Será el que dispute con él por el jabalí.

Es un hombre de mediana edad, más bajo que nuestro anterior personaje, de ojos castaños, con un prominente bigote, moreno y corpulento. Viste sayo negro hasta la pantorrilla y calza sandalias. Tiene como armas, espada corta, escudo y lanza.

Es considerado en el pueblo como orgulloso, fantasioso, pendenciero y fanfarrón, aunque de joven era apreciado como un gran guerrero; pero su carácter se agrió cuando perdió un ojo. Aunque nadie niega sus méritos, procuran esquivarlo.

GORN

Es el druida, el árbitro de la disputa de nuestro jabalí y quien ayudará a Breogán, el hombre al que siempre se acude ante cualquier problema que haya en el poblado.

Es un hombre anciano con el pelo largo y canoso que camina erguido, aunque con una leve inclinación, con la tez pálida, de ojos verdes. Viste un sayo blanco hasta los pies a modo de manto, y camina descalzo.

Se caracteriza por ser un hombre sabio y sensato a quien todos los vecinos respetan; siempre que existe cualquier tipo de problema se acude al para escuchar su opinión, que siempre es muy valorada.

JABALÍ

Otro elemento a tener en cuenta será el jabalí: debe ser un animal lo suficientemente grande como para que destaque dentro de esa primera imagen. Lo describiremos como un animal de unos 200 Kg, de color gris amarronado, con unos prominentes colmillos y ya muerto con una lanza clavada en su lomo.

Para poder matar al jabalí, como ya habíamos anunciado, debemos reproducir una lanza con la mayor fidelidad que sea posible: de madera; la punta es de cobre, tiene forma triangular y está clavada.

Podría aparecer, aunque fugazmente, otro tipo de fauna típica: mirlo común, perdiz, ruiseñor; ciervo, corzo, rebeco. Más difícil resultará la inclusión de lobos, osos, lince o el gato montés.

NADJA

Es la chica que se convertirá en novia de Breogán. Se trata de una joven de unos 18 años. Es, sobre todo, muy hermosa: de tez clara y mirada penetrante, su melena rubia cae a los lados hasta muy cerca del pecho. Esbelta y alta, pero menos que Breogán.

Es alegre y siempre tiene una sonrisa en los labios. Pero también es grave cuando llega el momento y estará dispuesta a seguir a Breogán, allí a donde vaya.

PIEDRA KAIMAN

Se trata de un bezoar: un cálculo que tiene forma externa de piedrecilla y que acostumbra a encontrarse en las vías digestivas de los rumiantes.

Era un regalo de la diosa Brigit al pueblo de Leunóbriga y servía para preparar remedios y como apotropaico (protector contra el mal).

Fue robada por el Urco y recuperada por Breogán.

TEUCRA

Madre de Breogán. De aspecto majestuoso, estatura superior a la mayoría de las mujeres de la aldea, rasgos que denotaban su origen extranjero, es hija de un jefe bretón que en una estancia en Gallaecia se enamoró de un apuesto joven, Brath. De esta unión nació Breogán.

Sus hermosos ojos azules proyectan una mirada que denota a la vez firmeza de carácter y bondad. Su piel es blanquecina. Su largo cabello oscuro aparece adornado por una diadema de oro. En sus apariciones modela el noble carácter de su hijo.

URCO

Tiene figura de serpiente con escamas duras y mucha fuerza en el rabo, pero con cuatro patas que poseen garras afiladas y cabeza de lobo. En su boca sobresalen unos colmillos también afilados. Vive en una oscura cueva, donde expulsa sus fétidos gases.

Aparece en los hábitats humanos en las noches oscuras de tempestad y tormenta. En este caso, salió en la tormenta que hizo naufragar al barco cartaginés y entró en el poblado para robar el amuleto: la piedra Kaiman.

XACIO

Anfibio con figura humana: tiene el tronco y extremidades de hombre, salvo los pies, que son aletas; no tiene nariz, pues respira por las branquias que se abren en su pecho. Se encuentra un río cercano al poblado, pues fue enviado por Balor para acabar con Breogán.

BOCETOS

BOCETOS DE ESCENARIOS:

EL BOSQUE:

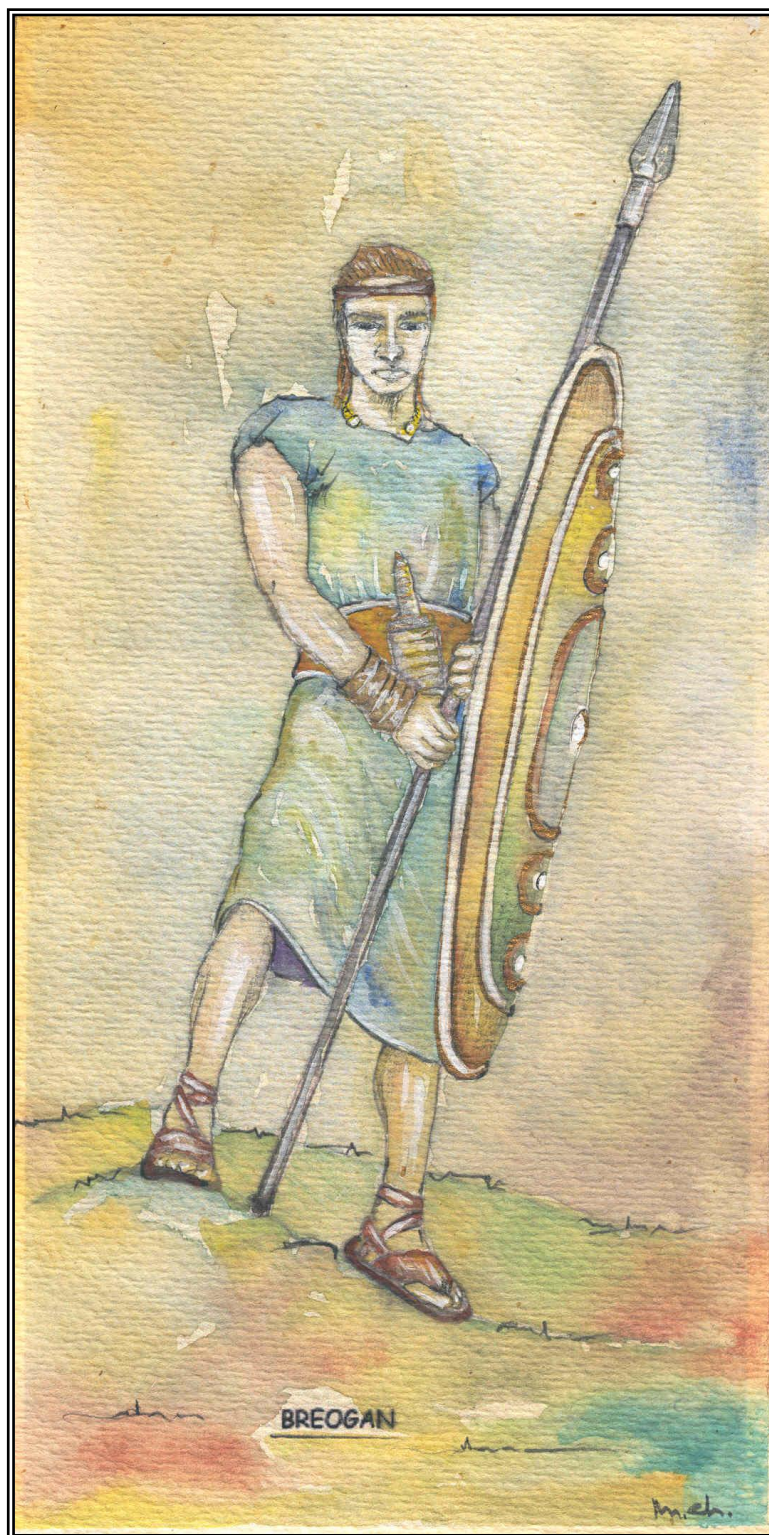


TUBALIA:

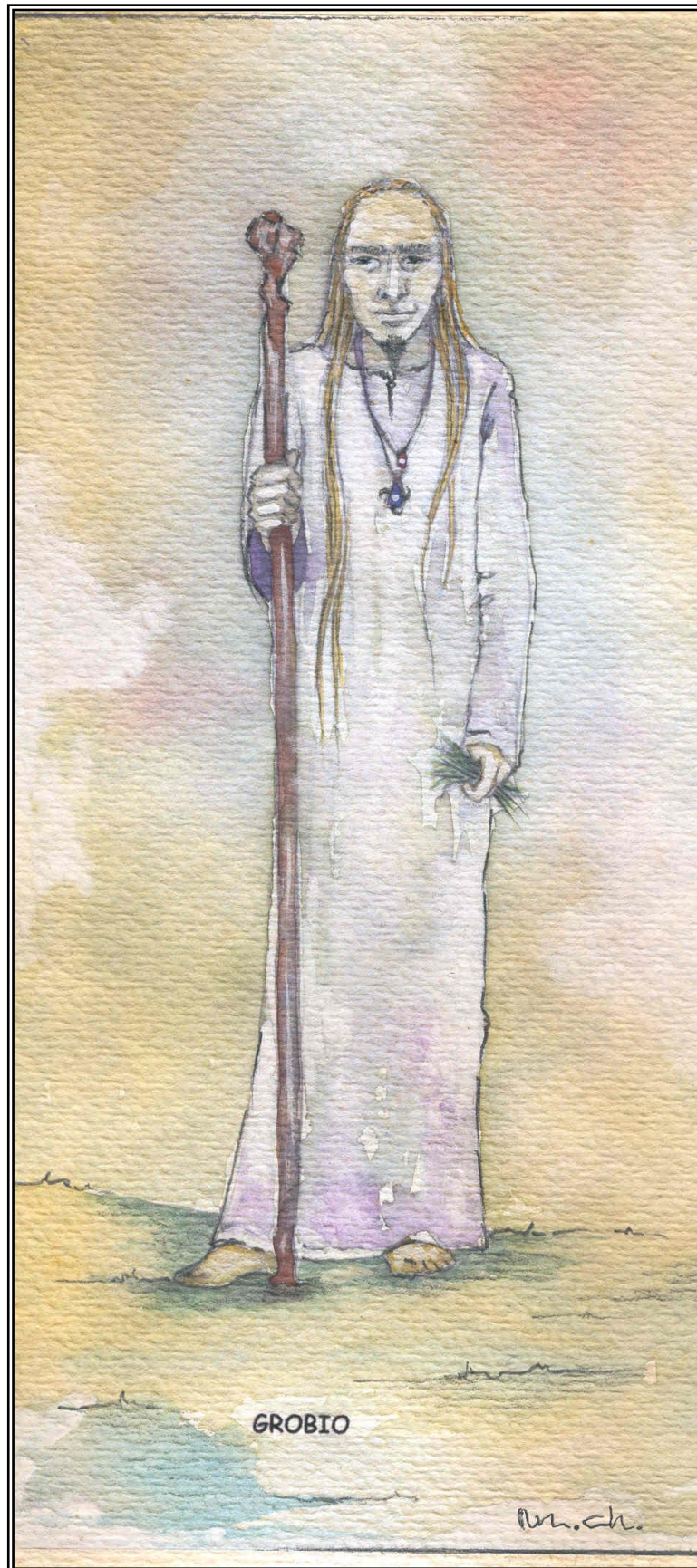


LEUNOBRIGA:

BREOGAN:



GORN:



BRATH:



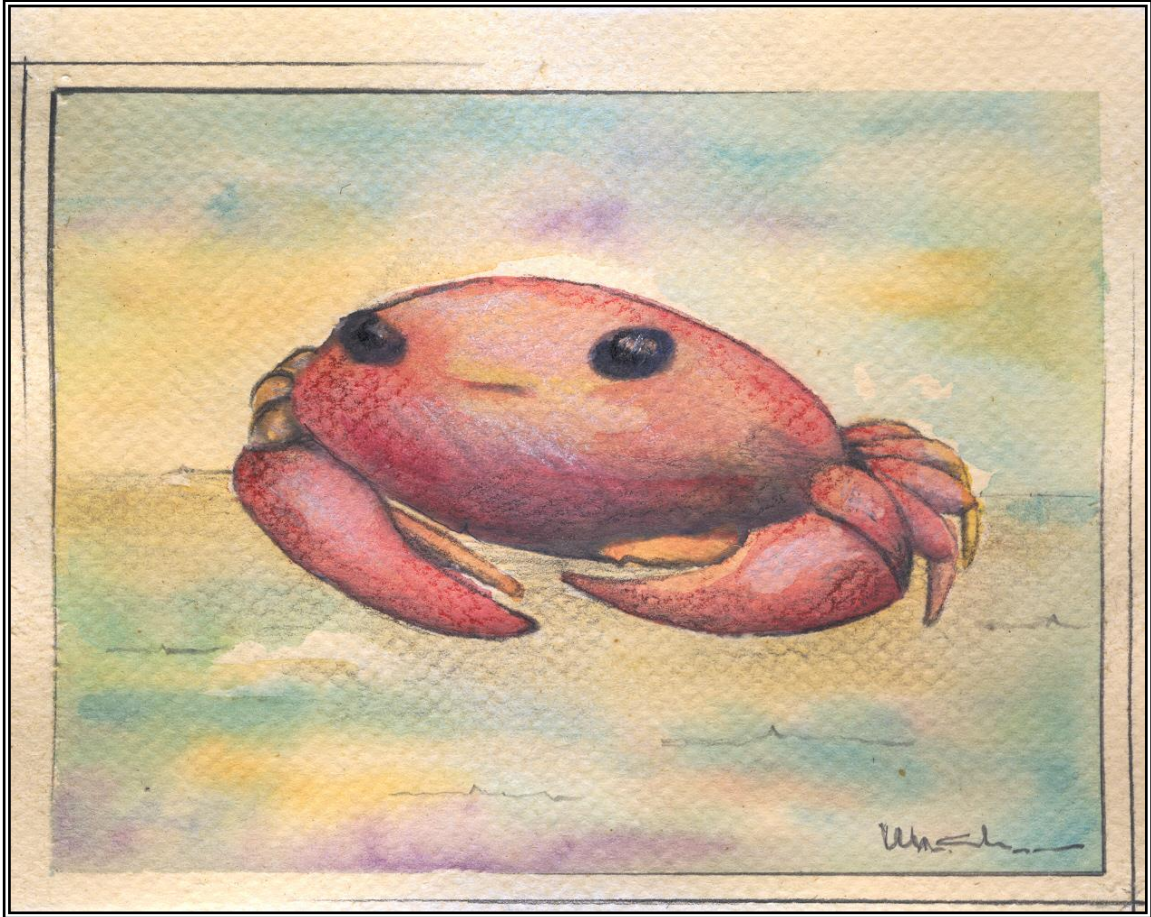
GODELON:



TEUCRA:



CHOU EL CANGREJO:



NADJA:



PERSONAJE EXTRA:

