

DRUIDAS, DIOSES Y HEROES de la MITOLOGIA CELTA

Este libro presenta los mitos, leyendas y narraciones de los celtas, desde los cuentos irlandeses más antiguos hasta la saga del rey Arturo. Los celtas habitaron gran parte de Europa a partir del año 500 a. de C. Empujados por los romanos al extremo del continente, su cultura sobrevivió en Bretaña y en las islas Británicas, donde aún se pueden encontrar sus huellas en los nombres de ríos y lugares y en las creencias y costumbres populares.

Las narraciones celtas son muy variadas e imaginativas, muy diferentes de las de otros pueblos. La rutina de la vida cotidiana se cruza a menudo con lo sobrenatural, y los dioses y héroes pasan con facilidad de un mundo a otro para llevar a cabo atrevidas empresas y disputar feroces batallas. Las ilusiones y los cambios de forma son frecuentes, y la práctica de la magia y la poesía tiene una importancia vital.

Dieciocho grandes ilustraciones a todo color y numerosos dibujos en blanco y negro ilustran estas fascinantes historias, narradas por una de las principales autoridades en el mundo celta.

LA AUTORA

La doctora Anne Ross es especialista en la cultura de los antiguos pueblos celtas y ha traducido antiguos textos galeses, irlandeses, escoceses y franceses. Trabaja en la Universidad de Southampton y es una de las principales autoridades en el mundo celta. Es autora de muchos libros y artículos, entre ellos *Pagan Celtic Britain* y *Everyday Life of the Pagan Celts*.

Roger Garland estudió arte y diseño gráfico en Plymouth y en Wolverhampton, y se dedica profesionalmente a la ilustración. Se especializa en fantasía y ha realizado portadas para muchos libros de JR Tolkien, además de ilustrar un calendario tolkieniano.

**DRUIDAS,
DIOSES Y HEROES**
de la
MITOLOGIA CELTA

**DRUIDAS,
DIOSES Y HEROES**
de la
MITOLOGIA CELTA

© 1986, Eurobook Limited, Londres

© 1987, Grupo Anaya, S. A., Josefa Valcárcel, 27. 28027 Madrid

Título original: *Druids, Gods and Heroes from Celtic Mythology*
Traducción: Juan Manuel Ibeas

Primera edición, marzo 1987

Segunda edición, junio 1988

Tercera edición, julio 1990

I.S.B.N.: 84-207-3840-9

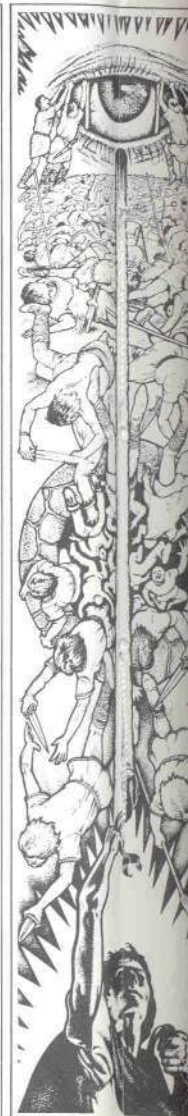
Depósito legal: M. 26.062/1990

Imprime: Edime, S. A. Calle D, esquina a F

Polígono Industrial de Arroyomolinos, Móstoles (Madrid)

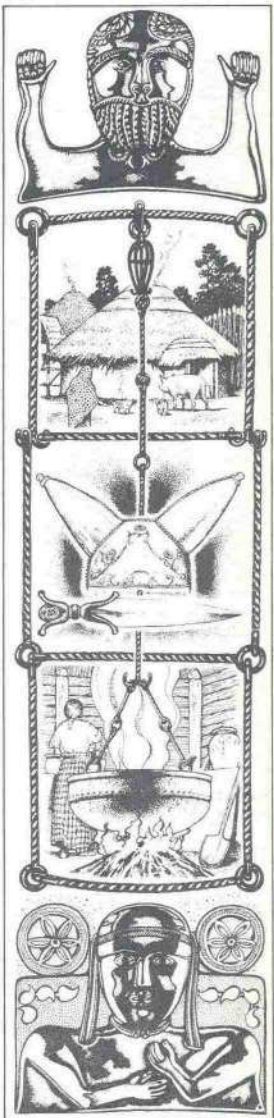
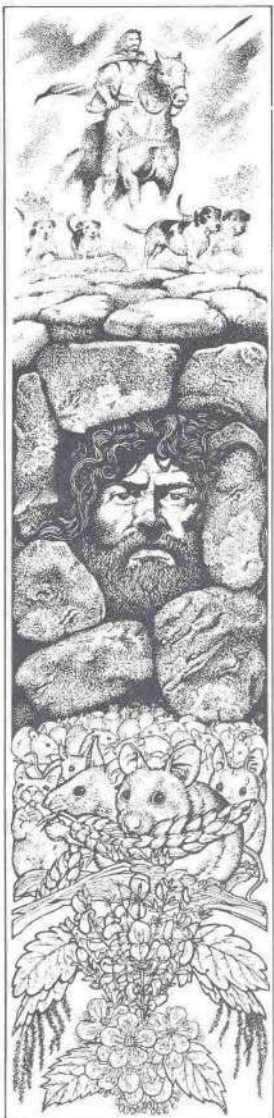
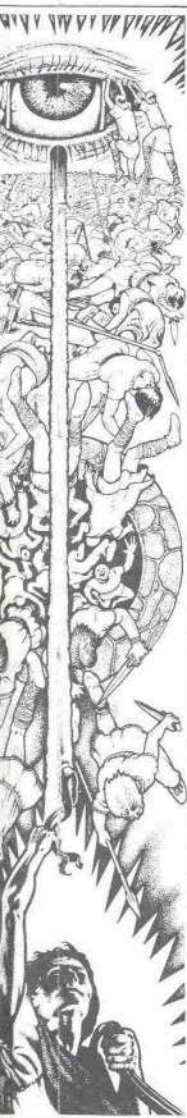
Printed in Spain

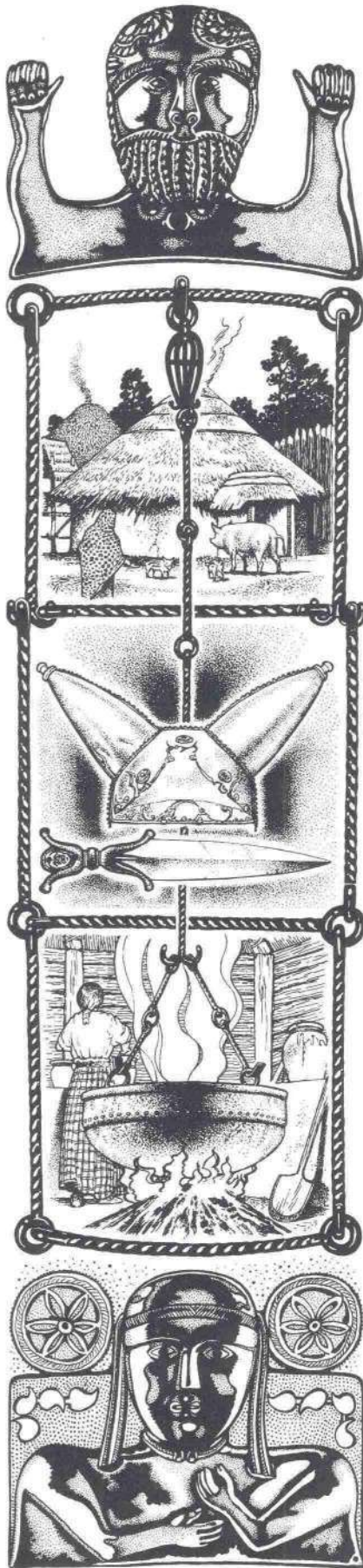
Queda prohibida la reproducción total o parcial de la presente obra bajo cualquiera de sus formas, gráfica o audiovisual, sin la autorización previa y escrita del editor, excepto citas en revistas, diarios o libros, siempre que se mencione la procedencia de las mismas.



Contenido

- 11 El antiguo mundo celta
- 14 La llegada de los dioses
 - 16 La conquista de los Fir Bolg - 16 La conquista de los dioses - 17 La conquista de los Hijos de Mil
- 21 La segunda batalla de Moytura
- 25 Las penas del narrador
 - 29 Los hijos de Lir
- 32 La historia de Cu Chulainn
 - 37 El cortejo de Emer - 41 La maldición de Macha - 43 Los porqueros divinos - 44 Las aventuras de Nera - 46 Palabrería real - 47 Cu Chulainn y Ferdiad - 49 Lugh ayuda a su hijo herido - 49 La última batalla - 52 El combate de los toros
- 53 La historia de Fionn
 - 57 Diarmuid y Grainne - 60 La muerte de Fionn - 64 Los ancianos
- 65 Las cuatro ramas del *Mabinogion*
 - 70 Branwen, hija de Llyr - 72 Manawydan, hijo de Llyr - Math, hijo de Mathonwy
- 82 La leyenda del rey Arturo
 - 83 El nacimiento de Arturo - 85 La espada en la piedra - 89 La espada Excalibur - 92 La mesa redonda - 96 La muerte de Arturo
- 98 Los dioses paganos de los celtas
- 104 Aves mágicas y animales encantados
 - 109 La Tierra de la Promesa - 113 Gatos celtas
- 117 Los gigantes de Morvah
- 121 Dioses del paisaje
 - 123 Los nombres de los sitios - 124 El ídolo de oro - 125 Los dos cisnes - 126 La isla de Man
- 128 La cabeza maravillosa
- 130 Símbolos en los mitos y leyendas celtas
- 131 Índice analítico





El antiguo mundo celta

Los celtas fueron los verdaderos creadores de Europa, los antepasados de todos los europeos modernos. En el apogeo de su poder, hacia el año 300 a. de C., ocupaban y dominaban todas las tierras desde el Báltico al Mediterráneo y desde el mar Negro a las turbulentas costas de Irlanda. Era una raza indoeuropea, que ocupó la región al norte del mar Negro y que, en cierto momento, unos dos mil quinientos años antes de Cristo, empezó a extenderse por toda Europa y hacia la India. A partir de sus idiomas evolucionaron la mayoría de los idiomas europeos y algunos dialectos indios.

La palabra celta no aparece en ninguna parte hasta que Heródoto, el historiador griego, los mencionó en el siglo V a. de C. Por entonces eran un pueblo grande y poderoso, compuesto por tribus con diferentes nombres, pero que se consideraban colectivamente *Keltoi*, y que estaban unidas por una organización política común, una poderosa clase sacerdotal, tradiciones religiosas, idioma y aspecto físico. Sin embargo, su cultura comenzó mucho antes y no es aventurado afirmar que sus orígenes se remontan al tercer milenio a. de C.

Los arqueólogos dividen las primeras fases de la prehistoria celta en los períodos de Hallstatt (700-500 a. de C.) y La Tène (500 a. de C.-siglo I d. de C.), que son los nombres de dos poblaciones, una austriaca y la otra suiza, donde se han encontrado muchos objetos antiguos. Los celtas de Hallstatt lograron riquezas y poder gracias al descubrimiento y utilización del hierro, un metal muy superior al que empleaban sus antepasados de la Edad del Bronce. Con él pudieron hacer armas más formidables, instrumentos más cortantes, vasijas y utensilios de todas clases. Hacia el 1600 a. de C. se estableció una colonia celta en Massilia (la actual Marsella), que comerció con los países mediterráneos. Según fueron haciéndose ricos, sus nuevas tecnologías y artículos se difundieron por toda Europa, provocando grandes avances culturales.

Hacia el 500 a. de C. se produjo la aparición de los formidables y apasionados celtas de La Tène, que recorrieron Europa en sus carros de guerra, de dos ruedas con llantas de hierro, venciendo a los etruscos, estableciéndose en la península italiana, en partes de Grecia y Asia Menor (Galacia), y llegando por el Oeste hasta la península Ibérica y las islas Británicas.

Los demás pueblos les temían, pero a pesar de ello les admiraban por su habilidad técnica, su arte, su fervor religioso y su pasión por aprender. El año 390 a. de C. saquearon Roma, y el 279 a. de C. una tribu celta del Asia Menor, los galacios, atacó la ciudad griega de Delfos. Este ataque fracasó, pero los celtas se quedaron en los Balcanes. Algunos de ellos eran soldados mercenarios, lanceros que sirvieron a muchos dirigentes, entre ellos Alejandro Magno, y que debieron viajar mucho, llegando probablemente hasta China.

El año 225 a. de C. su poder empezó a desmoronarse, cuando un gran ejército de celtas de Galia fue derrotado en Telamón, al norte de Roma, por dos ejércitos romanos. A partir de entonces, la supremacía celta en Europa declinó gradualmente, aunque aún pasarían doscientos años antes de que Julio César conquistara la Galia, en el 58 a. de C., y casi otros cien antes de que una gran parte de Gran Bretaña quedara incorporada al Imperio Romano.

Pero la historia no termina con la conquista romana. Los celtas siguieron existiendo en toda Europa, y aunque sus idiomas se fueron extinguiendo, sus ideas, sus supersticiones, sus fiestas populares y sus nombres geográficos sobrevivieron. Ni Irlanda ni gran parte de Escocia fueron conquistadas, y allí, así como en Gales y en la isla de Man, la cultura celta siguió existiendo, conservando su arte, su religión y su idioma. También Cornualles se mantuvo celta, aunque los romanos excavaron allí minas de estaño y construyeron villas. Posteriormente, en los siglos V y VI d. de C., colonos de Gales y de Cornualles se establecieron en el continente europeo, llevando de nuevo a Bretaña las tradiciones celtas.

El rey-druida Diviciaco fue amigo personal de Julio César y permaneció con él en Roma; así pues, cuando César escribía acerca de la estructura de la sociedad celta, estaba empleando información de primera mano. Según sus escritos, había dos clases de personas de cierta dignidad e importancia. A la gente común se la consideraba casi como esclavos. Las dos clases privilegiadas eran la de los druidas y la de los caballeros. Los druidas se ocupaban del culto a los dioses, supervisaban los sacrificios públicos y

privados, y explicaban las cuestiones religiosas. Tenían derecho a decidir en casi todas las disputas públicas y privadas; ejercían de jueces, imponiendo recompensas y castigos en los casos criminales y en las disputas por herencias o límites territoriales. Cuando una persona o una tribu desobedecía sus reglas, le prohibían asistir a los sacrificios. Se trataba de un castigo muy duro, pues la persona excluida se convertía en un marginado, sin derechos en la tribu.

Los druidas tenían un jefe que mandaba sobre todos ellos. Cuando moría, le sucedía el más honorable de los demás; si la elección era difícil, se recurría a la votación o incluso al combate. En una época concreta del año, todos ellos se reunían en asamblea en un lugar sagrado, considerado como el centro de toda la Galia. Los que tuvieran algún pleito por resolver acudían allí y aceptaban la decisión de los druidas.

Probablemente, el punto de reunión de los druidas galos estaba donde hoy se alza la catedral de Chartres. Los irlandeses tenían un santuario druídico equivalente en Tara, y los de Gran Bretaña tenían su centro en la isla de Anglesey.

Según César, los druidas aprendían de memoria enormes cantidades de poesía. Algunos de ellos prolongaban sus estudios durante veinte años. Consideraban inadecuado utilizar la escritura en sus estudios, aunque usaban el alfabeto griego para casi todo lo demás, en sus asuntos públicos y privados.

Una de las principales tareas religiosas de los druidas consistía en convencer a la gente de que el alma nunca se destruye, sino que tras la muerte pasa de un cuerpo a otro. Esto daba valor a los guerreros, que así superaban el miedo a la muerte. Otro autor romano describió la eficacia de esta enseñanza. Según cuenta, algunos de los celtas despreciaban de tal modo la muerte, que iban al combate desnudos excepto por un ceñidor. Cuando dos ejércitos se enfrentaban, los guerreros avanzaban por delante de los carros, desafiando a combate personal a los enemigos más valientes, y blandiendo sus espadas y jabalinas con el fin de infundir terror.

Según César, los druidas eran también muy versados en las estrellas y sus movi-

mientos, en geografía, en filosofía natural y en los poderes y esferas de acción de los dioses inmortales.

Las tribus celtas vivían en regiones tan diferentes que la vida cotidiana debía variar con el clima, tipo de tierra, proximidad al mar y otros factores, pero los descubrimientos arqueológicos demuestran que en general todos tenían el mismo tipo de vida. Vivían en fortalezas en las colinas o en casas fortificadas en las llanuras. Las casas podían ser muy grandes; eran circulares, con techos de paja en forma de cúpula. En el continente europeo había también casas ovaladas o cuadradas, pero en Inglaterra e Irlanda solían ser redondas. No les interesaba la arquitectura; preferían la comodidad de sus casas, calentadas por un fuego central, con una chimenea que atravesaba el tejado de paja. Un gran caldero colgaba de una cadena sobre el fuego, donde también se asaba carne.

Hacían pan en hornos o en planchas, y también tenían agujeros para cocinar en el suelo, donde se podían asar animales enteros. Bebían leche, cerveza e hidromiel, y también vino cuando podían conseguirlo. La comida favorita en las fiestas era el cerdo, fresco o salado, y también pescado sazonado con comino, y salmón guisado con miel. Hacían queso y usaban hierbas para sazonar y como medicinas. Cultivaban hierbabastel (*Isatis tinctoria*) para obtener un colorante azul, y empleaban también otros tintes vegetales para las telas.

Aunque sus hogares no eran lujosos para el criterio mediterráneo, los caballeros, druidas y ricos vivían bastante bien. Eran un pueblo jactancioso, orgulloso de sus cabellos, que decoloraban con cal para hacerlos más claros, adornándolos con cuentas de oro. El oro era más abundante en el Oeste y la plata en el Este. Sus armas ornamentales eran muy elaboradas, decoradas con joyas y metales preciosos, y las casas estaban adornadas con tallas de tejo rojo. Ponían colgantes de seda y lino en sus salones de banquetes, y decoraban sus ropas con hilos y ribetes de oro, y gran variedad de cuadros y rayas. La arqueología confirma las descripciones de collares, brazaletes, tobilleras, anillos, tocados y cascos que aparecen en las leyendas.

Los galos eran partidarios de los pantalones; los irlandeses, de las túnicas. Todos llevaban capas, cuya longitud indicaba el rango del portador. Las actividades favoritas eran la caza, la cría de ganado, la guerra, los banquetes, los juegos de tablero y, sobre todo, escuchar música, poesías y narraciones, y adorar a sus caprichosos dioses. La religión dominaba sus vidas. Había reglas estrictas para casi todo. Las personas con autoridad eran tabú, y romperlo significaba la destrucción.

En el amplio mundo celta había muchos dioses y diosas, la mayoría de los cuales sólo los conocemos por inscripciones, nombres geográficos, referencias romanas y, sobre todo, gracias a las historias que han sobrevivido en Irlanda y Gales. Los celtas tenían una larga tradición oral, y las historias que contaban acerca de sus dioses y héroes reflejan un antiguo modo de vida que debió ser común a toda Europa. Gracias a ellas hemos aprendido sus viejas leyes y tradiciones, sus conceptos de la dignidad, de la verdad y de «lo correcto de las cosas», que mantenían unida a su sociedad.

El más conocido de los héroes celtas es seguramente Arturo, el único celta cuyo nombre es conocido en toda Europa y América. Sus legendarias aventuras tienen lugar en Gran Bretaña y Francia, y se dice que yace bajo el monte Etna en Sicilia, una isla que los celtas colonizaron cuando estaban en su apogeo. En Francia se le conocía como «le roi Artus», y puede que su nombre proceda de un dios llamado Artaios, que los romanos comparaban a su propio dios Mercurio. En la Edad Media se pensaba que el rey Arturo era una figura histórica real; pero es posible que su historia, que se transmitió a través de los siglos, de generación en generación y de tribu en tribu, se refiriera en principio a algún dios poderoso, conocida por diferentes nombres en toda la Europa celta.

Las narraciones de este libro están tomadas de las viejas leyendas irlandesas y galesas, la literatura escrita más antigua de Europa aparte de la griega y la romana. A través de ellas y de las fiestas y el folklore, que aún sobreviven, mantenemos un lejano recuerdo de las creencias y prácticas de nuestros antepasados europeos.



La llegada de los dioses

El *Libro de las Invasiones* (en irlandés *Lebor Gabala*) lo compilieron eruditos irlandeses del siglo XII. Es una obra de gran importancia que contiene historia auténtica y valiosos datos mitológicos. El texto comienza con la llegada a Irlanda de Parolón y su gente después del Diluvio, pero aquí no incluimos esa parte. Comenzaremos por la conquista de Nemed, un griego que vivía en Escitia. Los escitas eran un pueblo nómada que vivía unos 800 km al nordeste de Grecia, a orillas del mar Caspio. Tenían una gran afinidad cultural con los celtas, especialmente en lo exquisito de su arte, en su costumbre de tatuarse el cuerpo y en su organización doméstica. Debían tener fuertes contactos con los griegos y greco-celtas, pues en el *Libro de las Invasiones* los términos Grecia y Escitia se usan como sinónimos. Como documento histórico, el *Libro de las Invasiones* no tiene mucho valor, pero si se usa juiciosamente como fuente de historia y mitología, es un verdadero tesoro.

La historia de las cuatro invasiones debió pasar de boca en boca durante muchísimas generaciones antes de que alguien la escribiera, y aunque puede reflejar el recuerdo de los hechos reales, sus personajes e incidencias se han ido transformando hasta entremezclar de forma maravillosa a hombres, dioses y monstruos. Los eruditos que la escribieron estaban convencidos de que transcribían un auténtico documento histórico; pero lo que produjeron fue mucho más: un registro de los antiguos mitos de los celtas irlandeses y de las antiguas creencias de todo el pueblo celta. Toda la acción del libro conduce a la invasión y conquista final de los gaélicos, que ocuparon la tierra destinada para ellos por los dioses.

La primera invasión de Irlanda es la llamada Conquista de Nemed. Tiene lugar en una época anterior a que Irlanda adoptara su forma definitiva, cuando era una tierra salvaje y peligrosa, asolada por las enfermedades y habitada solamente por una tribu de gentes monstruosas, los fomorianos, que aparecen en el libro como figuras siniestras y sobrenaturales. Su nombre combina las palabras celtas que significan «mar» y «debajo», de manera que podríamos traducir la palabra fomorianos como «los que viven debajo del mar».

Nemed, como hemos dicho, llegó desde Grecia, habiendo emprendido el peligroso viaje hacia Occidente con el fin de encontrar un nuevo hogar para su gente. Antes de su llegada, una

gran epidemia había dejado Irlanda vacía y desolada durante unos treinta años. Los invasores llegaron en una flota de 34 barcos de remos, con 30 personas en cada embarcación. El mar estaba tranquilo y los vientos eran favorables. Todo fue bien hasta que divisaron una torre dorada que surgía del agua cerca de ellos. Sus paredes se reflejaban en el mar y su altura era tanta que se perdía entre las nubes.

Esperando encontrar allí algún tesoro, la flota puso rumbo a la torre, pero alrededor de ésta surgieron violentas corrientes que volcaron muchos de los barcos y arrojaron otros contra las rocas. Sólo sobrevivió el propio Nemed, sus hijos y unas cuantas personas que pudo rescatar del agua. Los supervivientes se alejaron de la misteriosa torre y por fin llegaron a las costas de Irlanda, donde se establecieron. Pero sus problemas no habían terminado: tan sólo veinte días después de desembarcar, Macha, la esposa de Nemed, murió víctima de la epidemia que aún assolaba la tierra.

Al norte de Irlanda vivía una feroz tribu conocida como los fomorianos, que también estaban ansiosos por establecerse en Irlanda. Pero Nemed y sus hombres resultaron ser más fuertes y los convirtieron en esclavos. Su trabajo empezó a cambiar la faz del país: construyeron dos grandes fortalezas y despejaron doce llanuras de terreno boscoso. El paisaje cambió también por causas naturales, y cuatro grandes lluvias formaron los cuatro grandes lagos de Irlanda, los mismos que siguen existiendo hoy.

Mientras Nemed vivió, fue capaz de controlar a los rudos y rebeldes fomorianos, aunque perdió muchos de sus hombres en las tres batallas que tuvo que librar para someterlos. Pero también él acabó por caer enfermo y murió de la epidemia que aún acechaba en los rincones de Irlanda.

Los monstruosos fomorianos vieron entonces una oportunidad de derrotar a los Hijos de Nemed, y los vencieron fácilmente. Los fomorianos fueron señores muy crueles. Cada año, en el festival de Samain (el 1 de noviembre) los Hijos de Nemed tenían que entregarles dos tercios de su grano, dos tercios de sus productos lácteos y dos tercios de sus niños recién nacidos. Este terrible tributo irritaba a los Hijos de Ne-

med, que tramaron el modo de librarse de sus opresores. Buscaron soldados en otros países, reclutando incluso a criminales, y enviaron mensajeros a Grecia pidiendo ayuda.

Una gran tropa se embarcó hacia Irlanda, incluyendo muchos druidas y druidesas, además de terribles guerreros. Llevaban consigo animales salvajes, como lobos y jabalíes. La flota ancló frente a la torre de cristal de Conann, rey de los fomorianos, y le puso sitio. Conann tuvo que luchar contra este ejército dotado de poderes mágicos.

Los druidas y druidesas de cada ejército se enfrentaron, utilizando todos sus poderes de encantamiento e ilusión. Sin embargo, por cada hechizo había un contrahechizo, y ninguno de los dos bandos obtuvo ventaja. Entonces, los guerreros se atacaron en una feroz batalla. Ambos ejércitos perdieron muchos hombres, pero al final los Hijos de Nemed salieron victoriosos. No obstante, Conann seguía a salvo en su torre, de manera que los Hijos de Nemed soltaron a los lobos y jabalíes que habían llevado. La mayoría de los defensores de la torre salieron huyendo, pero Conann se negó a salir. Por fin, Fergus, el hijo de Nemed, le desafió a combate personal y, tras una dura lucha, le mató.

Sin embargo, la guerra no había terminado, pues pronto llegó un nuevo contingente de fomorianos sedientos de venganza. Los Hijos de Nemed les esperaban y les atacaron nada más desembarcar. De nuevo se entablaron terribles combates. Todos estaban tan inmersos en la batalla que nadie observó una enorme ola que se acercaba a ellos, más alta que la torre misma y más rápida que un halcón, acompañada por un terrible rugido que parecía provocado por un gigantesco monstruo marino. La ola cayó sobre la playa arrastrando a los combatientes. Sólo sobrevivieron treinta Hijos de Nemed y un puñado de fomorianos.

Tras este desastre, los Hijos de Nemed ya no consiguieron rehacerse. Vivían en constante temor de los fomorianos y de la epidemia, y las disputas entre ellos eran constantes. Por fin se marcharon: algunos volvieron a Grecia, otros se instalaron en Gran Bretaña, e Irlanda quedó deshabitada —a excepción de los salvajes fomorianos— durante doscientos años.

La conquista de los Fir Bolg

La segunda invasión la realizó un pueblo llamado los Fir Bolg, descendientes de los Hijos de Nemed que habían regresado a Grecia, y que con el tiempo volvieron a convertirse en una tribu poderosa. Al ir aumentando su poderío, despertaron el temor de los griegos, que les obligaron a trabajar como esclavos para mantenerlos bajo control. Tu vieron que despejar parajes rocosos para convertirlos en praderas, trayendo la tierra de otras partes; un trabajo abrumador, que agotó sus fuerzas y sus ánimos. Finalmente, decidieron escapar. Construyeron canoas de pieles cosidas, forrándolas con los sacos de cáñamo que habían usado para acarrear tierra, y se embarcaron hacia Irlanda, donde habían vivido sus antepasados.

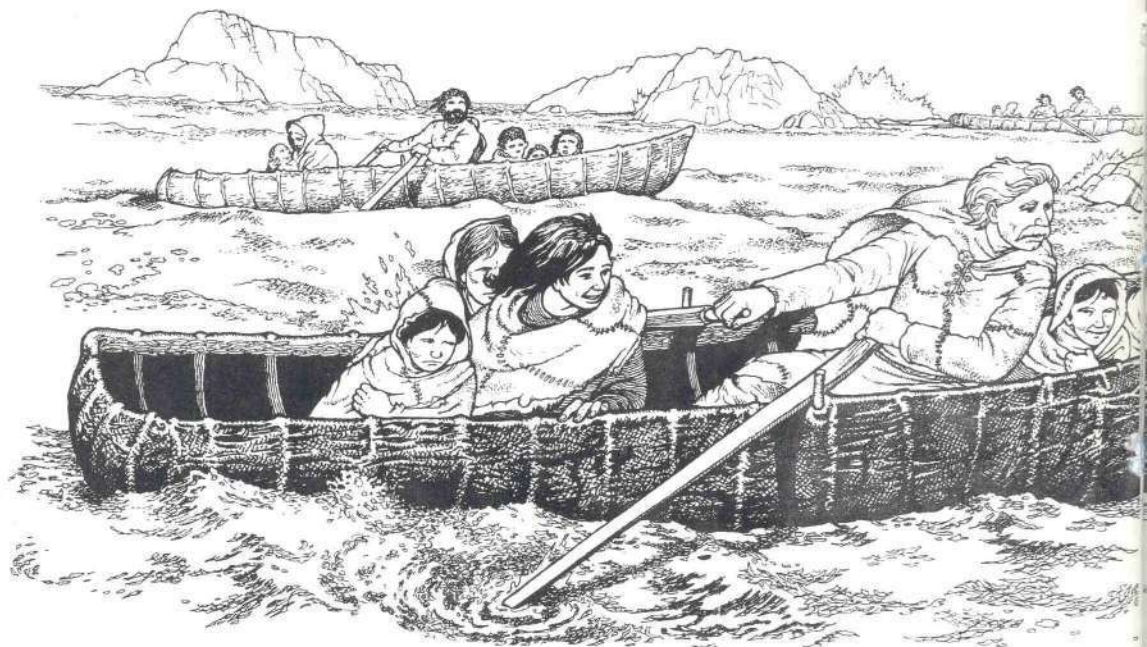
Los Fir Bolg fueron los primeros en establecer un orden social y político en la isla. Cuando llegaron a Irlanda, dividieron el país en cinco provincias, que aún siguen existiendo: Ulster, Leinster, Munster, Connacht y, finalmente, Meath, en el centro del país. También instauraron la monarquía, sustituyendo a los caudillos guerreros del pasado por un rey al que consideraban semidivino; y vivieron prósperamente en Irlanda durante muchas generaciones.

La conquista de los dioses

El tercer grupo que invadió la tierra irlandesa fue el más misterioso e importante de todos. Según la tradición celta, los Tuatha De Danann, los Hijos de Danu, son los dioses de Irlanda, aunque también los anteriores invasores tenían características divinas. Pero éstos son, sin duda, los viejos dioses de los celtas, y sus historias reflejan las creencias no sólo de los antiguos irlandeses, sino de una gran parte de la Europa prehistórica.

Los Tuatha De Danann eran descendientes directos de Nemed a través de su nieto, que había partido de Irlanda con su familia y se estableció en las islas del norte de Grecia. Allí su tribu fue creciendo, aprendiendo todas las artes del druidismo y la magia. Lucharon junto a los atenienses contra los filisteos, y asombraron a todos con las victorias conseguidas con sus artes mágicas. Pero por fin los filisteos se hicieron tan peligrosos que los Tuatha De Danann tuvieron que huir de Grecia en busca de otro hogar.

Como sus antepasados, se dirigieron al Oeste, llevando sus posesiones más preciadas, entre las que se encontraban cuatro objetos sagrados que aparecen una y otra vez

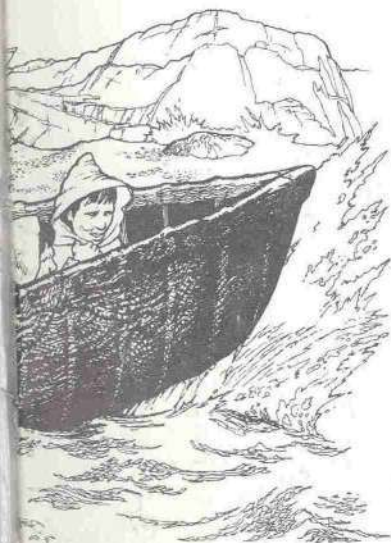


en los mitos celtas: la Lia Fail, la piedra que gritaba en la proclamación de un rey; la invencible lanza de Lugh Brazo Largo; la mortífera espada de Nuada, y el caldero siempre lleno de Dagda, el «Buen Dios», padre de Irlanda.

Se establecieron primero en Escocia, pero el país estaba desierto y la vida era muy dura, y pronto decidieron atacar Irlanda, considerando que les pertenecía por derecho.

Este ejército de dioses desembarcó secretamente en Irlanda durante el festival de Beltain (1 de mayo), la más sagrada de todas las fiestas celtas. Tras desembarcar, incendiaron sus naves, para no poder huir si los Fir Bolg, que ahora dominaban Irlanda, les derrotaban. Entonces conjuraron unas tinieblas mágicas que les ayudaron a moverse por todo el país sin ser vistos, y luego atacaron a los Fir Bolg en un lugar llamado Connacht.

Tras terribles batallas, los Fir Bolg tuvieron que admitir su derrota. Los que no murieron huyeron a otras islas. Pero los apuros de los Tuatha De no habían terminado, pues los fomorianos les atacaron y no fueron vencidos hasta la gran batalla conocida como la segunda batalla de Moytura, que se relata en el siguiente capítulo.



La conquista de los Hijos de Mil

La cuarta gran invasión de Irlanda llegó desde España. Si la invasión de los Tuatha De es la más importante para la mitología celta, la de los Hijos de Mil es la más importante para la historia celta, pues representa la llegada a Irlanda de los gaélicos, que se han mantenido allí desde entonces. Poseedores también de poderes mágicos, su lucha contra los dioses representa la eterna batalla del hombre contra las fuerzas sobrenaturales. Algunos personajes, como Donn, se citan en todo el mundo celta. En Galia existe, por ejemplo, el Donnotauro, mientras en otras narraciones Donn aparece como dios de la muerte, a cuya casa son invitados todos los que mueren.

Emer, Donn y Eremon eran hijos de Mil de España. Su tío, un hombre de grandes conocimientos y poderes mágicos, había visto Irlanda en una visión y marchó allí, siendo muerto a traición por los Tuatha De. Cuando los hijos de Mil se enteraron, reunieron sus familias y posesiones y embarcaron en busca de venganza y conquista. Sabían que Irlanda era una tierra fértil y con buenos pastos para el ganado, con abundancia de pescado en sus aguas y un clima agradable. Donn, el hijo mayor, mandaba una flota de 65 barcos y 40 caudillos. Su jefe espiritual era Amergin, un poeta versado en las artes mágicas.

Cuando la flota se preparaba para desembarcar en Irlanda, los Tuatha De emplearon la magia de los druidas para hacer desaparecer todo el país. Los navegantes se quedaron perplejos, viendo sólo mar abierto donde un momento antes había costas rocosas y tierras cubiertas de bosques, pero Amergin se dio cuenta de la intervención de fuerzas sobrenaturales y aconsejó a Donn que diera tres vueltas a la invisible isla. Al hacerlo, el hechizo quedó roto, la costa reapareció tan milagrosamente como había desaparecido, y los Hijos de Mil desembarcaron en Inber Scene, la víspera de Beltain.

Al adentrarse en la isla encontraron a las tres diosas de Irlanda: Banba, Fodla y Eriu, tres antiguas divinidades territoriales, cuya cooperación era muy importante para los invasores. Las dos primeras diosas dijeron

poco, pero Eriu les dio la bienvenida, asegurando que su llegada había sido profetizada mucho tiempo atrás.

—Sois bienvenidos a esta tierra, pues ésta es la mejor isla del mundo y la vuestra es la raza más perfecta: estáis destinados a gobernar aquí para siempre.

—Si eso es cierto —replicó Donn—, no será gracias a tu ayuda, sino al poder de nuestros dioses y nuestros guerreros.

Irritada por esta arrogante respuesta, Eriu profetizó que Donn y sus descendientes nunca dominarían Irlanda y que su estirpe sería maldita para siempre.

Dejando a Eriu, los Hijos de Mil avanzaron hacia Tara, sede de los reyes y principal santuario de la antigua Irlanda. Allí encontraron a los esposos de las tres diosas, los tres reyes de los Tuatha De: Mac Cuill (hijo de Hazel), Mac Cecht (hijo de Plough) y Mac Greine (hijo de Sun). Los tres mostraron su desdén por el intento de ataque por sorpresa, que consideraban un acto deshonroso, y dijeron a los invasores que eligieran entre abandonar Irlanda, someterse a los Tuatha De o luchar. Donn era partidario de combatir, pero el druida Amergin era quien tenía la última palabra y tomó una decisión.

—Dejemos que conserven la tierra hasta que vengamos de nuevo y se la arrebatemos abiertamente —ordenó.

—¿Y dónde iremos? —preguntó Donn.

—Más allá de la novena ola —respondió el druida Amergin, hablando en términos mágicos.

—Si de mí dependiera, lucharíamos —insistió Donn.

Pero los Hijos de Mil obedecieron a Amergin y volvieron a embarcarse, hasta ponerse a nueve olas de distancia de Irlanda.

—Ahora —dijeron los Tuatha De— debemos asegurarnos de que no vuelvan a nuestra tierra.

Con sus poderes mágicos, conjuraron terribles vientos y tormentas, tan violentas que removieron hasta el fondo del mar, provocando el terror y la confusión en la flota invasora y arrastrando sus indefensos barcos a alta mar.

—Esta no es una tormenta natural, sino obra de los druidas —gritó Donn sobre el ruido del oleaje.

—No podemos estar seguros hasta saber lo alto que sopla —replicó Amergin—. Si no es más arriba del mástil, entonces es obra de los druidas.

Uno de los hombres trepó a lo alto del mástil y estiró la mano hacia arriba; encontró el aire en calma, pero cuando se inclinó hacia abajo para decírselo a los demás, una ráfaga de viento le hizo caer a cubierta, causándole la muerte.

Entonces Amergin entonó un cántico mágico para aplacar a la diosa Eriu, a quien Donn había ofendido, y de pronto cesó la tormenta.

Sin embargo, Donn aún se sentía arrogante:

—Si pudiera desembarcar, pasaría a cuchillo a todos los guerreros de Irlanda —declaró.

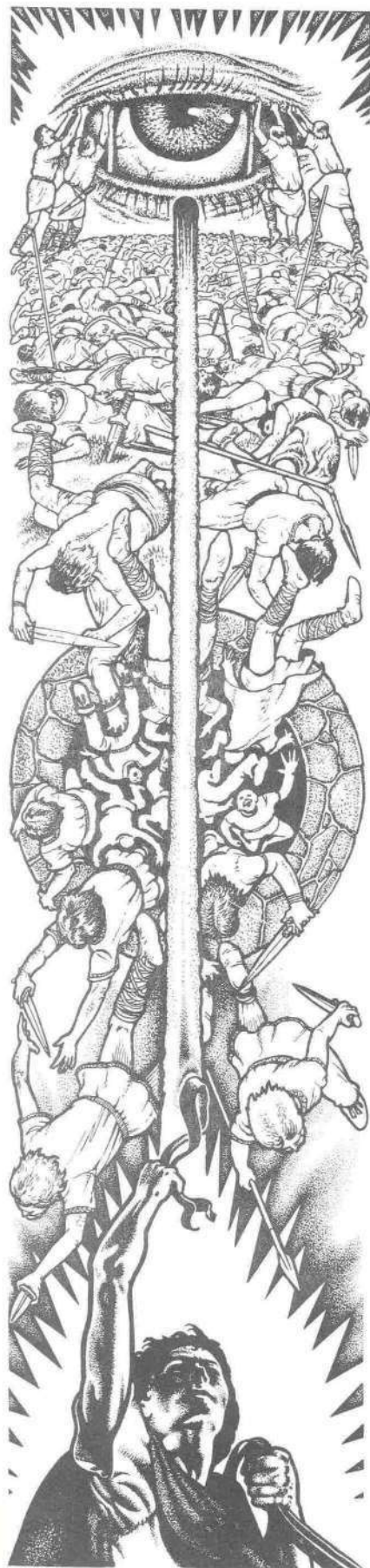
Esto decidió su destino. La tormenta volvió a rugir a su alrededor, y las olas se alzaron más altas que nunca. En medio del ruido y la confusión, el barco de Donn quedó separado de los otros y se hundió con todos sus hombres. Hasta el último momento, Donn desafió a los elementos con su espada, pero de nada le sirvió su arrogancia.

El resto de la flota quedó dividida, bajo el mando de Emer y Eremon, los dos hermanos restantes, y volvió a desembarcar.

Cuando Amergin, milagrosamente salvado de las olas, puso el pie en tierra, pronunció un poderoso encantamiento, reclamando la tierra y todo lo que contenía para los Hijos de Mil.

Los invasores habían vencido a la magia de los Tuatha De, pero aún les quedaban muchas batallas por luchar. Los Tuatha De, aun después de ser derrotados, conservaban todos sus poderes mágicos, y les hicieron la vida tan difícil que por fin ambos bandos tuvieron que pactar.

Se decidió dividir el país, quedando los Tuatha De dueños del subsuelo, y los Hijos de Mil, de la superficie. Como resultado, los Tuatha De pasaron a vivir bajo tierra. El Dagda dio a cada uno de sus caudillos un *sidh* o montículo mágico, y en ellos vivieron después las hadas de Irlanda. Este fue el acuerdo establecido entre los Tuatha De y los gaélicos.



La segunda batalla de Moytura

La historia de esta batalla es una de las narraciones mitológicas más importantes de Irlanda. Tiene lugar en una época anterior a la llegada de los gaélicos, cuando los Tuatha De Danann luchaban por la dominación de Irlanda. Al iniciarse la historia, los Tuatha De habían derrotado a los ejércitos de los Fir Bolg y pactado una tregua inestable con las feroces tribus de los fomorianos.

Los Tuatha De estaban gobernados por el rey Nuada. Otros nobles eran Ogma, famoso por su fuerza y su elocuencia; Diancecht, médico y dios de la medicina, con sus hijos Cian, Cu, Cethan y Miach, y su hija Airmid; Goibniu el herrero; Luchta el carpintero, y Credne el metalúrgico. Otro importante personaje que aparece por primera vez en esta historia es un joven llamado Lugh Brazo Largo, que figura en la mitología celta como célebre guerrero y como resplandeciente dios del sol.

También los siniestros fomorianos tenían sus héroes y campeones sobrehumanos, entre ellos Balor, rey de las Islas, que, al igual que los jefes de los Tuatha De, era a la vez guerrero y dios. El conflicto entre estas dos poderosas fuerzas es una auténtica batalla entre dioses.

En la batalla final entre los Tuatha De y los Fir Bolg (conocida como la primera batalla de Moytura), el rey de los Fir Bolg cayó muerto y el propio Nuada quedó muy malherido, con un brazo cercenado a la altura del hombro. Diancecht, el médico, le hizo un brazo de plata para sustituir al que había perdido, pero, según la ley de los Tuatha De, un rey debe ser completo y sin defectos, y Nuada Brazo de Plata ya no podía gobernarlos. El hombre escogido para reinar en la tierra recién conquistada fue Eochaid Bres, o Eochaid el Hermoso, hijo de una mujer llamada Elotha. Sin embargo, su padre no era uno de los Tuatha De, sino un caudillo fomoriano. Bres ignoraba quién era su padre, pues se había criado con el pueblo de su madre. Hacía honor a su nombre, pues era tan atractivo como fuerte y valeroso, y cuando fue escogido rey se organizó su matrimonio con Tailtiu, la viuda del rey de los Fir Bolg. En la misma época se celebró otra boda entre una fomoriana y un Tuatha De: Cian, hijo de Diancecht el médico, se casó con Ethne, hija del gran guerrero Balor, rey de las Islas.

Bres ascendió al trono a condición de que abdicaría si su

reinado no era del agrado de su pueblo, pero muy pronto empezó a favorecer a los fomorianos en perjuicio de los Tuatha De. Los fomorianos le incitaban a oprimir a los Tuatha De, y el rey empezó a imponerles tributos y encomendarles tareas difíciles y serviles. Llegó un momento en que los Tuatha De se rebelaron y exigieron a Bres que cumpliera las condiciones acordadas y que renunciase al trono. Bres accedió de mala gana, pero solicitó que le permitieran seguir siendo rey durante siete años más, lo cual le fue concedido.

Bres pretendía aprovechar este aplazamiento para reunir a los guerreros fomorianos y aplastar a las tribus Tuatha De que le habían rechazado. Entonces se enteró de quién era en realidad, pues su madre le llevó a los territorios fomorianos y allí su padre le reconoció como hijo suyo. A continuación, su padre le envió a visitar a Balor, rey de las Islas, y a Indech, rey de los fomorianos, para reunir todas sus fuerzas en un enorme y terrible ejército. Se dice que era tan grande que formaba un puente viviente desde las islas occidentales de Escocia hasta Irlanda.

En la época en que los Tuatha De decidieron que la opresión de Bres era insoponible, Nuada Brazo de Plata se curó milagrosamente. La carne alrededor del brazo de plata había comenzado a ulcerarse, y Nuada mandó llamar a Miach, hijo de Diancecht, que era célebre por sus poderes curativos. Miach examinó la herida, ordenó desenterrar el brazo cortado y volvió a ponerlo en su lugar. A continuación entonó un encantamiento: «Que esto se una músculo a músculo y nervio a nervio, para que haya movimiento y sensación en cada articulación», y en tres días Nuada estaba completamente curado.

Aunque Nuada recuperó la salud y la fuerza, esta curación tuvo consecuencias fatales para Miach. Diancecht sintió tanta envidia de los poderes curativos de su hijo que le atacó con su espada, hiriéndole en la cabeza. Miach era lo bastante hábil para curarse a sí mismo con facilidad, pero Diancecht le atacó por segunda vez, rompiéndole el cráneo. Miach volvió a curarse, pero recibió un tercer golpe que le llegó al cerebro; y el cuarto le mató sin que sus poderes le va-

lian de nada. Miach fue enterrado, pero su conocimiento no murió con él, pues en su tumba crecieron 365 hierbas medicinales, una por cada uno de sus tendones y articulaciones. Su hermana Airmid las recogió y clasificó según sus propiedades, pero Diancecht seguía sintiendo envidia de su hijo y las revolvió todas, para que nadie supiera para qué servía cada una. De no haber sido así, aún se conocería la cura para todas las enfermedades, pero por culpa de Diancecht este conocimiento se ha perdido.

— Cuando se curó su brazo, Nuada fue re-
puesto como rey de los Tuatha De, y para celebrarlo organizó una espléndida fiesta en Tara. Durante la celebración, el centinela vio acercarse un extraño grupo, encabezado por un joven y apuesto guerrero rubio, lujosamente vestido.

—¿Quiénes sois y qué buscáis aquí?
—preguntó el centinela.

—Dile al rey que Lugh Brazo Largo está aquí —respondió el forastero—. El hijo de Cian, hijo de Diancecht, y de Ethne, hija de Balor, e hijo adoptivo de Tailltiu. Llévame ante el rey Nuada, pues yo puedo servirle de ayuda.

—Aquí no entra nadie sin cualificar.
¿Cuáles son tus talentos? —preguntó el centinela.

—Pregúntame —dijo Lugh—. Soy carpintero.

—No te necesitamos, ya tenemos un carpintero —replicó el centinela.

—Pregunta, centinela. Soy herrero —insistió Lugh.

—Ya tenemos un herrero, Goibniu, y no necesitamos otro.

—Soy un gran guerrero.

—Tenemos nuestros propios guerreros, y Ogma es nuestro campeón.

—Toco el arpa.

—Ya tenemos un arpista.

—Soy hombre versado en las artes y estrategias de la guerra.

—Ya tenemos otros como tú.

—Soy poeta e historiador.

—También tenemos uno.

—Soy hechicero.

—Tenemos hechiceros y druidas más poderosos que ningún otro.

—Soy médico.

—Diancecht es nuestro médico.

—Soy camarero.

—Tenemos muchos.

—Soy metalúrgico.

—De eso se encarga Credne —respondió el centinela, sin dejarse convencer.

—Entonces —dijo Lugh— ve a preguntarle al rey si dispone de un hombre que reúna todos estos conocimientos y habilidades. Si lo tiene, no entraré en Tara.

Cuando hubo oído el mensaje del centinela, Nuada envió a su mejor jugador de ajedrez para probar la habilidad mental del forastero, pero Lugh lo derrotó sin dificultad. Entonces el rey le invitó a entrar en la fortaleza, asignándole el asiento reservado para el hombre más sabio, pues Lugh parecía conocer todas las artes.

Ogma, el campeón de lucha y de elocuencia, estaba ansioso por probar su propia fuerza frente al extraño. Levantó una de las grandes losas del palacio y con enorme esfuerzo la lanzó a través de la pared del aposento real, haciéndola caer fuera de la fortaleza. Sin decir una palabra, Lugh aceptó el reto, recogió la piedra con facilidad, la arrojó hacia dentro sin esfuerzo aparente, y en un momento reparó el boquete abierto por la piedra en la pared de la fortaleza real.

Reconociendo a Lugh como a un auténtico campeón, Nuada encomendó al polifacético joven la defensa de Irlanda contra los malignos fomorianos. Sentó a Lugh en su propia silla y los Tuatha De celebraron una gran conferencia para decidir qué acciones emprender. Bajo la dirección de Lugh, cada hombre aprendió a utilizar sus habilidades especiales para ayudar en la lucha. Diancecht curaría a los heridos; Goibniu, el herrero, repararía sus armas rotas, y Credne, el metalúrgico, aportaría nuevas espadas, escudos y lanzas. Ogma lucharía con todas sus fuerzas y el Dagda emplearía todo su ingenio para engañar al enemigo. Hechiceros y druidas, carpinteros y coperos, todos aceptaron la parte encomendada. Por fin se acordó que Lugh, el Dagda y Ogma acudieran a las tres diosas guerreras, para que éstas les indicasen cómo planear la batalla. El Dagda tenía una cita con una de las diosas, Morrigan, cada año en Samain (1 de noviembre), y cuando llegó el día la convenció de que revelara los planes de los fomorianos y lucha-

ra de parte de los Tuatha De en el combate que se preparaba.

Todo quedó dispuesto, pero se necesitó el resto de los siete años para hacer los preparativos y forjar las armas.

Los Tuatha De aún no estaban del todo listos para la guerra, así que el Dagda acudió a los fomorianos para obtener una tregua y ganar más tiempo. Los fomorianos le recibieron bien y le invitaron a comer con ellos. Sabiendo que el Dagda era un glotón y le gustaban mucho las gachas, le prepararon un enorme caldero, al que echaron cabras, vacas y ovejas enteras. Cuando todo estuvo bien cocinado, amenazaron al Dagda con la muerte si no se comía hasta el último bocado, asegurando solemnemente que «no queremos que se nos acuse de falta de hospitalidad».

Sin inmutarse, el Dagda cogió su cucharón, en el que cabían un hombre y una mujer, y se comió todo el contenido del caldero, raspando el fondo con el dedo para arrancar las últimas migajas. Después de este atracón, su barriga era más grande que el caldero mismo y se quedó dormido, mientras los fomorianos se reían de él. Cuando despertó apenas si podía caminar y se alejó tambaleándose, con la enorme barriga acentuando su grotesco aspecto. Su capa y su túnica eran muy cortas y apenas le llegaban a las nalgas, y sus zapatos eran de piel de caballo con el pelo por fuera. Como arma llevaba un garrote con rueda que apenas podían levantar entre ocho hombre fuertes, y la huella que dejó al apoyar en él su enorme peso fue tan profunda y duradera que se utilizó como frontera de la provincia, y desde entonces se la llamó «La Huella del Bastón del Dagda».

Los fomorianos se rieron y se burlaron de él hasta que se perdió de vista, pero el Dagda había ganado el tiempo que los Tuatha De necesitaban para sus preparativos, y regresó satisfecho a Tara, donde le aguardaban sus compañeros.

Los Tuatha De habían decidido que Lugh era demasiado valioso para que arriesgara su vida en la batalla, de modo que le pusieron bajo la protección de nueve guerreros, encomendándole planear y dirigir la estrategia pero sin permitirle luchar contra el enemigo.

Por fin, los ejércitos rivales se enfrentaron la víspera de Samain y se inició la batalla entre gritos y chocar de escudos. El combate se prolongó varios días, con enfrentamientos personales entre los campeones de cada bando. A veces vencían los Tuatha De y a veces los fomorianos, pero éstos notaron pronto que se encontraban en desventaja: los heridos, e incluso los muertos de los Tuatha De volvían a la lucha al día siguiente, con sus armas reparadas y sus escudos como nuevos.

Los fomorianos enviaron a un espía, Ruadan, a que averiguara cómo era posible esto. Disfrazado como un Tuatha De, logró penetrar en el campamento enemigo y allí descubrió que Goibniu el herrero, Luchta el carpintero y Credne el metalúrgico habían formado un poderoso equipo que reparaba las armas en cuanto se rompían. Y vio cómo Diancecht y sus hijos llevaban a las víctimas de la batalla a un pozo; cuando los muertos y heridos se sumergían en sus aguas, quedaban instantáneamente curados o resucitados.

Ruadan atacó a Goibniu en su fragua y le hirió con su lanza; pero Goibniu se arrancó la lanza del cuerpo y se la arrojó a Ruadan, que huyó a morir entre los suyos. Su misión no fue un fracaso, pues con su último aliento les contó a los fomorianos lo del pozo, y éstos lo atacaron y lo llenaron de piedras.

Hasta ahora, la batalla había corrido a cargo de campeones individuales, pero a partir de este momento, los dos ejércitos lanzaron todas sus tropas al combate. Al producirse la confrontación, los fomorianos vieron una figura resplandeciente que guiaba un carro en primera línea de los Tuatha De. Lugh había escapado de sus guardianes y se había unido a los combatientes, manteniéndose de puntillas sobre su carro para que todos pudiesen verle y arengándolos a la victoria.

La batalla fue rápida y feroz, produciéndose una terrible carnicería por ambas par-

tes. Balor, rey de las Islas, mató a Nuada Brazo de Plata, y Lugh se abrió paso entre el gentío para enfrentarse al hombre que era su propio abuelo.

A Balor se le conocía como Balor Mal Ojo, porque uno de sus ojos tenía poderes mágicos. En cierta ocasión, cuando los druidas de su padre preparaban hechizos fuera de su casa, Balor había mirado por la ventana. Los vapores del cocimiento se le habían metido en el ojo introduciendo en él veneno del hechizo. Era un hechizo tan poderoso que una sola mirada del ojo envenenado podía destruir un ejército, y por eso sólo lo abría en el campo de batalla. Cuando Lugh se enfrentó a su abuelo y le desafió, Balor ordenó a sus hombres:

—Levantad mi párpado, para que pueda ver a este charlatán.

Se necesitaron cuatro hombres, manejando una estaca de madera, para levantar el pesado párpado, pero cuando estaba a medio subir, Lugh arrojó una piedra con su honda, que le atravesó a Balor la cabeza y le sacó el ojo por la nuca, matando con su mirada a 27 fomorianos que había cerca. Con Balor muerto, los Tuatha De lucharon con más ferocidad aún, estimulados por Morrigan y las otras diosas de la guerra, y empujaron a los fomorianos al mar. Bres huyó con ellos. Al final de la batalla, en el campo había tantos cadáveres como estrellas en los cielos o copos de nieve en una ventisca. Hay quien dice que las grandes piedras que se yerguen en la llanura de Carrowmore, cerca de Sligo, indican las tumbas de los caídos en la segunda batalla de Moytura.

Estos hechos sucedieron aproximadamente en la época de la guerra de Troya.

La isla se libró por fin de los fomorianos, y los Tuatha De recuperaron su posición anterior. Sólo entonces, Morrigan, la diosa irlandesa de la guerra, subió a la cima de una montaña para entonar un canto de victoria dedicado a la tierra de Irlanda y sus ocupantes.



- Cian, Cu y Cethan (Diancecht)
- Brian, Iuchar e Iuchabar (Tuirenn)

Las penas del narrador

Estas historias se escribieron en la Edad Media, pero sus temas son mucho más antiguos. En ellas aparecen personajes pertenecientes a los Tuatha De. La primera, titulada *El destino de los hijos de Tuirenn*, es un cuento mitológico muy antiguo, de transformaciones, magia y venganza.

Cian el Poderoso, padre de Lugh Brazo Largo, era uno de los hijos de Diancecht el médico. El y sus dos hermanos Cu y Cethan eran enemigos jurados de otros tres hermanos, hijos de Tuirenn, llamados Brian, Iuchar e Iuchabar. Las dos familias tenían constantes disputas y siempre estaban dispuestas a pelear a la menor provocación.

En la época en que los fomorianos aún amenazaban a los Tuatha De, Lugh acudió a su padre y sus tíos, en busca de ayuda contra una inminente invasión. Los tres hermanos se comprometieron a difundir por el país la noticia del ataque. Cian se dirigió al norte, y en la llanura de Mag Murthemne se encontró a los tres hijos de Tuirenn, que también se dirigían a la batalla. Sabiendo que no tenía posibilidades contra los tres juntos, buscó algún modo de escapar. Al ver en las cercanías una piara de jabalíes, se tocó con su varita mágica de druida, transformándose en un jabalí y se puso a hojar entre la hierba como el resto de la piara.

Los tres hermanos le habían visto desaparecer de golpe, y Brian preguntó a los otros dónde había podido ir.

—No sabemos —le replicaron.

—¡Cobardes! —dijo Brian—. No os fijáis en las cosas. El guerrero se ha tocado con una varita dorada y se ha convertido en uno de esos jabalíes.

—Mala cosa —dijeron sus hermanos—. Porque los jabalíes pertenecen a uno de los Tuatha De, y aunque los matemos a todos, nuestro enemigo aún puede escapar.

—Bien ignorantes sois, si no podéis distinguir un jabalí druídico de uno auténtico —dijo Brian.

Y entonces los tocó con su propia vara de druida, convirtiéndolos en un par de perros.

Los perros se pusieron a seguir el rastro del falso jabalí, que trató de huir hacia una arboleda. Pero antes de que pudiera llegar, Brian le atravesó el pecho con su lanza.

—Habéis hecho algo muy malo —les gritó el jabalí.

—Veo que hablas lenguaje humano —dijo Brian.



—Hasta hoy, tuve forma humana. Soy Cian, hijo de Diancecht, el médico. Tened piedad.

—Créenos que lamentamos lo sucedido —dijeron Iuchar e Iuchabar, que habían recuperado su forma humana. Pero Brian dijo:

—Juro por todos los dioses que si volvieras a la vida siete veces, otras tantas te la quitaría.

—Bien —dijo Cian—, concédeme una petición. Déjame recuperar mi forma.

—Puedes hacerlo. Me resultará menos desagradable matarte en forma humana que de jabalí.

Entonces Cian recobró su propia forma y dijo:

—Ahora debéis darme cuartel, como corresponde a un hombre.

—No lo haremos —respondió Brian.

—Peor para vosotros. Pues si me hubierais matado en forma de cerdo sólo habríais tenido que pagar una multa. Pero así no habrá precio lo bastante alto por mi muerte. Mi hijo es Lugh y sabrá quién me mató por las marcas de vuestras armas.

—Entonces no usaremos armas, sino piedras —dijo Brian.

Y cogiendo una gran piedra se la arrojó a la cabeza. Cian murió y los tres hermanos enterraron su cuerpo y siguieron su camino a la batalla con los fomorianos.

La gran batalla terminó con la victoria de los Tuatha De y, al finalizar, Lugh preguntó si alguien había visto a su padre. Cuando le dijeron que no, se sintió seguro de que había muerto.

—Juro no comer ni beber hasta haber descubierto cómo murió mi padre —declaró Lugh.

Lugh emprendió la búsqueda y por fin llegó al lugar donde Cian había muerto. Y allí la tierra le habló:

—Aquí murió tu padre, Lugh. Cuando vio a los hijos de Tuirenn se transformó en jabalí para escapar, pero ellos le mataron con su propia forma.

Lugh ordenó desenterrar el cuerpo para ver cómo había muerto y al ver sus terribles heridas se llenó de dolor y de ira. Le hicieron honores fúnebres y le volvieron a enterrar, colocando sobre la tumba una lápida escrita en antiguos caracteres celtas.

Entonces Lugh se dirigió a Tara, y allí, en la corte del rey, encontró a los tres hijos de Tuirenn. Gritó pidiendo silencio y dijo:

—Hijos de la diosa Danu, ¿qué castigo debe pedir un hombre para los que han asesinado a su padre?

Los presentes se miraron desconcertados, sin saber qué significaban aquellas palabras.

—Cian ha muerto —dijo Lugh— y sus asesinos están aquí entre vosotros.

—Quienes cometieron ese crimen merecen morir —dijo el rey. Y todos, incluyendo a los tres hermanos, murmuraron su aprobación—. Pero si yo fuera el asesino, te pediría que aceptaras una compensación a cambio de mi vida.

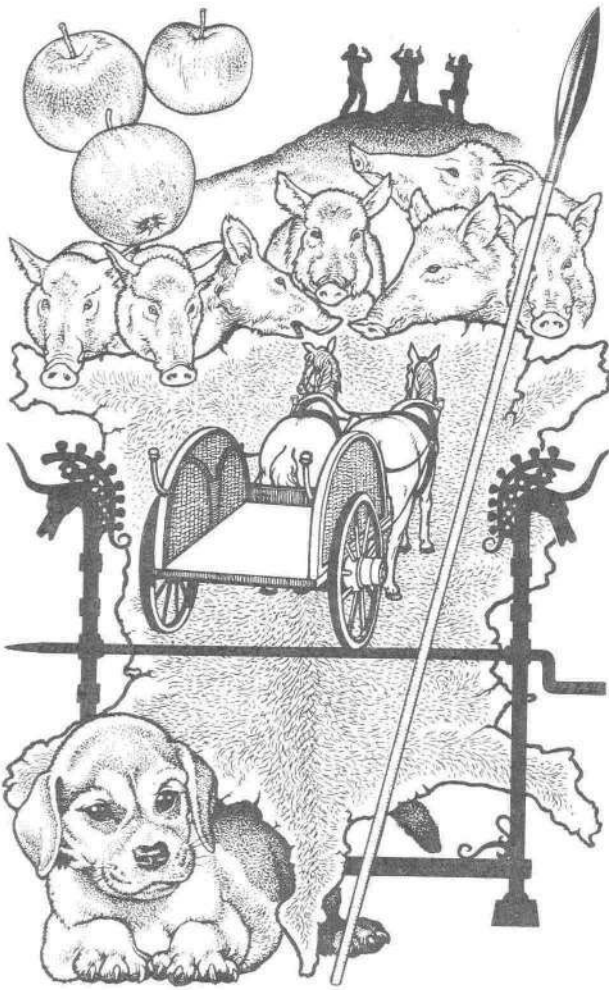
Entonces Brian, el hijo mayor de Tuirenn, se adelantó y confesó su culpa; y Lugh accedió a imponer un castigo en lugar de matarlos.

—Vuestro castigo consistirá en subir a una colina tres manzanas, la piel de un cerdo, una lanza, dos caballos, un carro, siete cerdos, un perro y un asador, y dar tres gritos. Esa es la compensación que exijo.

Los hijos de Tuirenn se sorprendieron ante una multa tan pequeña, pero conociendo a Lugh, sospechaban que éste les había engañado. Cuando juraron acatar el castigo, Lugh explicó que éste era imposible de cumplir.

—Las tres manzanas son las del Jardín de las Hespérides. Quien come de ellas ve curadas sus heridas y enfermedades sin que las manzanas mengüen. Están vigiladas día y noche, y nadie podría robarlas. La piel de cerdo pertenece al rey de Grecia. También tiene propiedades curativas, y además convierte el agua en vino. La lanza es la lanza envenenada del rey de Persia. El carro y los caballos pertenecen al rey de Sicilia y pueden correr igual sobre la tierra que sobre el agua. Los siete cerdos son del rey de las Columnas Doradas, y aunque los sacrifican cada noche, al día siguiente vuelven a estar vivos. El perro, que puede capturar a cualquier animal, pertenece al rey de Ioruaidhe. Y el asador está en el fondo del mar, entre Gran Bretaña y Erin. Por último, habéis prometido dar tres gritos en lo alto de una colina, pero exijo que sea la colina donde vive Miodhchaoin, que fue quien enseñó a

Los hijos de Lir



mi padre las artes de la guerra. Estoy convencido de que él no perdonará vuestro crimen.

Silenciosos y abrumados, los tres hermanos emprendieron su tarea, dejando atrás las costas de Irlanda. Pasaron los años y, contra todo pronóstico, los hijos de Tuirenn lograron cumplir todas las condiciones. La última, sin embargo, les costó la vida, pues la lucha con Miodhchaoín y sus hijos les dejó malheridos. Sólo Lugh tenía el poder de curar sus heridas, pero se negó.

—Aunque me dierais la anchura de la tierra en oro macizo, no os salvaría, por la indigna muerte que disteis a mi padre.

Así pues, los tres hermanos murieron. Su padre acudió a llorarles y cayó muerto de dolor junto a ellos. A los cuatro les enterraron en la misma tumba. Y éste fue el final de los hijos de Tuirenn, víctimas de la venganza de Lugh.

Esta historia no es tan antigua como la de los hijos de Tuirenn, pero está conectada con los relatos mitológicos irlandeses más antiguos. Tiene lugar después de la conquista de los gaélicos, cuando los Tuatha De se habían retirado a los montículos *sidh* de su reino subterráneo. Lir, el padre del dios marino Manannan, es el mismo personaje que utilizó Shakespeare en su obra *El rey Lear*. En Gran Bretaña se le considera como el padre de Bran y de Manawydan, ambos más famosos que su padre.

Habiendo quedado vacante el trono de los Tuatha De, se celebró una elección para escoger un nuevo rey. El elegido fue Bodb Deargh, y Lir, que vivía en el *sidh* de Fionnachaidh, en el norte de Irlanda, se sintió ofendido ya que había esperado que le eligieran a él. Se marchó de la asamblea sin despedirse de nadie y se retiró a sus tierras del norte.

Tiempo después, murió la esposa de Lir, y éste cayó en una depresión sin poder encontrar consuelo. Bodb vio aquí una oportunidad de reconciliarse con Lir y le ofreció como esposa a una de sus tres hijas adoptivas. En aquellos tiempos, todos los hijos de los nobles celtas se criaban con otras familias de la aristocracia, y sus padres adoptivos los estimaban tanto como a sus propios hijos.

Lir escogió a Aeb, la mayor de las hijas adoptivas de Bodb, y la llevó a su *sidh* donde se celebró una gran fiesta de bodas. Con el tiempo, Aeb le dio dos mellizos: un hijo, Aed, y una hija, Fionnguala. En un embarazo posterior, tuvo otros dos gemelos, Fiachra y Conn; pero este parto le costó la vida. Lir cayó de nuevo presa del dolor y sólo sus hijos podían ofrecerle algún consuelo. Entonces Bodb le ofreció como esposa a su segunda hija adoptiva, Aoife, y Lir aceptó. Al principio, Aoife mostró un gran cariño por los hijos de su hermana, y hacía todo lo que podía por ellos. También Bodb les amaba como a nietos propios, y ellos le visitaban con frecuencia en su residencia real. Los cuatro niños eran apreciados por todo el mundo, y su padre estaba loco por ellos.

Sin embargo, al cabo de algún tiempo

Aoife empezó a sentir envidia de su popularidad, y se fingió enferma, permaneciendo en la cama durante casi un año, mientras planeaba el modo de acabar con los niños. Por fin, habiendo tramado un plan, se levantó, aparentemente recuperada de su larga dolencia, y se preparó para ir a visitar a Bodb con los niños.

Fionnguala, la única chica, tuvo una premonición y no quiso acompañar a su madrastra, pero no pudo impedir que la llevaran. La comitiva se puso en camino hacia la residencia de Bodb. Cuando llevaban recorrida una distancia, Aoife se volvió hacia su escolta y ordenó:

—Matad a los hijos de Lir, que me han robado el amor de mi padre. Pedidme cualquier recompensa y os la daré.

—No —respondieron ellos—. No podemos matarlos. Tan sólo pensar en ello ya es demasiado malo; hablar de ello es monstruoso.

Aoife se planteó entonces matarlos ella misma con su espada —pues las mujeres de aquella época eran guerreras como los hombres y llevaban armas—, pero no tuvo valor para hacerlo.

Siguieron viajando hasta llegar al lago Derryvaragh, y allí ordenó a los niños que se bañaran en el lago. En cuanto entraron en el agua, los convirtió en cisnes con su vara de druida.

El cisne que había sido Fionnguala se encaró con Aoife, acusándola y profetizando su destrucción:

—Ya que has arrojado contra nosotros este maleficio, permite que haya al menos una ocasión en que su poder deje de actuar —rogó Fionnguala.

—Viviréis trescientos años en Derryvaragh, trescientos en Escocia y trescientos en Erris e Inishglory. Pero cuando un hombre de Connacht, en el Norte, se una a una mujer de Munster, en el Sur, entonces quedaréis liberados —replicó Aoife triunfalmente, sabiendo que al ser los mismos niños los que le habían pedido que fijara la duración del encantamiento, los Tuatha De carecerían de poder para levantarlo.

Ni siquiera Aoife sabía cómo anular el hechizo y, temiendo la ira de su esposo, otorgó a los cisnes ciertas cualidades que no poseen las aves normales: el don de la elo-

cuencia y el de cantar mejor que ningún músico del mundo. Además, les permitió conservar sus sentimientos y facultades humanas, sin que sufrieran penas en su forma de cisnes.

Aoife siguió su viaje al palacio de Bodb, y cuando éste le preguntó dónde estaban sus nietos, le contestó que Lir ya no quería confiárselos. Indignado, Bodb envió mensajeros a Lir, y la traición de Aoife quedó descubierta. Inmediatamente, Bodb cogió su vara de druida y la golpeó con ella, convirtiéndola en un demonio y condenándola a vagar para siempre por el espacio.

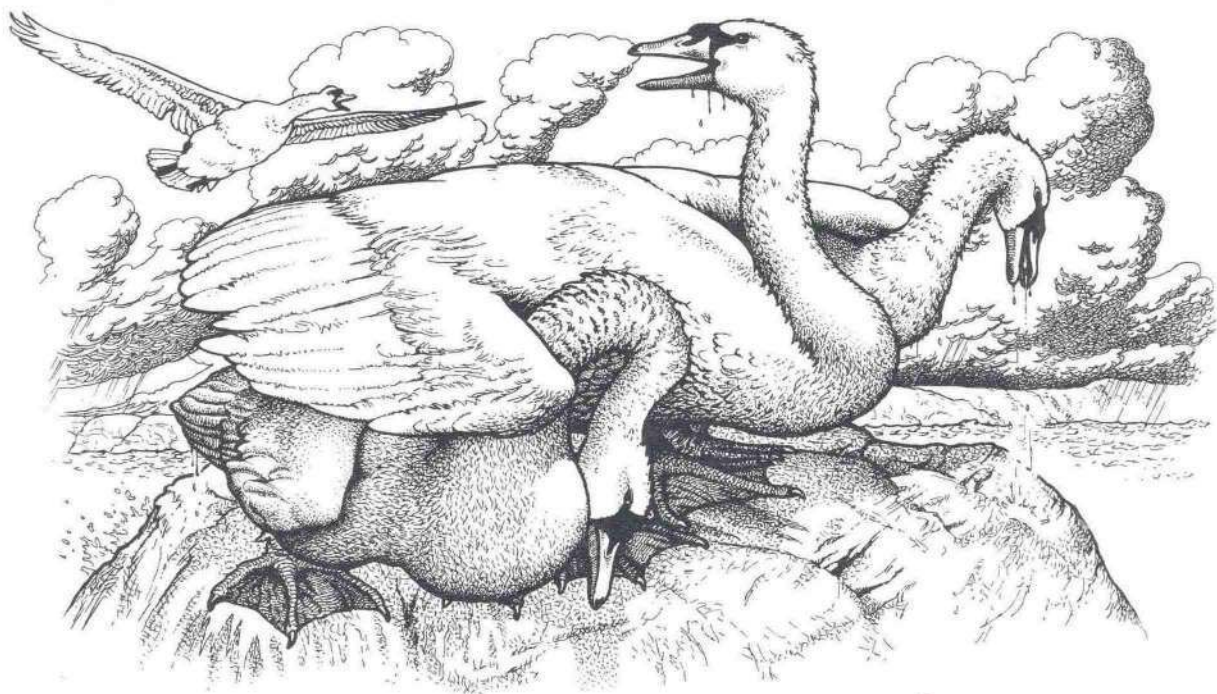
Bodb y Lir fueron juntos al lago y allí encontraron a los cuatro cisnes más hermosos que jamás habían visto. Al verlos, los cisnes se pusieron a cantar, y su música mágica era tan dulce que todos los que los oyeron olvidaron sus penas, su rabia y su desesperación.

Durante trescientos años, la gente de toda Irlanda acudió a las orillas del lago Derryvaragh para ver a los cisnes encantados. Durante el día, los cisnes conversaban con ellos, pues tenían el don de la elocuencia, de la poesía y de la conversación. Por la noche, elevaban sus voces celestiales, y cualquiera que los oía cantar, por muy enfermo que estuviera, por muy cargado de preocupaciones, caía dormido, en un sueño plácido y tranquilo. Así sucedía con todo el que escuchaba el canto mágico de los hijos de Lir.

Después de trescientos años, Fionnguala dijo a sus hermanos que tenían que abandonar su amado lago. Mientras ella cantaba un poema de despedida, los cuatro cisnes dieron tres vueltas al lago y luego emprendieron el vuelo hacia su exilio en Escocia. Allí tuvieron que soportar muchas penalidades. Una noche tormentosa, el viento los separó. Fionnguala esperó toda la noche sobre una roca, y por la mañana vio llegar a Conn, sucio y agotado. Poco después llegó Fiachra, débil y muerto de frío. Más tranquila, Fionnguala extendió sus alas sobre sus hermanos y dijo:

—Ahora, si encontráramos a Aed, nos daríamos por satisfechos.

Por fin apareció Aed, casi incapaz de volar, y los cuatro hermanos se reunieron de nuevo.



Un día se encontraban nadando en el estuario del río Bann cuando vieron acercarse un grupo de jinetes. Eran los dos hijos del rey Bodb, con una gran cantidad de personas del Otro Mundo, que los estaban buscando. Llevaban a los cisnes noticias de su pueblo, los Tuatha De, y les dijeron que Lir y Bodb estaban bien y eran felices, exceptuando su pena por la ausencia de los hijos de Lir.

Desconsolada, Fionnguala se lamentó de su triste destino:

—La residencia de los nobles hijos de Lir es fría e incómoda. Ahora visten plumas en lugar de sedas. Beben agua de lluvia en vez de hidromiel, y en lugar de los frutos de los árboles tienen que comer los frutos de las arenas blancas y el mar salado.

Pasaron trescientos años y llegó el momento de trasladarse a Erris e Inishglory. Allí permanecieron, sufriendo en el exilio, hasta que San Patricio llevó el Cristianismo a Irlanda y San Mo Chaemoc estableció su pequeño oratorio en Inishglory.

Una mañana, después de que la campana tocara a maitines y terminaran los cánticos de los monjes, los cisnes alzaron sus voces y cantaron con pasión sus melodías más

maravillosas. Mo Chaemoc, que no había oído la historia de los cisnes encantados, preguntó de dónde venía aquella música maravillosa, y cuando le contaron la historia llamó a los cisnes y los unió por parejas con cadenas de plata, a Fionnguala con Aed y a Conn con Fiachra, como señal de que estaban bajo un hechizo y que él conocía su origen humano.

Los cisnes se quedaron allí, con gran alegría del santo, y en su compañía olvidaron todos los sufrimientos. Y por fin llegó el momento en que se cumplió la antigua profecía de Aoife: Lairgrin, rey de Connacht, se casó con Deoch, hija del rey de Munster. Deoch se enteró de la existencia de los famosos cisnes de Inishglory y los reclamó para ella, enviando una partida para arrebatárselos a Mo Chaemoc por la fuerza. Y así, la violencia rompió el largo encantamiento, y los emisarios encontraron cuatro mortales envejecidos y marchitos en lugar de cuatro cisnes cantores. La profecía se había cumplido.

Entonces Mo Chaemoc los bautizó y por fin pudieron morir y encontrar la paz en el cielo cristiano. Pero el santo siempre añoró a sus amados cisnes.

La historia de Cu Chulainn

La colección de historias conocidas como el Ciclo del Ulster se originó entre los años 100 a. de C. y 100 d. de C., hacia el principio de la Era Cristiana. Tienen lugar en el Ulster, en el reino de Conchobar Mac Nessa, y su figura central es Cu Chulainn, el principal de los héroes irlandeses.

La parte más importante del ciclo es «El robo de ganado de Cooley» (*Tain Bo Cuailnge*), que es la literatura épica más antigua de Europa Occidental. Sus cualidades literarias y dramáticas son equiparables a las de *La Iliada* y *La Odisea*, escritas en la Grecia de la Edad de Bronce. Otros relatos secundarios añaden detalles y ambientación a la historia principal.

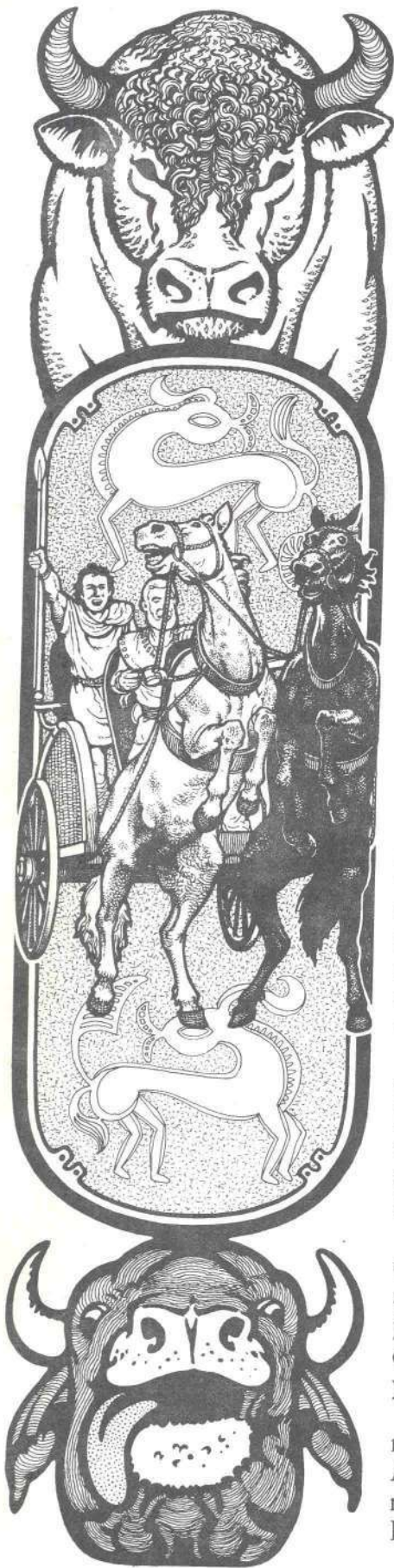
Lo más notable de estas historias es que aún siguen vivas en la memoria popular y en la tradición oral de los gaélicos de Irlanda y Escocia, habiendo sobrevivido a la desintegración de la sociedad tribal celta. El mundo que describen es rudo y primitivo, pero no bárbaro. Existen códigos estrictos de conducta y un fuerte sentido de «lo correcto». Contienen mucho humor y abundante patetismo. Sus valores se remontan a un antiguo mundo indo-europeo, y reflejan una sociedad de la Edad de Hierro esencialmente tribal, donde la riqueza se mide en términos de ganado, y los robos de ganado eran una de las actividades favoritas.

En todas las historias hay un fuerte sentido del paisaje, y tienen lugar en territorios que aún pueden visitarse, siguiendo las huellas de los hombres de Connacht y del Ulster, sus soldados, sus druidas y sus poetas, y los grandes y feroces toros semihumanos. Uno de los temas principales es el conflicto entre lealtades incompatibles.

Nuestra historia se inicia antes del nacimiento de Cristo, cuando un famoso rey llamado Conchobar Mac Nessa reinaba sobre el Ulster desde la fortaleza de Emain Macha. Fue un rey justo, que trajo prosperidad a su pueblo. El ganado engordaba en los prados, las cosechas eran abundantes, y los mares, ríos y lagos estaban rebosantes de pescado.

Una de las hermanas del rey, Dechtire, desapareció misteriosamente durante tres años con cincuenta de sus doncellas. A su regreso, traía consigo un hijo llamado Setanta, que había nacido en circunstancias misteriosas. Era hijo de Lugh Brazo Largo, de los Tuatha De, el gran dios del Otro Mundo.

Setanta se crió con su madre y su padre adoptivo, en la



gran casa de roble de la llanura de Murt-hemne. A los seis años era ya tan fuerte y ágil como un chico de doce. Por entonces oyó hablar del gran juego de *shinty* que se practicaba en la corte de Conchobar. En él participaban ciento cincuenta muchachos, y el propio rey se interesaba mucho, ya que se trataba de sus futuros guerreros.

El niño insistió para que su madre le dejara participar en el juego, pero ella le dijo que tenía que esperar a ser mayor.

—Entonces, dime —pidió Setanta—: ¿En qué dirección está Emain?

—Hacia el Norte —respondió la madre sin pensar—. Y el camino es difícil.

«Eso no importa —pensó el niño—. Lo intentaré de todos modos.»

Y tras hacerse un escudo y una lanza de madera, cogió su palo de *shinty* y su pelota y emprendió el camino a Emain Macha.

Para participar en el juego, había que ponerse bajo la protección de un equipo, pues el juego era muy violento. Setanta no sabía esto y en cuanto llegó al campo de juego se incorporó osadamente al mismo.

—¡Qué extraño! —dijo uno—. Este chico es sin duda del Ulster y, sin embargo, nos insulta.

Le gritaron una seca advertencia, y como él no hizo caso y siguió corriendo hacia ellos, le arrojaron sus 150 lanzas; Setanta las detuvo fácilmente con su escudo de juguete. Entonces le tiraron sus pelotas y palos de *shinty*, pero él los esquivó.

Este ataque irritó a Setanta, que inmediatamente empezó a cambiar. Se le puso el pelo de punta y parecía echar chispas. Uno de los ojos se redujo a una mera ranura, mientras el otro crecía hasta el tamaño de una copa. Abrió los labios hasta las orejas, descubriendo todos los dientes y dejando ver la garganta. De su cabeza parecía surgir un halo de fuego. Se lanzó contra los muchachos y derribó a cincuenta de ellos antes de que los demás echaran a correr.

Conchobar estaba jugando al ajedrez cuando oyó lo que parecía una batalla y salió a ver qué ocurría.

—¿Quién está maltratando a nuestros muchachos? —gritó indignado.

—No fue culpa mía, padre Conchobar —dijo Setanta—. Vine aquí a jugar con ellos y ellos me atacaron.

—¿De quién eres hijo?

—Soy tu sobrino Setanta, hijo de tu hermana Dechtire, y no esperaba que aquí me trataran tan mal.

—Tendrías que haber pedido la protección de los chicos —dijo el rey.

—No sabía nada de eso, pero ahora pido tu protección —replicó Setanta.

—La tienes —dijo el rey. Y al ver que Setanta echaba a correr hacia los demás muchachos, le gritó—: ¿Y ahora qué vas a hacer?

—¡Ofrecerles a ellos mi protección! —contestó el niño.

Setanta hizo las paces con los demás niños y se quedó en la corte para aprender las artes de la guerra. Semanas después, el rey acudió a una invitación de Culann el Herrero. Este le había rogado que no llevara mucha gente, ya que no era hombre muy rico, de modo que Conchobar se llevó sólo a sus mejores guerreros y 50 carros. Al partir, vio a Setanta en el campo de juego, jugando contra los otros 150 y ganando. Complacido con la fuerza y el valor del muchacho, el rey le invitó a asistir a la fiesta de Culann.

—Pero si aún no ha terminado el juego, —dijo Setanta—. Os alcanzaré más tarde.

Conchobar y su séquito llegaron a casa de Culann, y éste les preguntó:

—¿Falta alguien más por venir?

—No —respondió el rey, olvidándose del muchacho.

—Es que tengo un perro muy feroz, para vigilar el ganado. Hacen falta tres hombres tirando de sus tres cadenas para sujetarle —dijo Culann. Y volviéndose a sus criados, ordenó—: Soltad al perro y cerrad las puertas.

A media tarde llegó Setanta por el camino, golpeando distraídamente su pelota con el palo, sin darse cuenta de la presencia del perro. Pero dentro de la casa oyeron los ladridos del perro, y entonces Conchobar se acordó de su sobrino. Todos se quedaron inmóviles, convencidos de que el chico estaba perdido. En el exterior, el perro se disponía a atacar a Setanta cuando éste le tiró la pelota con tal fuerza que le entró por la boca, le atravesó el cuerpo y le salió por el orificio opuesto. El perro cayó muerto y Setanta apareció tranquilamente en la puerta.

Cuando los gritos y felicitaciones hubieron amainado, Culann se limitó a decir:

—Eres bienvenido aquí por ser hijo de tu madre, pero para mí ha sido una desgracia celebrar esta fiesta. Mi perro era mi mejor amigo y el encargado de proteger todas mis posesiones.

—¿No hay un cachorro suyo? —preguntó Setanta. Y cuando le dijeron que sí, prometió—: Yo lo criaré. Y hasta que sea adulto, yo seré tu perro. Y no sólo te protegeré a ti, sino a toda la llanura de Murt-hemne. No se perderá una vaca ni una oveja de las que estén a mi cargo.

Entonces Cathbad el druida, padre del rey, dijo:

—A partir de ahora, tu nombre será Cu Chulainn, el Perro de Culann.

Pocos meses después, Cathbad el druida estaba dando clases en la corte. Tenía más de cien estudiantes que aprendían los secretos del druidismo, y un día, uno de ellos le preguntó qué augurios había para ese día.

—Si un guerrero toma sus armas hoy por primera vez, será famoso para siempre, pero su vida será breve —dijo Cathbad.

Cu Chulainn lo oyó y fue directamente a Conchobar a pedirle armas.

—¿Quién te dijo que me las pidieras? —preguntó el rey.

—Cathbad —replicó el muchacho.

Ante esto, el rey le entregó un escudo y una lanza. Pero eran demasiado frágiles para él y se rompieron en cuanto las probó. Lo mismo sucedió con todas las demás armas que se guardaban en el palacio para la iniciación de los guerreros. Sólo la espada y el escudo del rey resistieron la fuerza de Cu Chulainn. Este las esgrimió orgulloso, y en ese momento entró Cathbad y dijo:

—Es una pena ver a un muchacho tan joven con armas.

—¿No le dijiste tú que me las pidiera? —preguntó Conchobar.

—Desde luego que no.

—¿Por qué me mentiste? —le preguntó indignado el rey a Cu Chulainn.

—No mentí —replicó éste—. Es que oí lo que dijo Cathbad esta mañana.

De mala gana, el druida admitió que el augurio debía referirse a Cu Chulainn, de manera que le buscaron un carro (sólo el del rey resultó bastante resistente para él) y le



enviaron a probar su fuerza, acompañado por el cochero del rey. Llegaron a la frontera del Ulster y allí encontraron a Conall Cearnach, encargado de vigilar la frontera.

—Vete a casa, Conall —le dijo Cu Chulainn—. Yo vigilaré la frontera hoy.

—Podrías cuidar de los poetas, muchacho, pero no de los guerreros —respondió Conall.

No tuvo ocasión de seguir burlándose, porque en un momento el muchacho había destrozado el eje de su carro y Conall tuvo que regresar a Emain a pie.

Entonces Cu Chulainn pidió al cochero, Ibar Mac Riangabra, que le llevase a lo alto de una montaña y le enseñase el país, y desde allí divisó un fuerte que pertenecía a tres hermanos que tenían un pleito de sangre con los hombres del Ulster. Su padre había muerto a manos de un hombre de Conchobar y, como venganza, los tres hijos habían matado a incontables guerreros.

—Llévame allí —ordenó Cu Chulainn.

—¿Por qué buscar el peligro? —preguntó Ibar.

—¿Y por qué evitarlo? —replicó Cu Chulainn.

Antes de llegar al fuerte, se detuvieron a descansar. En aquel momento aparecieron los tres hermanos.

—¿Quiénes sois? —preguntaron amenazadores.

—Es sólo un muchacho que ha tomado sus armas hoy —respondió Ibar.

—Mala suerte para él —dijeron—. Salid de nuestro territorio.

—Sí, pero mirad —dijo Ibar—, el chico está dormido.

—Yo no soy un chico corriente —dijo Cu Chulainn, levantándose de un salto—. Y he venido aquí para luchar.

—Muy bien —respondieron los hermanos—. Nos encontraremos en aquel vado.

—Juro por los dioses de mi pueblo —exclamó Cu Chulainn— que no matarán a ningún hombre más del Ulster.

Uno a uno, los tres hermanos cayeron ante la espada de Cu Chulainn, a pesar de que la lucha tuvo lugar en el río y el agua le llegaba al pecho. Tras cortarles las cabezas, las colgó del carro y emprendió el regreso con Ibar.

Por el camino, Cu Chulainn probó su poder sobre los animales. Vieron una manada de ciervos y Cu Chulainn, decidido a capturar uno vivo, saltó del carro, se enfrentó al animal más hermoso de la manada y le sometió con su sola mirada. Continuaron el camino con el ciervo atado a la trasera del carro, y poco después derribó con su honda unos cisnes que volaban y los añadió a sus trofeos. Para entonces se había producido el mismo extraño cambio que cuando se peleó con los demás chicos en el campo de *shinty*. Lleno de frenesí guerrero, se acercó a Emain Macha.

Leborcham, la poetisa, le vio venir y avisó de que se acercaba un terrible guerrero.

—Tiene el rostro retorcido por la furia, y en su carro cuelgan tres cabezas ensangrentadas y un par de hermosas aves blancas. Detrás viene corriendo un ciervo vivo.

—Le conozco —dijo Conchobar—. Es el hijo de mi hermana. Que salgan a recibirle mujeres desnudas.

Entonces, todas las jóvenes de Emain salieron desnudas a su encuentro, y Cu Chulainn, por modestia, volvió la cara. Inmediatamente, los soldados le sujetaron y le metieron tres veces seguidas en agua helada hasta que se apagó su ardor guerrero.

Cu Chulainn recuperó su atractiva apariencia y, vestido con una túnica dorada y una capa verde con broche de plata, se presentó ante el rey. Este le colocó sobre sus rodillas y le acarició el pelo: el muchacho tenía sólo siete años.

El cortejo de Emer

El palacio real de Emain Macha se alzaba sobre una colina baja y era famoso por su lujo y sus espléndidos banquetes. Era un gran edificio circular, con tabiques de bronce y columnas talladas de tejo rojo, a causa de las cuales le llamaban «La casa de las ramas rojas». Tenía muchas habitaciones y espacio suficiente para recibir a todos los guerreros del Ulster. Allí se jugaba al ajedrez y a las damas, los bardos cantaban proezas históricas y alabanzas al rey, acompañados por músicos que tocaban arpas y laúdes, y los guerreros se entretenían luchando en equilibrio sobre una cuerda tendida de puerta a puerta.

El más hábil y atrevido de todos ellos era Cu Chulainn, y todas las mujeres de Emain estaban perdidamente enamoradas de él. A pesar de sus maravillosas dotes, tenía tres defectos, que eran su juventud (sus enemigos se burlaban de él porque no tenía barba), su temeridad y su excesiva belleza. Esta última preocupaba a los hombres, porque sus esposas y sus hijas se prendaban de él, que aún era soltero. También su temeridad les preocupaba, pues temían que le ocasionara una muerte prematura, y todos le amaban y necesitaban.

Por fin decidieron buscarle una esposa adecuada, pensando que al tener mujer propia habría menos peligro de que se fijase en sus esposas e hijas. Y además, si tuviera un hijo, éste sería una reencarnación suya.

Siguiendo el consejo de sus guerreros, el rey Conchobar trató de encontrar una novia para Cu Chulainn, pero Cu Chulainn ya sabía qué novia quería: Emer, la hermosa hija de un poderoso caudillo llamado Forgall. Emer tenía todas las virtudes y cualidades que Cu Chulainn apreciaba, pero, según la costumbre de la época, tenía que conquistarla por la fuerza. Decidió hacerlo sin ayuda del rey y partió en su carro, vestido con sus mejores ropas, para que Emer pudiera verle en todo su esplendor.

Al llegar a la fortaleza de Forgall, vio a Emer sentada en la hierba, enseñando a coser a sus hermanas adoptivas. Las muchachas oyeron el resonar de los cascos, los crujidos del carro y los chasquidos de las ruedas con llantas de hierro, y supieron que se aproximaba un guerrero armado.

—¿Podéis ver quién viene? —preguntó Emer.

—Sí —dijo Fial, la hermana adoptiva de Emer—. Veo dos caballos al galope, con las orejas levantadas. Sus crines y sus colas son espesas y rizadas. Uno es gris, de ancas anchas, feroz y rápido. Bajo sus pezuñas, parece que la hierba se incendia. El otro es negro como el carbón, vigoroso, de pezuñas anchas y patas esbeltas. Veo un carro de madera fina, con los costados trenzados y ruedas de bronce blanco. La vara es de plata, montada en bronce blanco. El yugo es dorado y las riendas amarillas. El eje es tan recto y tan fuerte como la hoja de la espada de un guerrero. Veo un hombre en el carro, moreno y pensativo, con una expresión de amor en su rostro. Lleva una túnica roja de cinco pliegues, ceñida con un broche de oro, y una blusa blanca, con capucha, con ribetes rojos entretejidos de oro. Parece como si le hubieran caído perlas en la boca, de brillantes que son sus dientes. Lleva una espada con empuñadura dorada, una lanza roja con mango de madera y hoja brillante, y un escudo rojo con reborde de plata y grabados dorados que representan animales. Delante de él va su cochero, un hombre alto y delgado, pelirrojo, con una tira de bronce en la frente para sujetarse el pelo. Lleva una túnica corta, con las mangas abiertas en los codos, y una aguijada de oro rojizo...

Para entonces, Cu Chulainn ya había llegado y saludado a las muchachas. Emer alzó su hermoso rostro y dijo:

—Que los dioses te allanen el camino.

—Y que a ti te protejan de todo daño —respondió él.

Entonces los dos se pusieron a conversar en un extraño lenguaje, pues ambos conocían el idioma secreto de los poetas y no querían que otros entendieran su conversación. El describió la ruta que había seguido para llegar y ella le habló de los formidables guerreros que la vigilaban por todas partes para impedir que se la llevaran de la fortaleza de su padre.

—¿No crees que yo podría con ellos? —preguntó Cu Chulainn.

—Necesitaría pruebas de tu valor antes de equipararte a ellos —respondió la muchacha.

—Juro por mi honor —dijo él— que allí



donde se hable de las proezas de los héroes se mencionarán mis hazañas.

Entonces le habló de sus hazañas, de su infancia entre los héroes y druidas del Ulster, y de su padre, Lugh Brazo Largo de los Tuatha De, para acabar preguntando:

—¿Y tú, muchacha, cómo te criaste?

—Me educaron en todas las antiguas virtudes, tengo la belleza y el rango de una reina, y poseo las gracias que pueden desearse en una mujer irlandesa —respondió ella.

Esto agradó a Cu Chulainn, que le propuso unirse en matrimonio. Hablando en acertijos, ella le explicó que ningún hombre podía poseerla a menos que demostrase su valía con hazañas imposibles, pero Cu Chulainn estaba decidido y aceptó todas las condiciones que ella puso.

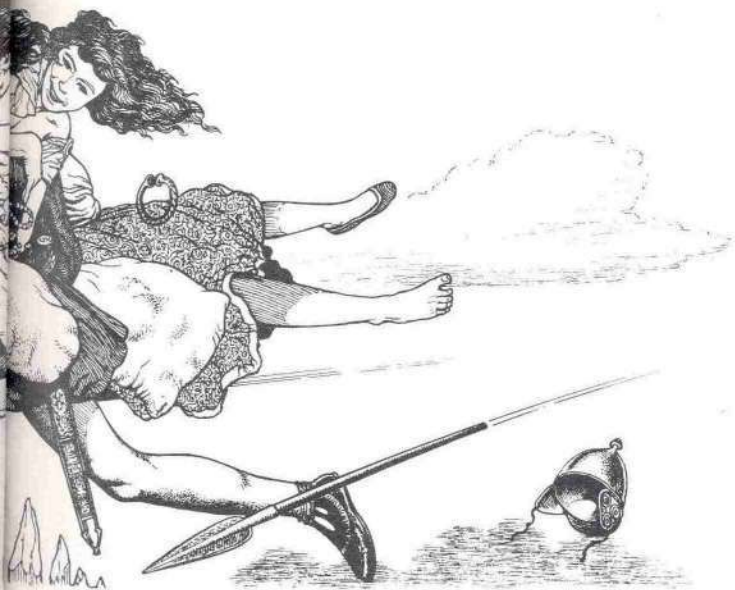
—En tal caso, puedo aceptar tu oferta —dijo Emer.

Así se separaron. Las otras muchachas les contaron a sus padres el encuentro de Emer con el noble joven, y ellos a su vez se lo contaron a Forgall.

—¡Ah! —exclamó—. Es el salvaje de Emain Macha, que ha venido buscando a Emer. Y ella se ha enamorado de él. Pero yo me interpondré.

Forgall tenía poderes mágicos y acudió a Emain disfrazado. Allí consiguió que enviaran a Cu Chulainn a Escocia, para perfeccionar las artes marciales bajo la dirección de los feroces dioses y diosas de la

La maldición de Macha



guerra que allí vivían. Estaba seguro de que Cu Chulainn nunca regresaría vivo.

Así pues, Cu Chulainn fue a Escocia a aprender las artes de la guerra. Allí tuvo muchas aventuras peligrosas y la experiencia aumentó su fuerza y su destreza. Cuando llegó el momento de volver a Irlanda y reclamar a Emer, no había nadie en el mundo que pudiera superarle. Forgall se encerró con los suyos en su fortaleza y Cu Chulainn se preparó para atacarla. Saltó sus tres murallas, como un salmón subiendo por tres saltos de agua, sin que nadie pudiera impedirlo. Una vez dentro, mató a 24 de los 27 guerreros que salieron a su encuentro. Los tres que escaparon eran los hermanos de Emer. Forgall trató de huir saltando las murallas, pero se cayó y quedó herido de muerte. Entonces Cu Chulainn cogió a Emer y a su hermana adoptiva Fial, y dos grandes bolsas de oro y plata, volvió a saltar las murallas y se alejó.

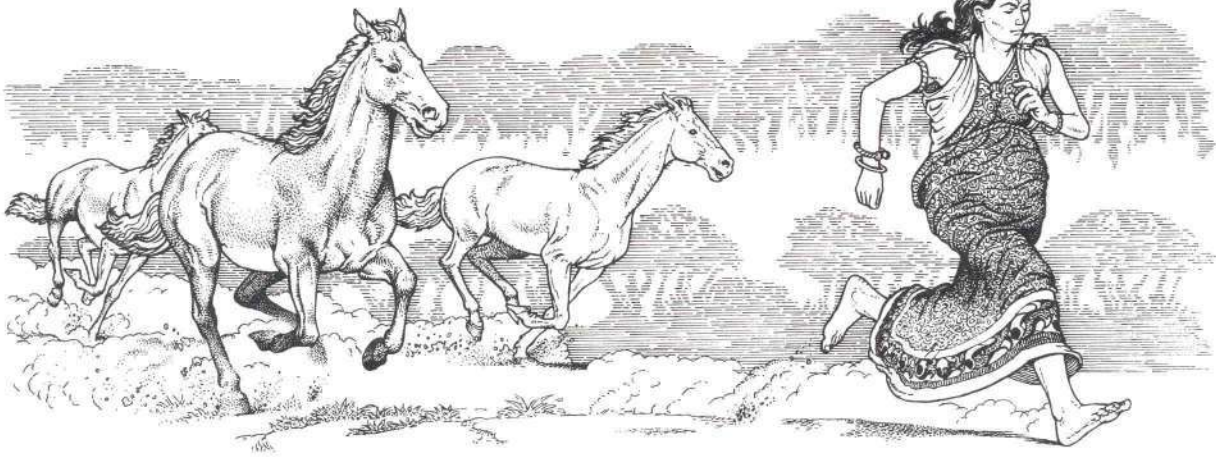
Un enorme griterío se alzó de la fortaleza. Se inició una persecución, pero Cu Chulainn fue matando a todos sus perseguidores, camino del palacio de Conchobar. Con estas victorias había cumplido lo prometido a Emer, y al caer la noche llegaron a Emain Macha sanos y salvos.

Llevó a Emer ante el rey Conchobar y los caballeros del Ulster, y todos le dieron la bienvenida. Cu Chulainn la hizo su esposa y no se separaron mientras vivieron.

El Gran Robo de Ganado de Cooley, donde Cu Chulainn realizó sus mayores proezas, fue una lucha entre dos viejos enemigos, los reinos de Connacht y Ulster. Hay quien dice que la rivalidad comenzó mucho antes, cuando los Fir Bolg dividieron Irlanda entre sus tribus; según otros, fueron los Tuatha De los que recluyeron en Connacht a los Fir Bolg. En cualquier caso, en la época de Cu Chulainn, Connacht y el Ulster eran rivales encarnizados.

Los robos de ganado y los conflictos fronterizos eran corrientes, y cada bando tenía sus guerreros campeones, ansiosos por demostrar su valía. A veces vencían los hombres del Ulster, otras veces los de Connacht. En la época del robo de Cooley, dos importantes sucesos parecieron favorecer a Connacht. El primero fue la desertión de Fergus Mac Roich, que se pasó del Ulster a Connacht con muchos seguidores. Fergus era uno de los grandes guerreros del Ulster, pero opinaba que el rey Conchobar se había portado deshonorosamente con él, y ahora vivía en el exilio, rabiando por luchar contra sus viejos compañeros. El segundo suceso, y el más extraño, era una misteriosa debilidad que aquejaba a los hombres del Ulster cada vez que su reino se veía amenazado. Esta historia explica cómo sucedió. La heroína es una mujer llamada Macha: no una mujer ordinaria, sino una diosa, equivalente a la diosa-yegua Epona de los galos y a la Riannon (gran reina) de los galles.

En las colinas del Ulster vivía un noble atractivo y rico, llamado Crunnchu Mac Agnoman, con sus cuatro hijos. Llevaba mucho tiempo viudo, cuando un día llegó a su casa una mujer elegante y hermosa. Sin decir una palabra, se puso a hacer todas las tareas domésticas, atizó el fuego y se sentó junto a él, siempre en silencio. Luego se puso a amasar y cocer pan. Por la tarde dio instrucciones a los criados y se sentó a cenar junto a Crunnchu. Cuando todo el mundo se fue a la cama, ella apagó el fuego y se tendió junto a él. Le cogió de la mano y así se convirtió en su esposa. A partir de entonces, Macha y Crunnchu vivieron juntos, y gracias a los esfuerzos de



ella su prosperidad aumentó. Ella estaba preñada de él y muy pronto concibió un hijo suyo.

En ciertos días importantes del año, las gentes del Ulster celebraban grandes asambleas, a las que asistían miles de personas. Cuando llegó una de ellas, Crunnchu dijo que acudiría como todo el mundo.

—No vayas, Crunnchu —rogó Macha—; les hablarás de nosotros y eso es peligroso. Sólo podremos seguir juntos si no dices nada de mí en la asamblea.

—No diré una palabra —prometió Crunnchu.

Fue un festival espléndido, al que acudió gente vestida con sus mejores ropas y montando sus caballos más briosos. Hubo carreras y competiciones, juegos y procesiones, y puestos donde se vendían toda clase de cosas. Asistió el rey con sus druidas, y los poetas cantaron himnos de alabanza. Al verle pasar, alguien gritó:

—Los caballos del rey son los más rápidos del mundo. No hay ninguno que pueda comparárseles.

—Mi mujer corre más que ellos —proclamó Crunnchu impetuosamente, pues había visto a Macha correr tan veloz como el viento en la pradera.

—¡Coged a ese fanfarrón! —gritó el rey Conchobar—. Si su mujer corre tanto, que la traiga a las carreras.

Hizo atar a Crunnchu y envió mensajeros a Macha. Esta les recibió amablemente y les preguntó qué querían.

—Hemos venido a por ti, para que pue-

das liberar a tu esposo. Está prisionero por orden del rey, porque declaró que tú corrías más que sus caballos.

—¡Qué idiota! —exclamó Macha—. No tenía derecho a decir eso. Pero, como veis, no puedo ir. Estoy a punto de dar a luz.

—Si no vienes, le matarán —replicaron los mensajeros.

—Entonces iré con vosotros.

Cuando llegaron, todo el mundo se amontonó a su alrededor, ansiosos por ver a la joven.

—No es decente mirarme así estando en mi estado —protestó ella—. ¿Para qué me habéis traído aquí?

—Para correr en una carrera contra los caballos del rey —le gritaron.

—Pero si voy a dar a luz.

—Desenvainad vuestras espadas —ordenó el rey— y cortad a ese fanfarrón en pedazos.

—¡Ayudadme! —rogó Macha a la multitud—. Todos tenéis madre.

Pero al ver que nadie le hacía caso, se volvió hacia el rey:

—Te lo ruego, Conchobar, dame de plazo hasta después del parto.

—No —respondió el rey.

—Entonces os maldigo por no tener piedad de mí. Por esta causa sufriréis más vergüenza que yo ahora.

—¿Cómo te llamas? —preguntó el rey, curioso.

—Mi nombre —respondió ella, con orgullo— será para siempre el nombre de este

lugar. Yo soy Macha, la hija de Sainreth Mac Imbaith. ¡Traed vuestros caballos!

Trajeron los caballos y comenzó la carrera. Macha adelantó sin dificultad a los animales, llegó a la meta y, con un grito de agonía, dio a luz dos gemelos antes de que ninguno de los caballos llegara. La gente que oyó su grito trató de moverse, pero todos descubrieron que se sentían tan débiles como una mujer después del parto. Entonces Macha, con su último aliento, los maldijo:

—A partir de ahora, la vergüenza y el deshonor que me habéis provocado serán causa de vergüenza para todos vosotros. Cada vez que el Ulster esté en peligro, os sentiréis tan débiles y tan indefensos como una mujer dando a luz. Y esta maldición durará nueve generaciones.

Y así fue. Las únicas personas a las que no afectaba esta debilidad eran las mujeres, los niños y Cu Chulainn, que había venido de otra parte. Y a partir de entonces, el lugar donde se celebró la carrera y donde se alzó la fortaleza de Conchobar se llamó Emain Macha o «Los Gemelos de Macha».

Los porqueros divinos

Esta es la historia de dos porqueros que, en otra forma, fueron la causa del Gran Robo de Ganado de Cooley. El cerdo era el animal favorito en las fiestas celtas y no es sorprendente que los porqueros, al igual que los herreros, estuvieran muy bien considerados en la sociedad celta.

Dos de los dioses del Otro Mundo eran Ochall, que gobernaba el *sidh* de Connacht, y Bodb, que regía el *sidh* de Munster. El porquero de Ochall se llamaba Rucht (Gruido) y el de Bodb se llamaba Friuch (Cerde) y cada uno cuidaba de una gran piara de cerdos. Estos dos porqueros eran además druidas, y conocían la práctica de todas las artes drúidicas, y en especial la de la transformación. Eran muy amigos, y a menudo reunían sus piaras en un bosque para estar juntos. Pero los habitantes de Connacht y los de Munster acabaron disputando acerca de cuál de los dos era mejor porquero.

Aquel otoño se dieron muchas bellotas y frutos del bosque en Munster, y Rucht llevó sus cerdos al sur, a los bosques de su amigo. Después de saludarse, Friuch comentó la disputa.

—Están tratando de enfrentarnos, diciendo que tus poderes mágicos son mejores que los míos —dijo.

—Son aproximadamente iguales —dijo Rucht.

—Probémoslo —replicó Friuch—. Voy a lanzar un hechizo a tus cerdos para que, por mucho que coman, no engorden. Los míos, sin embargo, engordarán.

Y así sucedió. Los cerdos de Rucht quedaron tan flacos y famélicos que fueron el hazmerreír de todos.

«El año que viene le invitaré a mi bosque —se prometió—. Y le devolveré la jugarreta.»

Y al otoño siguiente, Rucht cumplió su palabra. Ahora que ambas piaras estaban en los puros huesos, todo el mundo admitió que los dos porqueros eran iguales en poder. Pero por supuesto, Bodb y Ochall quedaron muy disgustados ante el estado que presentaban sus cerdos, y los dos porqueros fueron despedidos.

Esto terminó con su amistad. Los dos se convirtieron en halcones y durante dos años lucharon en el aire, sobre las cortes de Bodb y Ochall. Hacían tanto ruido que la gente no podía vivir en paz. Luego se convirtieron en animales acuáticos y pelearon un año en el río Shannon y otro año más en el río Suir, pero eran tan iguales en poder que ninguno pudo derrotar al otro. Entonces se transformaron en ciervos, y después en guerreros, dragones, duendes y, por último, en anguilas.

En esta forma quedaron por fin separados. Una vaca se tragó a uno de ellos al beber en un río de Cuailnge (el antiguo nombre de Cooley), y el otro se metió en un pozo de Connacht y se lo tragó una vaca perteneciente a la reina Medb. Con el tiempo, cada vaca parió un ternero, y éstos, al crecer, se convirtieron en los dos grandes toros mágicos, el Donn (el Señorial) de Cuailnge, Ulster, y el Findbennach, de cuernos blancos, de Connacht. En el resto de este capítulo se explican los problemas que causaron.

Las aventuras de Nera

Esta historia comienza en Cruachan, en la provincia de Connacht, donde tenían su corte la reina Medb y su consorte Ailill. En su mayor parte, se refiere a un misterioso contacto con el Otro Mundo, pero al final vuelven a aparecer los dos grandes toros, anunciando los problemas que se avecinan.

Era el día de Samain, la fecha más portentosa y peligrosa del año celta, y en la residencia de Ailill y Medb se preparaba una gran fiesta. El día anterior habían ahorcado a dos prisioneros fuera de la fortaleza y aún seguían colgados, balanceándose y provocando crujidos en la oscuridad. Una manera de conjurar sus espíritus era cortando algunas ramitas del sauce sagrado y atando una trenza de ramitas al pie del difunto. Ailill prometió:

—Al que se atreva a salir esta noche y atar una trenza de sauce al pie de uno de los ahorcados, le daré todo lo que me pida.

El día de Samain, el Otro Mundo es accesible a los mortales (bajo su propio riesgo) y los dioses hacen jugarretas a los humanos, de modo que se necesitaba mucho valor para aceptar el reto de Ailill. Varios hombres lo intentaron, pero el viento, la lluvia y la oscuridad, y también los espectros y demonios, les asustaron y todos ellos volvieron corriendo a la fortaleza real sin haberse acercado siquiera a los cadáveres.

—Yo conseguiré el premio —dijo entonces un hombre llamado Nera.

—Si lo consigues —le respondió Ailill—, te daré mi propia espada con empuñadura de oro.

Nera tomó sus armas y se acercó a los ahorcados. Tres veces trató de atar las ramitas al pie de uno de ellos, y tres veces se desprendieron. Entonces el muerto habló, y le dijo que las ramas no quedarían fijas a menos que las sujetara con un palito. Nera lo hizo así y entonces el muerto volvió a hablar.

—Llévame sobre tu espalda a beber un poco de agua, pues tenía mucha sed cuando me ahorcaron.

—Vamos —respondió Nera tranquilamente—. ¿Dónde quieres que te lleve?

—A la casa más próxima —replicó el cadáver.

Nera cargó con el muerto hasta la casa más cercana, pero al llegar vieron que estaba rodeada por un mar de fuego.

—No podremos beber ahí —dijo el muerto—. Esa familia ha sacado fuera todo su fuego. Sigamos.

Llegaron a otra casa y vieron que había un lago a su alrededor.

—Aquí tampoco —dijo el cadáver—. Esta familia ha sacado fuera toda su agua. Sigamos.

Llegaron a una tercera casa, que no tenía ninguna barrera, y entraron. El muerto bebió un trago y escupió el resto a las caras de los aterrizados habitantes, que cayeron muertos. Entonces Nera llevó al ahorcado de vuelta al patíbulo y se dirigió a la fortaleza de Cruachan a reclamar su premio.

Cuando llegó, descubrió horrorizado que mientras estaba ausente habían incendiado la fortaleza, y todos sus ocupantes habían sido decapitados por guerreros del Otro Mundo. Nera sabía que era la Cueva de Cruachan la entrada al Otro Mundo y se dirigió hacia allí a toda prisa. Al llegar vio a una tropa de guerreros del Otro Mundo llevando las cabezas a su rey. Nera cayó prisionero y se le ordenó recoger leña para el rey. Por las noches, dormía en casa de una mujer soltera.

Nera y la mujer del Otro Mundo se enamoraron y se casaron en secreto. El le contó los horrores que había visto en la fortaleza de Cruachan.

—Lo que viste fue una ilusión de los dioses —le dijo ella—, pero puede hacerse realidad si no avisas a tu gente.

—¿Cómo puedo hacerlo?

—Ve ahora mismo. Aún están festejando alrededor del caldero, y el fuego todavía no se ha apagado.

Sin embargo, para Nera habían pasado tres días y tres noches desde que entró al Otro Mundo. La mujer siguió:

—Diles que Ailill y Medb deben destruir el *sidh* de la Cueva de Cruachan antes de que pasen dos Samains, y que deben llevarse la corona del rey.

—¿Cómo puedo convencerlos de que he estado en el Otro Mundo? —preguntó Nera.

—Llévate los frutos del verano y te creerán, pues en el mundo de los humanos está

empezando el invierno. Antes del próximo Samain te habré dado un hijo. Avísame antes del ataque para que pueda salvar tu ganado, tu hijo y tus posesiones.

Nera volvió al mundo de los mortales, llevando un poco de ajo silvestre, helecho dorado y flores de primavera, y encontró todo tal como la mujer le había dicho. Recibió la espada con puño de oro y se quedó un año con Ailill y Medb, hasta que llegó el momento de volver con su esposa. Esta le presentó a su hijo y le explicó que durante todo el año había llevado la leña por él para que no se notara su ausencia.

—¿Quieres vigilar el ganado hoy? Le he dado una de las vacas a tu hijo.

Nera se puso a vigilar el ganado, pero se quedó dormido y mientras dormía le robaron la vaca de su hijo. Al despertar, logró encontrar al ladrón, pero no antes de que la vaca fuera montada por un toro: el gran toro del Ulster, el Donn de Cuailnge.

Después de esto, Nera volvió por otro año al mundo humano. Al acercarse el día de Samain, Ailill le dijo a Nera que regresara al Otro Mundo y salvara sus pertenencias en el *sidh*, porque se proponían destruirlo. Nera hizo lo que le decían y logró sacar su ganado de la cueva. La vaca que había sido robada el año anterior tenía un ter-

nero, y todo fue bien hasta que salieron de la cueva al aire libre: en ese momento el ternero mugió tres veces con toda la fuerza de sus pulmones.

El gran toro de Connacht, Findbennach el de los cuernos blancos, oyó este mugido y se lanzó contra ellos para defender su territorio. Los dos animales pelearon, pero el ternero estaba en desventaja y salió derrotado. Al caer, mugió desafiante.

—¿Qué es lo que ha dicho? —preguntó Medb a sus druidas, que podían entender el lenguaje de los animales.

—Dijo que si su padre, el Señorial, el Donn de Cuailnge del Ulster, hubiera venido en su ayuda, Findbennach el de los cuernos blancos hubiera sido derrotado —le respondieron.

—Juro por los dioses de mi pueblo que no dormiré en un colchón ni beberé cerveza hasta que vea pelear a esos dos toros —declaró Medb.

Entonces los hombres de Connacht, junto con Fergus y sus exiliados del Ulster, atacaron la Cueva de Cruachan, la destruyeron y la saquearon, llevándose la corona real, que es uno de los tesoros de Irlanda. Pero Nera se quedó con su familia y no regresará al mundo de los mortales hasta el día del fin del mundo.



Palabrería real

Cierta noche, Medb, reina de Connacht, estaba en la cama con su consorte Ailill, en la fortaleza de Cruachan, y Ailill dijo:

—La verdad, amor mío, es que la esposa de un hombre rico tiene mucha suerte.

—Eso es cierto, mi amor, pero ¿qué te hizo pensar en ello precisamente ahora? —preguntó la reina medio dormida.

—Estaba pensando en cuánto mejor estás ahora que cuando estabas soltera.

—Vivía muy bien antes de casarme contigo —respondió Medb—. Mi padre, el gran rey de Irlanda, me dio toda la provincia de Connacht para gobernarla. Todos los hombres de Irlanda me deseaban, pero yo sólo estaba dispuesta a aceptar a uno que no fuera rudo, cobarde ni envidioso —hizo una pausa y continuó—: Conseguí lo que quería al casarme contigo, pero te di una buena dote y, de hecho, te mantengo.

Ailill se indignó:

—Mis dos hermanos son reyes, y yo mismo hubiera sido rey de no haber sido tan joven. Y nunca he oído que una mujer gobernase una provincia excepto aquí.

Y así la disputa fue subiendo de tono. A la mañana siguiente, hicieron llevar ante ellos todas sus posesiones, y descubrieron que eran iguales en todo, excepto en una cosa: Ailill poseía el Findbennach, el famoso toro de cuernos blancos, y Medb no tenía un toro comparable. Y lo peor era que el toro era hijo de una de las vacas de Medb, pero, no queriendo pertenecer a una mujer, se había unido a la manada de Ailill. Cuando se vio superada en esto por su esposo, Medb se sintió humillada y todas sus demás posesiones le parecieron sin importancia. Tenía que conseguir un toro igual al Findbennach. Así que le preguntó a su mensajero Mac Roth si en algún lugar de Irlanda había un toro comparable al Findbennach.

—Sé dónde hay un toro igual o mejor —respondió Mac Roth—. Está en Cuailnge, en la provincia del Ulster. Pertenece a Daire Mac Fiachna y se le llama el Donn de Cuailnge.

Medb recordó inmediatamente la lucha entre el Findbennach y el ternero, y lo que el ternero vencido había dicho de su padre.



—Ve allí inmediatamente y pide a su dueño que me preste el toro por un año para aparearlo con mis vacas. Le recompensaré espléndidamente.

Mac Roth fue al Ulster a negociar con Daire, y éste accedió a prestarle el Donn a Medb por un año. Aquella noche se sirvió carne y cerveza en tales cantidades que Mac Roth y sus acompañantes, intoxicados por su éxito y por la bebida, empezaron a jactarse y uno de ellos dijo:

—Nos habríamos llevado el toro de todas formas, aunque Daire nos lo hubiese negado.

Un sirviente lo oyó y se apresuró a contárselo a su amo.

—Juro por los dioses de mi pueblo que ninguna parte de mi propiedad saldrá de mis tierras si yo no lo permito —dijo Daire.

A la mañana siguiente, se negó a entregar el toro a los hombres de Connacht.

—¿Qué es esto? —preguntó Mac Roth, que había olvidado las fanfarronadas de la noche anterior.

—Yo te lo diré —gritó Daire—. Dijisteis que si no os hubiera prestado el toro os lo habríais llevado por la fuerza.

—No hay que fijarse en lo que se dice en una fiesta —alegó Mac Roth—. Y no es culpa de Medb y Ailill.



—No importa —dijo Daire—. El toro se queda aquí.

Los mensajeros no pudieron hacer más que volver a Connacht con la mala noticia.

—Bien, no perdamos el sueño por eso —dijo Medb—. El sabía muy bien que si no nos daba el toro de buen grado lo tomaríamos por la fuerza. Y así será.

Y así es como comenzó la gran guerra del Robo de Ganado de Cooley, entre el Ulster y Connacht.

Medb y Ailill reunieron un gran ejército de las cuatro provincias de Irlanda para capturar al Donn de Cuailnge, pero no podían invadir el Ulster hasta que sus druidas vieran que los signos eran favorables. A las dos semanas, los druidas declararon que los augurios eran buenos y el ejército se reunió, encabezado por el carro de Medb. Esta se disponía a dar la orden de avanzar, cuando vio frente a ellos a una muchacha muy hermosa, de pelo rubio y vestida como una mujer de la nobleza. Guiaba un carro espléndido, tirado por dos caballos negros, y en la mano llevaba una vara dorada de druida.

—¿Quién eres? —preguntó Medb.

—Soy Fedelm, la druidesa.

—¿De dónde vienes?

—De Escocia, donde he aprendido las artes de la poesía y el druidismo.

—¿Tienes poder para ver el futuro? —preguntó la reina.

—Lo tengo —replicó la druidesa.

—Entonces, druidesa, dime: ¿Qué sucederá con mi ejército?

La muchacha miró hacia delante y respondió:

—Lo veo todo rojo, rojo.

—No, eso no puede ser —gritó Medb—. He oído que los hombres del Ulster están indefensos por culpa de una maldición y no podrán resistirnos. Ahora dime, Fedelm, ¿cómo ves a mi ejército?

—Rojo, lo veo todo rojo —insistió Fedelm.

—Te equivocas —gritó la reina—. Muchos guerreros del Ulster están lejos de su tierra, y Fergus Mac Roich está aquí con nosotros, exiliado con sus tres mil hombres. Druidesa, ¿cómo ves a nuestro ejército?

—Rojo —persistió Fedelm.

—Eso no significa nada —dijo Medb—. Tiene que haber heridas y sangre en una batalla. Por última vez, profetisa, ¿qué ves?

—Veo rojo.

Entonces la muchacha entonó una canción profética que predecía la victoria del Perro, Cu Chulainn, y la derrota absoluta de los ejércitos de Connacht.

Pero Medb estaba decidida y, aunque no podía olvidar la macabra profecía, dio la orden de avanzar hacia el Ulster, donde les aguardaba Cu Chulainn.

Cu Chulainn y Ferdiad

Confiada en que los hombres del Ulster estaban indefensos a causa de la maldición de Macha, Medb hizo avanzar a su ejército. Sin embargo, lo que no sabía es que Cu Chulainn no estaba afectado y que, a pesar de su juventud, estaba decidido a defender su país hasta que los guerreros se recuperaran.

Mientras los hombres de Connacht avanzaban, Cu Chulainn les hostilizó implacablemente, tendiendo emboscadas y matando a cien cada día. Por fin, Medb, desesperada, detuvo a su ejército y mandó un guerrero cada día a luchar en combate personal con Cu Chulainn en un vado cercano. Lo mismo le dio. Aunque sólo tenía die-

cisiete años, Cu Chulainn derrotó a los mejores campeones de Medb sin que éstos pudieran evitarlo.

Por fin, Fergus Mac Roich, el héroe exiliado, se vio obligado a enfrentarse con él. Sin embargo, ambos se apreciaban demasiado para herirse y se pusieron de acuerdo en escenificar una falsa pelea. Cu Chulainn fingiría huir y la siguiente vez que se enfrentaran Fergus haría lo mismo. De este modo, no se podría acusar a Fergus de deslealtad hacia su patria adoptiva; pero Cu Chulainn siguió defendiendo el vado.

Medb estaba cada vez más preocupada, y decidió que el único hombre capaz de hacer frente a Cu Chulainn era el hermano adoptivo de éste, Ferdiad, que estaba exiliado en Connacht como Fergus. Pero conseguir enfrentarlos no era fácil. Ambos jóvenes habían sido compañeros de armas y su amistad llegó a ser tan profunda y desinteresada, que Ferdiad hizo juramento de no atacar jamás a Cu Chulainn. Así pues, Ferdiad se negó a luchar con él. Entonces Medb recurrió a la astucia y lo embriagó con promesas, vino y amor. Ferdiad seguía resistiéndose, pues los dos jóvenes se habían criado juntos y estaban más unidos que si fueran hermanos. Al fin Medb le insinuó que no había por qué guardar fidelidad a alguien que, como Cu Chulainn, hablaba despectivamente de él. Ferdiad, encolerizado ante tales revelaciones, juró que desafiara a Cu Chulainn.

Así pues, Ferdiad y Cu Chulainn se enfrentaron en medio del vado.

—Bienvenido, Cu Chulainn —dijo Ferdiad.

—Yo soy quien te da la bienvenida, Ferdiad —respondió el héroe—. Recuerda que estás en mi territorio, y que no debías haberme desafiado.

Entonces comenzaron a insultarse y con la indignación acabaron por olvidar su cariño mutuo y las aventuras que habían corrido juntos. Por fin Ferdiad dijo:

—Ya hemos hablado bastante. ¿Qué armas usaremos hoy?

—Como tú llegaste antes —dijo Cu Chulainn— tienes derecho a elegir armas.

Lucharon ferozmente todo el día, y al caer la noche ambos estaban bañados en sangre y exhaustos. Entonces se pasaron las

armas alrededor del cuello y se besaron uno a otro tres veces. Aquella noche durmieron en el mismo campo y los médicos de Cu Chulainn aplicaron hierbas mágicas en las heridas de ambos guerreros. Los de Connacht enviaron comida y bebida a Ferdiad, y éste le dio la mitad a Cu Chulainn.

Durante dos días más siguieron combatiendo a pie y cada día recibían terribles heridas; pero por la noche se curaban con hierbas mágicas y recuperaban sus fuerzas. Al día siguiente lucharon con sus carros y caballos, pero ninguno de los dos pudo vencer al otro, a pesar de que los dos hombres y sus caballos estaban casi moribundos.

Por último, llegó el día en que supieron que uno de los dos debía caer. Cu Chulainn llegó al vado y encontró a Ferdiad practicando con la espada. Entonces se volvió a su cochero y dijo:

—Mira, Laeg. Va a usar conmigo todos esos trucos. Si voy perdiendo, quiero que te burles de mí para irritarme y que me esfuerce más. Y si voy ganando, anímame para que no desfallezca.

Le tocaba a Cu Chulainn elegir el método de lucha y escogió pelear en el agua del vado. A Ferdiad se le encogió el corazón, porque sabía que nadie había escapado a Cu Chulainn en el agua.

Ninguno de los presentes había visto nunca un combate semejante. Ambos guerreros parecían poseídos por la locura. En cierto momento, Ferdiad arrojó su escudo contra Cu Chulainn, derribándole en la orilla del río. Al levantarse Cu Chulainn, fue derribado de nuevo, y Laeg, notando que su jefe iba perdiendo, se burló de él para azuzarle. Ferdiad hirió a Cu Chulainn en el pecho, y Cu Chulainn se dio cuenta de que si quería vencer tendría que usar un arma mortífera, que sólo él pudiera empuñar y de la que nadie pudiera escapar.

—Echame la lanza con puntas, Laeg —gritó.

Laeg envió la gran lanza flotando aguas abajo, y Cu Chulainn la cogió con el pie y la arrojó contra Ferdiad. Ferdiad había bajado su escudo para protegerse la parte inferior, y la lanza le hirió en el pecho, penetrando profundamente en su carne.

—Has acabado conmigo —gritó Ferdiad, cayendo muerto al río.

Lugh ayuda a su hijo herido

Cu Chulainn corrió hacia Ferdiad, le cogió en brazos y le llevó a la orilla. Al dejarlo en tierra casi se desmayó, no sólo a causa de sus heridas sino por el dolor ante la muerte de su hermano adoptivo. Ordenó a Laeg que arrancara la lanza del cuerpo de Ferdiad y, viendo el arma teñida con la sangre de su hermano, cantó un lamento por la pérdida del compañero de su infancia.

—¡Oh, Ferdiad! —exclamó—. Grande es mi dolor al verte aquí tendido. Mi corazón se aflige al contemplar mi lanza y tu cuerpo teñidos de sangre.

Aquella noche, Cu Chulainn estuvo a las puertas de la muerte. El cochero Laeg, que cuidaba de él, se sobresaltó al ver aproximarse un hombre, y preguntó a Cu Chulainn quién podría ser.

—¿Cómo es? —preguntó Cu Chulainn, que no podía levantar la cabeza para mirar.

—Eso es fácil de responder. Es muy alto y bien parecido, con pelo rubio y rizado. Lleva una capa verde sujeta con un broche de plata, y debajo una túnica plateada que le llega a las rodillas. Lleva una espada grande, de un solo filo, y dos lanzas, una de ellas con cinco puntas. Su escudo es negro, con un reborde de bronce plateado. Pero lo más extraño es que nadie parece advertirle, ni él mira a nadie. Es como si nadie más pudiera verle.

—Es alguien del Otro Mundo que se ha apiadado de mí, porque saben que estoy luchando solo con las cuatro provincias de Irlanda.

El guerrero llegó hasta Cu Chulainn y le dijo cuánto lamentaba su terrible tarea, sus noches sin dormir y sus graves heridas.

—Pero te ayudaré —añadió.

—¿Quién eres? —preguntó Cu Chulainn.

—Soy tu padre, Lugh Brazo Largo, del Otro Mundo. Duerme, Cu Chulainn, que yo lucharé por ti.

Entonces entonó un canto que hizo dormir a Cu Chulainn y aplicó hierbas curativas del Otro Mundo en las heridas de su hijo. Mientras Cu Chulainn dormía, Lugh adoptó su apariencia y luchó por él, y en pocos días el joven guerrero recuperó sus fuerzas y pudo volver a combatir.

La última batalla

Cu Chulainn luchó solo contra el ejército enemigo desde el día de Samain (1 de noviembre) hasta la fiesta de Imbolc, el 1 de febrero. Por fin los hombres del Ulster empezaron a recuperarse de su debilidad y Conchobar Mac Nessa, al frente de su ejército, pudo relevar a su sobrino y luchar contra Medb y sus tropas. Se encontraron al caer la noche y acordaron una tregua hasta el amanecer. Cu Chulainn estaba herido de nuevo y yacía indefenso en un fuerte cercano, amarrado para impedirle acudir a la batalla.

Al salir el sol, los hombres del Ulster se prepararon para el combate. Siguiendo la costumbre celta, estaban desnudos, a excepción de sus armas y escudos, y sus gritos de guerra resonaban en toda la pradera.

En el bando contrario, Fergus se decidió por fin a luchar contra sus antiguos compatriotas, asegurando que cortaría tantas cabezas que éstas cubrirían el suelo como una granizada. Conchobar se dio cuenta de que una nueva fuerza había entrado en la batalla y se enfrentó a Fergus.

—Te envié al exilio, a vivir con los perros y los zorros, y pondré fin a tus traiciones con mi propia mano delante de todos los hombres de Irlanda.

Fergus se lanzó contra él con su espada, pero Cormac, el hijo de Conchobar, detuvo su brazo.

—Tranquilo, tranquilo. No empuñes tu espada contra los hombres del Ulster. Piensa en tu honor.

—Tengo que dar tres fuertes golpes al Ulster hoy mismo —gritó Fergus, loco de furia guerrera.

—Entonces golpea las cimas de las colinas, por encima de las cabezas de los guerreros —le sugirió Cormac—. Eso calmará tu rabia.

Y Fergus se volvió y con tres golpes de su espada cortó las cimas de las tres colinas que dominaban la llanura. Cayeron al suelo con un ruido atronador en los pantanos de Meath, donde aún se las puede ver.

—¿Quién hizo ese ruido? —preguntó Cu Chulainn a Laeg, que estaba junto a él.

Y al oír la respuesta rompió las ataduras, y se arrancó las vendas de sus heridas

ra que sólo quedaron Ailill y Medb con las tropas de Connacht contra las del Ulster.

Al caer la tarde, Cu Chulainn había aplastado a la última compañía de Connacht y llegó a tener a Medb al alcance de la mano. Pero no le pareció correcto matarla.

—Concédeme un favor, Cu Chulainn —pidió la reina.

—¿Qué quieres? —preguntó él.

—Que mi ejército quede bajo tu protección hasta que hayan cruzado la frontera hacia el Oeste.

—Así se hará —prometió el héroe.

Pero, sin que Cu Chulainn lo supiera, Medb había mandado hombres tras las líneas enemigas para que capturaran al gran toro, el Donn de Cuailnge, y lo llevaran a Connacht por un camino diferente, junto con cincuenta vaquillas y ocho vaqueros. Medb había perdido la batalla, pero había conseguido su objetivo de apoderarse del toro.

—Los hombres de Connacht han sufrido el destino de una manada guiada por una hembra —comentó amargamente Fergus, contemplando a los muertos y heridos en el campo de batalla—. Un desastre total.

Así terminó el famoso Robo de Ganado de Cooley, donde Cu Chulainn, el Perro del Ulster, peleó solo contra todas las fuerzas de Irlanda. Veamos a continuación lo que ocurrió con los toros, causa de todo el derramamiento de sangre.

El combate de los toros

Cuando el Donn de Cuailnge llegó a la hermosa tierra de Connacht, dio tres fuertes mugidos, y el gran Findbennach de los cuernos blancos le oyó. Ningún otro toro de Connacht se atrevía a mugir más alto que una vaca y, notando un reto a su supremacía, el Findbennach levantó airoso la cabeza y se dirigió a Cruachan, donde estaba la fortaleza de Medb, al encuentro de su rival.

Todo el mundo acudió a presenciar el emocionante enfrentamiento, incluso gente del Ulster. Alguien tenía que ser el juez del combate y se eligió a Bricriu Mac Garbada, conocido por su imparcialidad, que se situó

en un lugar desde donde pudiera ver claramente a los contendientes.

En cuanto los dos toros se vieron, bajaron la cabeza y empezaron a escarbar el suelo, levantando montones de tierra con sus pezuñas. Sus ojos brillaban como antorchas, sus hocicos se hinchaban y por fin cargaron uno contra otro con toda su furia, corneándose e hiriéndose sin piedad. Muy pronto, el Findbennach se dio cuenta de que tenía una ventaja: el Donn estaba cansado de su largo viaje y se encontraba en tierra extraña. En la siguiente embestida, hundió sus cuernos blancos en el costado de su rival. La fuerza del impacto llevó a los toros hasta donde estaba Bricriu, que murió aplastado bajo sus pezuñas.

Cormac, hijo de Conchobar, vio lo que sucedía y le dio al Donn tres grandes golpes en el lomo.

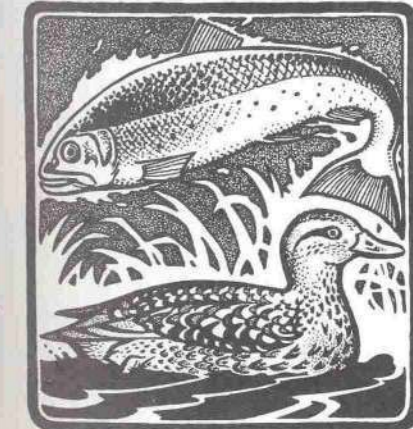
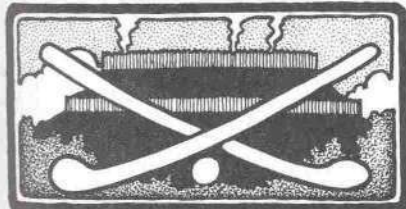
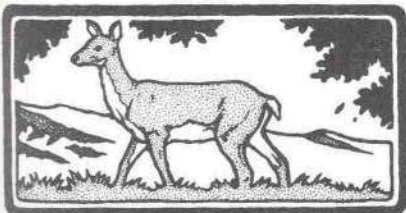
—¡No valía la pena luchar por ti! —gritó—. ¡No puedes vencer a un ternero de la mitad de tu edad!

El Donn, igual que el Findbennach, tenía entendimiento humano y estas palabras le exasperaron. Contraatacó con todas sus fuerzas y los dos toros siguieron peleando durante varias horas. Cuando cayó la noche se siguieron oyendo los terroríficos bufidos y galopadas de los combatientes. En una noche dieron la vuelta a toda Irlanda y al amanecer el Donn de Cuailnge llegó por el Oeste con los restos destrozados del Findbennach colgando de sus cuernos.

Tras esto, nadie se atrevió a ponerse en su camino, y correteó por toda Irlanda, sacudiendo sus cuernos y esparciendo los restos del Findbennach por lugares que aún llevan sus nombres. Luego se encaminó al Norte, en dirección de Cuailnge.

Al llegar subió a una pequeña colina y allí su corazón se cascó como una nuez y cayó muerto a consecuencia de la pelea. Desde entonces la colina se llama *Druim Tairb*, la Colina de los Toros.

Así perecieron el Findbennach, el toro de cuernos blancos de Connacht, y el Donn de Cuailnge, el Señorial, los dos grandes toros que fueron causa del Robo de Ganado de Cooley. Y con ellos perecieron los espíritus de los dos porqueros que durante tanto tiempo habían combatido en las praderas y colinas de Irlanda.



La historia de Fionn

En el antiguo mundo celta había dos clases de guerreros. Unos eran guerreros pertenecientes a una tribu, héroes que obedecían las leyes tribales y se atenían a las costumbres de su pueblo, aunque, como en el caso de Cu Chulainn, descendieran de los dioses.

Los guerreros del segundo tipo eran muy diferentes: eran *ecland*, no pertenecientes a ninguna tribu, que sólo obedecían sus propias leyes aunque se les reconocía como una parte importante —pero separada— de la sociedad. Estos proscritos se agrupaban en bandas llamadas *Fian* o fenianos, que significa «guerra», «batalla».

Los fenianos vivían en las fronteras entre el mundo real y el sobrenatural, y para ellos ambos mundos eran igualmente reales y tangibles. Se les reclutaba entre la aristocracia, y se sometían a tremendos ritos de iniciación para ser aceptados en el grupo. Una vez admitidos, eran capaces de viajar libremente a otros mundos, adoptando a voluntad formas y características animales. Su talla era mayor que la de los humanos normales y sus aventuras estaban más allá del poder de los mortales.

El más famoso de todos los fenianos fue Fionn, hijo de Cumhall. Antes de que él naciera, su padre había disputado a otro proscrito la jefatura de las bandas de fenianos irlandeses. En uno de los combates que se produjeron, Cumhall murió a manos de un hombre llamado Goll Mac Morna, que, aunque perdió un ojo en la lucha, se llevó la cabeza de Cumhall y todas sus posesiones. Así se inició un pleito entre la familia de Cumhall y la de Morna, enemistad que duraría el resto de sus vidas.

Durante cientos de años se han contado historias acerca de Fionn y los fenianos. Aparecen escritas en algunos de los primeros manuscritos irlandeses y aún se pueden escuchar en muchas partes de Irlanda y de Escocia. Un viejo proverbio afirma que si los fenianos descubriesen que se deja de hablar de ellos un solo día, se levantarían de sus tumbas. En otro tiempo se creyó que Fionn estaba basado en algún personaje histórico, pero actualmente la mayoría de los eruditos creen que se trata de un ser sobrenatural, un superviviente de los viejos dioses de los gaélicos, posiblemente una encarnación de la divinidad bretona Gwyn ab Nudd, rey de las hadas galesas.

Fionn estaba aún en el vientre de su madre cuando su padre, Cumhall, murió en la batalla de Cnucha. Al nacer, su madre le puso por nombre Demne, y temiendo que los enemigos de su padre le buscaran para matarle, decidió buscarle unos padres adoptivos. Encargó a dos mujeres, Bodball la druidesa y Fiacal la guerrera, que le escondieran en las laderas de Slieve Bloom, una larga cadena de montañas de poca altura que atraviesa el centro de Irlanda.

Fionn pasó seis años en Slieve Bloom, jugando como un niño cualquiera y aprendiendo los rudimentos de la caza y la defensa personal. Al cabo de este tiempo, su madre fue a visitarle. Ni siquiera ella sabía su paradero exacto, y recorrió colinas y pantanos, llanuras y páramos buscando a su hijo. Por fin le encontró dormido en la choza de un cazador. Sintió al verle una gran alegría y una profunda pena, pues sabía que no era prudente permanecer mucho tiempo con él. Le estrechó entre sus brazos y le acunó amorosamente, pero al poco tiempo volvió a decirle adiós, encargando a sus madres adoptivas que cuidaran de él hasta que tuviera edad de empuñar las armas y convertirse en un guerrero.

Las dos mujeres cumplieron bien su promesa y, en la tranquilidad de aquellos bosques remotos y deshabitados, el muchacho creció en fuerza y sabiduría, recibiendo una espléndida preparación en las artes de la guerra y la magia.

Un día, Demne intentó probar a cazar solo, y se dirigió a un lago donde había visto patos. Tenía tanta puntería con la honda que de un tiro le cortó a un pato todas las plumas de las alas, impidiéndole volar, y se lo llevó vivo, para enseñarles con orgullo a sus madres adoptivas el resultado de su primera cacería.

Al crecer se fue aburriendo de la compañía de las dos mujeres y se escapó con un grupo de poetas y estudiantes vagabundos. Más tarde vivió con un famoso ladrón en el sur de Irlanda. Pero durante todo este tiempo nadie supo quién era, por temor a los asesinos de su padre, los hijos de Morna. Por fin, sus madres adoptivas descubrieron dónde se ocultaba y volvieron a llevarle con ellas a su escondite en las laderas de Slieve Bloom.

No pasó mucho tiempo sin que volviera a escaparse. Esta vez se dirigió a un lugar llamado la Pradera de la Vida, donde se alzaba una fortaleza. Los muchachos locales jugaban al *shinty* en el prado. El los desafió uno a uno al *shinty* y a correr, ganándoles fácilmente en ambas cosas. Al día siguiente, la cuarta parte de los chicos se enfrentaron juntos a él, y volvió a ganarlos. Al otro día tuvo que competir con un tercio de los muchachos, y como siguió ganándoles, acabó jugando contra todos juntos. Los derrotó totalmente.

—¿Cómo te llamas? —le preguntaron al fin.

—Demne —respondió él.

Los chicos se lamentaron de su derrota ante el jefe de la fortaleza.

—No hay forma de ganarle —dijeron.

—¿Os dijo su nombre? —preguntó él.

—Sí, Demne —le respondieron.

—¿Qué aspecto tiene?

—Es un chico fuerte y rubio.

—Entonces —dijo el jefe— le daremos un nombre que se ajuste a su aspecto. Le llamaremos Fionn (que significa «rubio» en irlandés antiguo).

Fionn volvió una y otra vez a jugar con los muchachos de la fortaleza, sin que ninguno de ellos pudiera ganarle. Al mismo tiempo, se encargaba de cazar para sus madres adoptivas. Por fin llegó el momento en que éstas le dijeron que tenía que marcharse. Sus hazañas se iban difundiendo y temían que si se hablaba mucho de él, los hijos de Morna descubrieran quién era y dónde estaba.

Se puso al servicio del rey de Bantry, pero temiendo que su destreza pusiera al descubierto su identidad, se trasladó a la corte del rey de Kerry. Este se dio cuenta en seguida de quién era el joven guerrero y le hizo marchar.

—Eres el hijo de Cumhall, a quien los hijos de Morna han estado buscando durante muchos años. No debes quedarte aquí, porque tus enemigos te encontrarían y no quiero que te maten estando bajo mi protección.

De este modo, Fionn fue recorriendo Irlanda, luchando contra monstruos, ladrones y guerreros. En aquel tiempo no bastaba que un guerrero fuera fuerte y diestro en el

combate; un auténtico héroe tenía que aprender poesía, y Fionn se puso a estudiar con un viejo poeta llamado Finnece, que vivía a orillas del río Boyne y había pasado siete años junto a un estanque donde se decía que habitaba el salmón sagrado del conocimiento. Según una vieja profecía, un hombre llamado Fionn pescaría y se comería al salmón y al hacerlo adquiriría el conocimiento de todas las cosas.

Finnece consideró que su nombre era bastante parecido al de la profecía y, poco después de la llegada de Fionn, logró pescar el salmón y encargó a su discípulo que lo cocinara, asegurándose de que éste no comiese nada.

—¿Has comido algo? —preguntó Finnece cuando Fionn le trajo el pescado cocinado.

—No —replicó Fionn—, pero me quemé el dedo al tocarlo y me lo chupé para calmar el dolor.

—¿Cómo te llamas, muchacho? —preguntó el viejo poeta.

—Demne.

—¿Es ése tu único nombre?

—También me llaman Fionn.

—Entonces, cómete tú el salmón, Fionn. Te pertenece por derecho.

Así, Fionn se comió el salmón del conocimiento y llegó a saberlo todo. A partir de entonces, cada vez que se metía el dedo en la boca podía ver el futuro y predecir el destino del mundo.

Con su fuerza, su sabiduría y los consejos de los dioses, Fionn logró derrotar a sus enemigos, los hijos de Morna, y convertirse en rey de los fenianos.

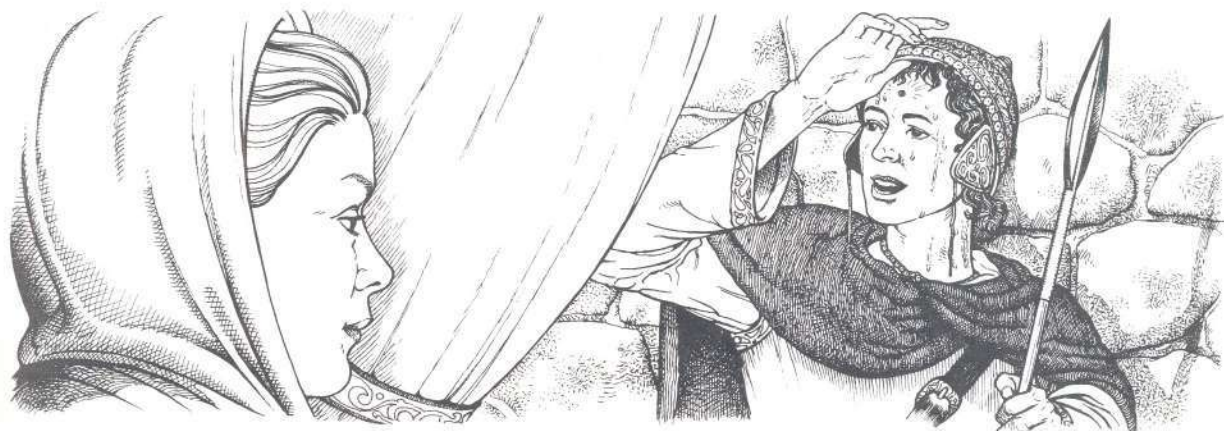
Diarmuid y Grainne

Son muchas las historias que cuentan las hazañas de Fionn y los fenianos, que libraron a Irlanda de monstruos y otras plagas. Fionn suele aparecer como el más inteligente y generoso de los hombres, pero hay un relato en el que se le describe con un tono más sombrío. Uno de los principales personajes de esta historia es Diarmuid, hijo adoptivo de Angus, el dios irlandés del amor. Se trata de un relato muy popular, y el llanto de Grainne a la muerte de Diarmuid aún emociona en Escocia y en las islas del Norte.

La historia se inicia cuando Fionn es ya viejo, con hijos adultos. Decidió casarse de nuevo y se fijó en Grainne, hija de Cormac, rey de Irlanda. El rey accedió al casamiento, a pesar de la diferencia de edades, y Fionn se dirigió con sus hombres a la corte real de Tara. Entre los guerreros del séquito de Fionn destacaba Diarmuid. Diarmuid contaba con una ventaja en el trato con las mujeres: tenía un lunar en la frente, y cualquier mujer que lo viera caía inevitablemente enamorada de él. Para evitar problemas, Diarmuid siempre llevaba el casco bien calado cuando había mujeres delante.

Cuando los fenianos llegaron a Tara, Diarmuid se quedó de guardia mientras los demás iban de caza. Hacía calor y pronto empezó a sudar. Creyendo que estaba solo, se levantó el casco para secarse la frente. Pero Grainne, que ya se había fijado en él, le estaba mirando, y cuando vio el lunar ya no pudo pensar más que en él.

Cuando los guerreros regresaron, se llamó a Grainne para presentarle a Fionn.



—¿Para qué me han traído aquí? —le preguntó ella a un druida.

—Fionn quiere casarse contigo —le respondió éste.

—Lo natural sería que pidiera mi mano para su hijo Oisín, que es casi de mi edad; Fionn es más viejo que mi padre.

—Es Fionn quien te quiere como esposa —declaró el druida.

Pero Grainne estaba decidida a casarse con quien ella quisiera. Preparó un brebaje que habría tumbado a nueve hombres y lo mezcló con la bebida que tomaron los guerreros de Fionn en la fiesta de aquella noche, procurando evitar que Diarmuid lo bebiera. Cuando todos los demás cayeron dormidos, Grainne se dirigió a Diarmuid:

—Ven conmigo.

—No lo haré —respondió Diarmuid—. No puedo tocar a la prometida de Fionn.

—Muy bien —dijo ella—. Te pondré bajo un hechizo tan fuerte que tendrás que hacer lo que yo te diga.

—Eres malvada —dijo él—. Pero no podemos salir de la fortaleza porque Fionn tiene las llaves.

—Hay una puerta de caña que estará abierta.

—Para mí es tabú pasar por una puerta de caña.

—Entonces usa tu lanza para saltar la muralla. Yo te esperaré fuera. No te dejaré hasta que muera.

—Entonces iré contigo sin necesidad de hechizos —dijo Diarmuid, cautivado ya por ella.

Ambos huyeron juntos del castillo. Cuando Fionn se enteró de lo sucedido, emprendió furioso su persecución. Los fugitivos se refugiaron en un bosque, en una cabaña protegida por una valla con siete puertas. Cuando Fionn y sus hombres la rodearon, el dios Angus, padre adoptivo de Diarmuid, ofreció envolverlos en su capa de invisibilidad para que pudieran escapar, pero Diarmuid decidió quedarse de momento, mientras el dios se llevaba a Grainne.

Fionn ordenó a sus hombres que vigilaran las siete puertas de la valla. Al darse cuenta de que tendría que luchar contra su jefe, Diarmuid decidió escapar él también. Saltó la valla de un brinco y corrió, veloz como el viento, hacia donde estaba Grainne escondida.



Con la ayuda de Angus, la pareja logró mantenerse oculta, trasladándose continuamente de un sitio a otro y sufriendo grandes penalidades, mientras Fionn seguía persiguiéndolos. Por fin, Grainne quedó embarazada y los amantes buscaron refugio junto a un serbal sagrado, protegido por un terrible gigante. Se trataba de un gigante tan feroz que ni los mismos fenianos se atrevían a acercársele, pero Diarmuid estaba desesperado. Para su sorpresa, el gigante les autorizó a vivir allí, a condición de que no cogieran ningún fruto del árbol sagrado.

Todo fue bien hasta que a Grainne le entró un antojo invencible por los frutos del serbal. Trató de reprimirlo, pero Diarmuid acabó por darse cuenta y pidió al gigante que permitiera a Grainne comer algunos frutos. El gigante no accedió y, temiendo que Grainne acabara por enfermar de obsesión, Diarmuid luchó con él y consiguió matarlo tras un feroz combate. Durante algún tiempo vivieron en paz, ocupando la casa del gigante, entre las ramas del árbol.

Pero Fionn se enteró de la muerte del gigante y, suponiendo que era obra de Diarmuid, se dirigió con sus hombres al árbol sagrado. Se sentó a la sombra del árbol y ordenó que le trajeran su tablero de ajedrez para jugar una partida con su hijo Oisín.

Fionn era el mejor jugador de ajedrez del mundo, porque cuando se veía en apuros se chupaba el pulgar y sabía instantáneamente cuál era la mejor jugada. Desde lo alto del árbol, Diarmuid observó la partida y pronto vio que Oisín llevaba las de perder. No pudiendo soportar que su amigo perdiera, arrojó una baya sobre la pieza que Oisín debía mover. Con esta ayuda, Oisín empezó a ganar, pero Fionn contraatacó y Diarmuid tuvo que arrojar otra baya al tablero.

Fionn empezó a sospechar.

—Esto parece obra de Diarmuid —dijo.

Y mirando hacia arriba, vio a los amantes ocultos entre las ramas. Estaban atrapados, pero de nuevo Angus acudió en su ayuda.

—Envuelve a Grainne en tu capa de invisibilidad y llévatela —dijo Diarmuid—. Yo me reuniré con vosotros cuando pueda.

Mientras Angus se llevaba a Grainne, Diarmuid corrió por una rama y saltó al suelo por fuera del círculo de guerreros que

rodeaban el árbol. Los amantes habían logrado escapar de nuevo.

Grainne dio a luz una niña. Pasaron los años y decidieron que debían hacer las paces con Fionn. La mayoría de sus guerreros simpatizaba en privado con los amantes y convencieron a Fionn de que los recibiera. Sin embargo, aunque Fionn fingió perdonarlos, seguía decidido a vengarse.

Por entonces, un terrible jabalí de cerdas venenosas aterrorizaba los montes cercanos. Todos los guerreros que habían intentado cazarlo habían fracasado, y muchos de ellos encontraron la muerte en el empeño. Fionn pidió a Diarmuid que lo cazara y, ante su sorpresa e indignación, el joven logró matar al monstruo.

Cuando le llevaron la piel del jabalí, Fionn dijo:

—Te felicito, Diarmuid; pero ¿cuánto mide la piel?

—Vamos a verlo —dijo Diarmuid, cayendo en la trampa.

Extendió la piel para medirla con los pies desnudos, y en cuanto lo hizo se pinchó con las cerdas venenosas y cayó desvanecido. Al recobrar el sentido vio a Fionn inclinado sobre él.

—Cúrame, Fionn —rogó—. Cuando te comiste el salmón de la sabiduría, recibiste el don de la curación. Déjame beber en tus manos para que me cure.

—No te lo mereces —replicó Fionn.

Pero luego recordó los años de lealtad de Diarmuid y cambió de opinión. Tres veces fue a coger agua de un pozo en las manos para que Diarmuid bebiera. Pero cada vez que pensaba en Grainne dejaba escapar el agua entre los dedos. Cuando por fin se decidió en favor de Diarmuid, ya era tarde. El joven guerrero había muerto.

Los compañeros de Fionn se indignaron con él por haber traicionado a Diarmuid después de haber hecho las paces. Para mantener su autoridad, trató de reconfortar a la desconsolada Grainne.

Al principio, ésta se negó a escucharle y le dirigió toda clase de insultos. Pero Fionn perseveró y acabó convencéndola de que se casara con él. Pero aunque Grainne olvidó su odio hacia el hombre que tantas desgracias le había causado, nunca olvidó su amor por Diarmuid.

La muerte de Fionn

hijode

Fionn mató al asesino de su padre, Goll Mac Morna, y durante muchos años fue jefe de los fenianos de Irlanda. No tenía rival en la lucha, en la magia ni en la poesía, y en todas partes se le respetaba y obedecía. Sin embargo, muchos años antes se había hecho una profecía, según la cual Fionn moriría en Irlanda cierto año. Cuando llegó ese año, Fionn decidió prudentemente trasladarse a Escocia.

Sus hombres protestaron al enterarse, y se dijeron:

—¿Acaso no tenemos comida y bebida suficiente para agasajarte en Irlanda durante todo un año? Estableceremos turnos para alimentarte y divertirti cada noche en nuestras casas, tal como corresponde al rey de los fenianos

Conmovido por su afecto, Fionn no pudo rechazar la oferta. Dio la casualidad de que la primera casa a la que le tocó acoger a Fionn fue la de Fer-tai, cuya esposa era la hija de Goll Mac Morna. El hijo de ambos, Fer-li, había heredado la fuerza y el valor de su abuelo Goll, y no perdonaba a Fionn la muerte de su abuelo. Fionn llegó a la casa de Fer-tai con sólo unos pocos guerreros, y al verlo Fer-li tramó un plan con algunos de sus propios hombres.

Fionn alojó a la mayor parte de sus hombres fuera de la casa y al entrar se encontró que le aguardaba una espléndida fiesta. La sala estaba decorada con magníficas telas, el suelo estaba cubierto de flores y en el centro ardía un gran fuego. Se sentó a la mesa con sus hombres de confianza y, de pronto, un grupo de personas indignadas llamó a la puerta y acusó a los hombres de Fionn de haber matado al ganado de las granjas cercanas y a los granjeros mismos.

—No toleraremos esto —gritó Fer-li.

—No te preocupes —dijo Fionn, apaciguador, sabiendo que la acusación era mentira, para justificar un ataque contra él—. Te daré dos vacas por cada una robada, y lo mismo para las ovejas y los caballos.

—¡No habéis venido aquí en paz! —siguió gritando Fer-li—. Habéis venido para matarnos, igual que matasteis a nuestros padres y a nuestros abuelos.

Y se lanzó contra Fionn en un ataque de



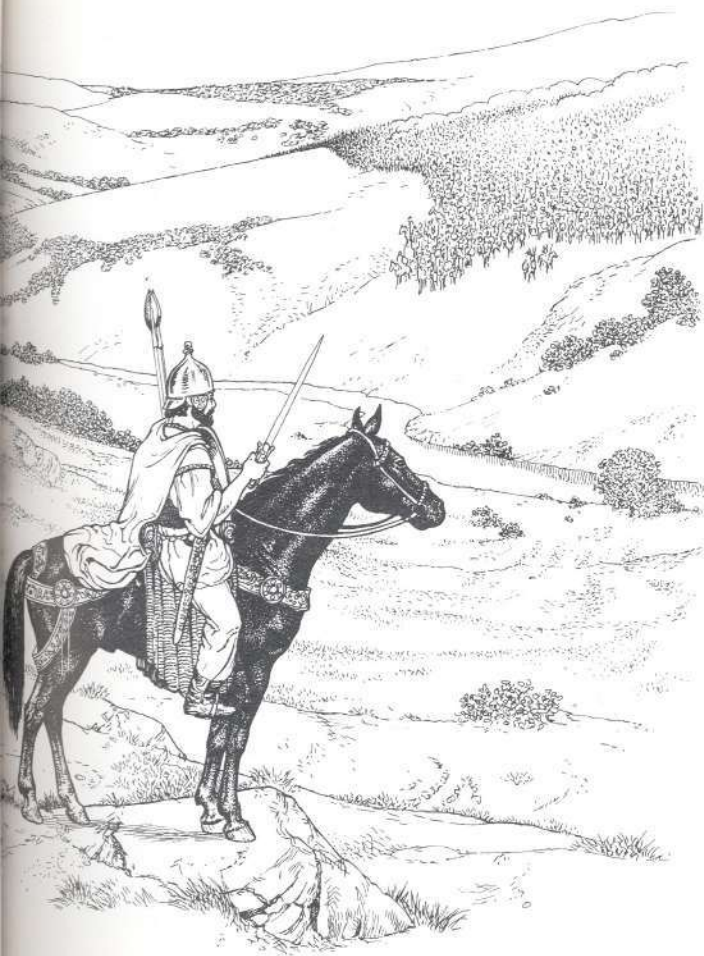
rabia. Los guerreros de Fionn se levantaron como un solo hombre y estalló la lucha por toda la sala. Fer-tai trató de controlar la situación y proteger a Fionn, que era su invitado, pero nadie le escuchó. Veintisiete guerreros habían caído ya cuando la esposa de Fer-tai entró corriendo en la sala, con su tocado desgarrado y los pechos desnudos en señal de paz. La mujer increpó duramente a Fer-li.

—Hijo mío —gritó—, es un deshonor para un guerrero y un augurio de desgracia el que hayas intentado traicionar al ilustre Fionn en nuestra propia casa. Márchate inmediatamente de aquí.

Fer-li obedeció a su madre, pero antes de salir desafió a Fionn:

—Te desafío mañana en Ath Bres, Fionn.

Fionn aceptó el reto y a la mañana siguiente acudió con sus 150 hombres al vado de Ath Bres en el río Boyne. Allí vieron a



Fer-li al frente de 3.000 hombres formados para la batalla. Desanimado por la desigualdad numérica, Fionn envió una mujer, Birgad, para que negociara la paz.

Fer-tai habría aceptado, pero su hijo estaba decidido a pelear.

—Acepta los términos —le aconsejó Fer-tai—. Piensa que Fionn te quiere. Cuando eras pequeño siempre andabas rondando por su casa.

—Fionn y yo no volveremos a beber juntos —declaró Fer-li de mal humor— ni yo volveré a entrar en su casa.

—Eso es una tontería —dijo Fer-tai—. Fionn es un noble príncipe, famoso por su fuerza y su valor en la batalla. Es una locura.

—Peharemos —insistió Fer-li, despidiendo airadamente a Birgad—. Díselo a ese viejo acabado.

Al escuchar el mensaje, Fionn rugió:

—Juro que pelearé con ellos como si fuera un muchacho.

Pero a pesar de todo, volvió a enviar a Birgad en un último intento de pactar la paz, que Fer-li rechazó arrogantemente. Entonces el rey de los fenianos se vistió con sus ropas de batalla. A un lado tenía sus lanzas de cinco filos y al otro su espada con puño de oro. Se colgó a la espalda su escudo, decorado con maravillosos diseños y colores, y se puso un casco de oro con piedras preciosas incrustadas.

Una vez vestido para la batalla, se dirigió con paso firme hacia el vado. Los que le veían comprendían perfectamente por qué era rey de todos los fenianos. Había luchado por el bien de Irlanda toda su vida, salvando a su tierra de muchas invasiones, e incluso de una gran epidemia, y tenía más de 230 años de edad.

Sin arredrarse ante el ejército que tenía enfrente, el anciano guió a sus hombres al combate, arengándoles para que realizaran actos heroicos. Al oír la voz familiar de su amado rey, los 150 fenianos se dispusieron a combatir con todas sus fuerzas. Alzando un bosque de lanzas, formaron en filas apretadas, protegidos por sus brillantes escudos de muchos colores.

Sonaron las trompetas, se elevaron gritos de guerra por toda la pradera, y los dos ejércitos se lanzaron uno contra otro. Los lanceros y los honderos arrojaron una lluvia de proyectiles contra las líneas enemigas.

Los valerosos fenianos lucharon ferozmente hasta que se impuso la superioridad numérica de la tropa de Fer-li. El propio Fionn cayó muerto en medio de la batalla, y los descendientes del clan de Morna agitaron victoriosos sus lanzas y entonaron cantos de triunfo.

Al parecer, Fionn pereció junto con muchos de sus mejores guerreros, pero en realidad no fue así. La gente del Otro Mundo acudió en secreto en su ayuda, llevando a los fenianos a sus montículos *sidh* para que se curaran y descansaran. Allí ha permanecido durmiendo hasta ahora, con sus caballos y sus armas a su lado, esperando a que los despierte el toque de trompetas anunciando que su amado país está en peligro. Entonces se levantarán y tomarán sus armas, montarán en sus caballos y saldrán de las cavernas subterráneas para defender a su pueblo como hicieron en tiempos pasados.

Los ancianos

Mucho después de la desaparición de Fionn, San Patricio recorrió Irlanda llevando el Cristianismo a los celtas paganos. Se dice que en uno de sus muchos viajes se encontró con dos ancianos, los únicos supervivientes de las bandas de fenianos. Oisin, el hijo de Fionn, y Caoilte Mac Ronan, uno de los mejores amigos de Fionn. La historia sucedió así:

Una noche, cuando la oscuridad caía sobre los bosques de las laderas de Slieve Bloom y todo el mundo se sentía abatido y melancólico, Caoilte Mac Ronan preguntó a Oisin:

—¿Dónde te parece que vayamos a divertirnos, viejo amigo?

—No sé qué decir —respondió Oisin—. Quedan tan pocos de nuestros compañeros vivos...

Pasaron aquella noche y las dos siguientes en casa de Cama, que había sido la niñera de Oisin. De día fingían estar alegres para no apenarla, pero por la noche lloraban abiertamente y evocaban los buenos tiempos pasados. Al tercer día salieron de su encierro y decidieron separarse.

Oisin y sus hombres fueron al montículo *sidh* donde vivía su madre. Caoilte y los suyos fueron al Sur, al fuerte de Drum Derg, donde San Patricio estaba cantando misa y bendiciendo la fortaleza que había pertenecido a Fionn Mac Cumhall.

Cuando el santo vio la banda de rudos ancianos que se acercaba y observó el enorme tamaño de sus perros, se sintió aterrado; no cabía duda de que eran hombres de otra época. Entonces Patricio, valientemente, les roció con agua bendita. ¡Una horda de espíritu y demonios salió volando de ellos!

—Así está mejor —dijo San Patricio—. ¿Quiénes sois?

—Soy Caoilte, hijo de Ronan —respondió Caoilte.

El santo se acercó, todavía asombrado por la estatura de los hombres. El más alto de sus monjes no le llegaba a la cintura a ninguno de los fenianos. Entonces Patricio dijo:

—Quiero pedirte un favor, Caoilte.

—No sé si me quedarán fuerzas para

ello, pero dime qué es —respondió el viejo guerrero.

—Quiero encontrar un manantial de agua pura por aquí, para bautizar a las tribus de Breg, Meath y Usnech.

—Yo te llevaré a uno —dijo Caoilte al momento.

El guerrero guió a los monjes y cogiendo la cruz de San Patricio señaló con ella un manantial de agua pura, con un estanque poblado de plantas acuáticas.

—En otros tiempos —dijo— esta agua no tenía igual.

—Está muy bien —dijo Patricio—. Ahora compartiremos la comida.

Los monjes dieron a los fenianos la mitad de su comida, y hubo carne para todos. Mientras comían, Patricio preguntó a Caoilte acerca de Fionn y su época.

—¿Fue Fionn Mac Cumhall un buen jefe para vosotros?

—Sí que lo fue. Si todos los frutos de la naturaleza se hubieran convertido en oro y plata, Fionn los habría regalado, tal era su generosidad.

—¿Qué os ha dado ánimos durante vuestras largas vidas? —siguió preguntando el santo.

—La verdad que llevábamos en nuestros corazones —replicó Caoilte—. La verdad que manteníamos en nuestras palabras y la verdad que demostrábamos con nuestras acciones.

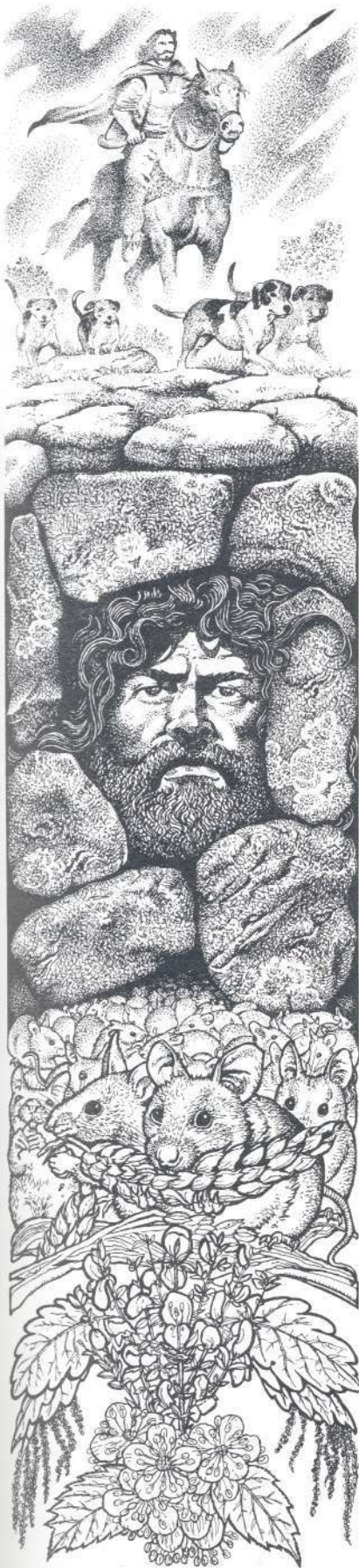
—Dime, Caoilte —dijo Patricio, pensativo—. En las casas que visitabais hace mucho tiempo, ¿había cuernos para beber y copas de cristal decoradas con oro?

—Noble y santo Patricio —respondió Caoilte—, había 312 cuernos en la casa de mi señor, todos llenos hasta el borde de cerveza espumosa.

—¿Teníais buenos caballos en el *fian*?

—Ya lo creo. Y de cada pareja de padres obteníamos 150 potrillos —y se puso a explicar cómo.

Caoilte siguió narrando a los extasiados monjes los triunfos y las penas de Fionn y sus hombres, como han seguido haciendo hasta ahora los narradores de la Escocia gaélica y del oeste de Irlanda, manteniendo vivo el recuerdo de los grandes personajes de la antigüedad, que quizá sigan durmiendo bajo los *sidhs* de Irlanda.



Las cuatro ramas del *Mabinogion*

El Mabinogion es una colección de relatos escritos en Gales durante la Edad Media. Sus creadores fueron narradores educados en la elegante sofisticación de la caballería normanda y las historias cortesanas, pero de cuando en cuando la tranquila superficie heráldica se ve alterada por inquietantes ondas, como si una piedra hubiera roto las aguas de un lago en calma. El rey benigno, la reina recatada, los cortesanos y las doncellas, revelan caracteres más de acuerdo con un mundo más oscuro y menos pulido, donde tuvieron su origen como dioses y diosas. Aparecen con frecuencia transformaciones animales, magia drúidica y un humor tosco, más afín a la Edad de Hierro celta que al idealizado mundo literario. Esto es especialmente evidente en las historias más antiguas, conocidas como «Las cuatro ramas», donde estos elementos sobrenaturales son predominantes. Está muy claro que por debajo de todas las adiciones e influencias posteriores se oculta una mitología arcaica cuyas historias se recitaban en los banquetes de reyes y caudillos paganos y, en una forma más cruda, junto al fuego de los hogares humildes. Varios de los dioses y diosas del *Mabinogion* tienen equivalentes en el mundo celta, y cotejándolos con los datos de otras procedencias se puede desprender la capa de grandeza cortesana medieval para contemplar algunos de los códigos y costumbres de los paganos bretones.

La primera rama del *Mabinogion* narra la historia de Pwyll, señor de Dyfed, en Gales del Sur, que gobernaba sobre las siete *cantrefs* (divisiones) de la región de Dyfed. Tenía corte en Arberth, y un día, estando allí, decidió salir de caza por los bosques de Glyn Cuch.

Soltó a sus perros, hizo sonar su cuerno y galopó tras la jauría por entre los árboles. Al ir adentrándose en el bosque fue perdiendo de vista a sus compañeros, y cuando cayó la noche se encontró solo. De pronto oyó el ruido de otra jauría que corría hacia sus perros. Frente a él vio un claro en el bosque, con un césped perfecto, y un hermoso ciervo acosado por una extraña jauría, que acabó por derribarlo.

Pwyll quedó tan asombrado al ver a aquellos perros, que al principio ni se fijó en la presa. Jamás en su vida había visto perros completamente blancos con orejas rojas. Se trataba, evidentemente, de perros del Otro Mundo. Sin embargo, el ciervo caído era una presa demasiado buena para cederla, así que

go —pues en aquel tiempo las compensaciones dependían del «status» de la parte ofendida—. Pero aún no sé quién sois.

—Soy Arawn, rey de Annwn —respondió el extraño.

Pwyll se puso pálido, pues sabía que Annwn era del Otro Mundo.

—Señor —dijo Pwyll—, ¿cómo puedo reparar mi falta?

—Voy a decírtelo. Hay un rey llamado Hafgan, cuyo reino hace frontera con el mío en Annwn, y que siempre está atacando mi tierra. Yo no puedo derrotarle, pero tú podrías fácilmente. Si lo consigues, te ganarás mi amistad.

—Lo haré —respondió Pwyll—, pero tenéis que decirme cómo.

—Escucha con atención —dijo Arawn—. Haré un pacto de amistad contigo y te daré mi apariencia exacta para que todos piensen que tú eres yo. Te pondré en mi puesto en Annwn y cada noche compartirás la cama con la mujer más hermosa del mundo. Quédate allí un año y un día, y luego reúnete conmigo aquí. Dentro de un año tengo una cita con Hafgan en el vado. Présentate con mi aspecto y derribale de un solo golpe; no harán falta más. Y aunque te pida por caridad que le vuelvas a golpear, no lo hagas porque recuperaría toda su fuerza. Haga lo que haga yo, él siempre se recupera para seguir luchando al día siguiente, pero tú le vencerás con facilidad.

—¿Y qué pasará con mi propio reino? —preguntó Pwyll.

—Yo iré allí, transformado con tu aspecto, y reinaré en tu lugar.

—De acuerdo entonces —dijo Pwyll.

Se produjo la transformación y Arawn acompañó a Pwyll hasta que estuvieron a la vista de su corte en el reino de Annwn.

—Ahora —dijo Arawn— la corte y el reino entero están bajo tu mando. Ve sin miedo. Si te fijas en lo que hacen los demás, aprenderás en poco tiempo las costumbres de mi corte.

Pwyll se acercó solo, dejando a Arawn que fuera a su reino terrestre. Nadie podría haber imaginado los maravillosos edificios de todas clases que el rey contempló en su camino al gran salón real. Tal como Arawn había predicho, todos le trataron como si fuera su rey que regresaba de una partida de

caza. Dos escuderos le quitaron las botas y dos caballeros le despojaron de sus ropas de caza y le vistieron con una túnica de seda dorada. La sala de banquetes estaba preparada y los caballeros fueron entrando, espléndidamente ataviados. Con ellos entró la mujer más hermosa del mundo, con un vestido de seda brillante con brocados. Todos se lavaron y luego se sentaron a las largas mesas.

Pwyll y la reina empezaron a conversar y él la encontró encantadora, inteligente, graciosa, espontánea. Pasaron la velada comiendo y bebiendo, cantando y escuchando relatos. Llegó la hora de acostarse y Pwyll se fue a la cama con la encantadora reina. En cuanto se acostaron, él le volvió la espalda y no dijo una sola palabra hasta la mañana siguiente.

Pwyll pasó de manera bastante agradable su año en el Otro Mundo, entre cacerías y banquetes, sin descuidar los asuntos del reino. Cada noche, él y la reina se acostaban en la misma cama, y cada noche él volvía la espalda y se quedaba dormido. Al día siguiente se trataban con afecto y ternura, pero por la noche siempre sucedió igual. Por fin llegó la fecha de su encuentro con Hafgan. Todos los habitantes del reino lo sabían, y Pwyll se dirigió al vado como estaba previsto, rodeado por una gran compañía de nobles del Otro Mundo. Al otro lado del río vieron al rey Hafgan y sus hombres, que les esperaban. Inmediatamente se les acercó un jinete.

—Nobles señores —gritó—, éste es un combate personal entre dos reyes que están en conflicto. Quedaos atrás y dejadles luchar solos.

Los dos reyes cabalgaron hasta el centro del vado, que era donde se disputaban los combates personales entre guerreros celtas. Antes de que Hafgan pudiera hacer un movimiento, Pwyll le golpeó en el centro de su escudo, partiéndolo en dos. El golpe fue tan fuerte que desmontó la armadura y arrojó a Hafgan al suelo, mortalmente herido.

Hafgan se dio cuenta de que su atacante no era Arawn, y gritó:

—Señor, ¿qué derecho tienes tú a matarme? No tengo nada contra ti. Pero, por amor de Dios, ya que has empezado acaba tu tarea.



—Señor —respondió Pwyll—, es posible que llegue a lamentar lo que he hecho, pero tendrás que buscar otro que te dé el golpe definitivo. Yo no lo haré.

—Entonces llevadme, hombres —dijo Hafgan—, pues mi muerte está asegurada. Pwyll reclamó el reino de Hafgan y al mediodía siguiente era el único rey de todo Annwn.

Habiendo cumplido su parte del trato, Pwyll se encaminó a su cita con Arawn en Glyn Cuch. El rey del Otro Mundo estaba ya allí, esperándole.

—Que Dios premie tu amistad. Ya me he enterado de lo que has hecho —dijo Arawn.

—Y cuando vuelvas a tu reino —le dijo Pwyll— podrás ver lo que he hecho por ti.

Entonces cada uno recuperó su aspecto original y regresó a su propio país. Arawn estaba encantado de volver a su corte y a sus guerreros, aunque éstos, como es lógico, no sabían nada de su larga ausencia ni se dieron cuenta de la novedad. Aquel día celebró un banquete y habló animadamente con su esposa durante toda la velada. Luego se fueron a la cama e hicieron el amor. La reina se preguntaba qué le habría sucedido a su esposo después de tanto tiempo, pero no dijo nada. En mitad de la noche, Arawn se despertó, y viendo que ella estaba aún despierta, le habló; pero ella no contestó. Más tarde volvió a despertarse, y luego una tercera vez, pero en ninguna ocasión la reina pronunció una sola palabra.

—¿Por qué no me hablas? —dijo el rey.

—Señor —respondió ella—, durante todo un año no me he atrevido a hablarte en la cama.

—Pero si hemos dormido juntos todas las noches —dijo él.

—Y para vergüenza mía, desde que nos metíamos en la cama hasta que nos levantábamos no nos hemos hablado ni tú me has mirado siquiera; y mucho menos hacerme el amor.

«El amigo que encontré es un hombre verdaderamente leal», se dijo Arawn, asombrado. Y entonces le reveló a su esposa:

—Señora, no me culpes, pues la verdad es que durante un año y un día no he dormido contigo —y le explicó todo lo sucedido entre él y Pwyll.

—Tienes un amigo realmente fiel —le dijo ella.

—Señora —dijo Arawn—, eso mismo estaba pensando yo.

Mientras tanto, Pwyll, señor de Dyfed, regresó también a su corte y preguntó a sus nobles lo que opinaban de su gobierno durante el último año.

—Señor —le respondieron—, nunca has sido más discreto y juicioso, más amable y generoso con tus posesiones, y nunca has gobernado mejor.

—Pues agradecédselo al hombre que ha ocupado mi puesto —les dijo Pwyll, y les contó lo sucedido.

—Demos gracias a Dios porque hayas encontrado un amigo así —dijeron ellos—, y roguemos para que tú sigas reinando de la misma forma.

—Así lo haré —prometió Pwyll.

Así quedó establecido un firme lazo de amistad entre los dos reyes, que periódicamente se enviaban regalos uno a otro: perros, caballos, halcones y cualquier cosa que uno pensara que podía agradar al otro. A partir de entonces, por haber unificado los reinos del Otro Mundo y haber gobernado tan bien en el puesto de Arawn, a Pwyll ya no se le llamó señor de Dyfed, sino Señor de Annwn y del Otro Mundo, título que heredó su hijo Pryderi. Lo cual es justo, pues aunque el historiador trata a Pwyll y a Pryderi (nombres que significan «Sabiduría» y «Cuidado») como a meros mortales, lo cierto es que tanto ellos como Arawn y Hafgan eran dioses de los antiguos celtas.

Branwen, hija de Llyr

Bran el Bendito, conocido en Gales como Bendigeidfran o El Cuervo Bendito, era otro de los poderosos dioses de los celtas. El, su hermano Manawydan y su hermana Branwen, eran hijos de Llyr, el viejo dios del mar. En esta historia, Bran aparece como un ser humano, aunque de estatura gigantesca; pero a medida que avanza el relato va adoptando un carácter cada vez más sobrenatural. Aunque se citan lugares reales e identificables, los personajes se mueven libremente de este mundo al otro, donde un año pasa con la rapidez de un minuto y los hombres comen en compañía de los dioses. La historia de la cabeza cortada que sigue viviendo después de la muerte de su dueño es la prueba literaria más convincente de una creencia celta muy extendida.

Bran el Bendito era rey de la isla de Gran Bretaña. En cierta ocasión estaba en una de sus cortes, en Harddlech (Gales), y una tarde en que se encontraba mirando al mar vio trece barcos que se dirigían hacia la costa, procedentes de Irlanda.

—Mirad aquellos barcos —dijo el rey a sus acompañantes—. Vienen derechos hacia nosotros. Que los hombres se armen hasta que averigüemos lo que quieren.

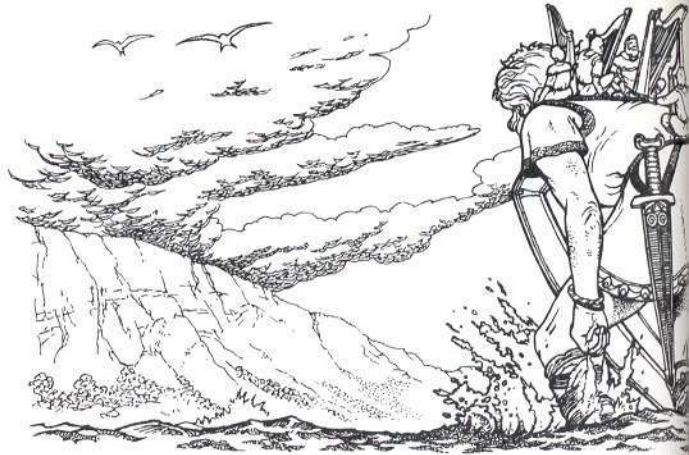
Todos los barcos llevaban hermosas banderas de seda bordada, y cuando se acercaron más se vio que llevaban un gran escudo colgado sobre la cubierta como señal de que venían en son de paz. Del primer barco se arriaron botes, que avanzaron hacia la costa, donde Bran aguardaba sobre una alta roca. Al llegar frente a él, los marineros le saludaron.

—¡Que Dios os bendiga! —gritó el rey—. ¿Qué flota es ésta? ¿Os proponéis desembarcar?

—Estas son las naves de Matholwch, rey de Irlanda, y él mismo ha venido en ellas —le respondieron—. Quiere aliarse contigo y solicita la mano de tu hermana Branwen, para que Irlanda y Gran Bretaña se unan y se hagan más fuertes. No pondrá el pie en tus costas hasta que se la concedas.

—Bueno —respondió Bran—, tendremos que consultar la cuestión. Pero en cualquier caso, podéis desembarcar.

Bran ofreció un magnífico banquete al



rey de Irlanda. Al día siguiente consultó el asunto con sus consejeros y decidieron aprobar el matrimonio entre Branwen y Matholwch. Se celebró otra gran fiesta en un amplio pabellón, pues Bran era tan gigantesco que no cabía en ninguna casa corriente, y por la noche Branwen durmió con el rey de Irlanda y se convirtió en su esposa.

Bran tenía un hermanastro llamado Efnisien, que no podía soportar que a los demás les fueran las cosas bien. Deseoso de causar algún trastorno, fue al establo donde se guardaban los caballos de Matholwch.

—¿De quién son estos caballos? —preguntó arrogantemente.

—Del rey de Irlanda, Matholwch —le respondieron.

—¿Y qué están haciendo aquí?

—Matholwch ha dormido con tu hermana Branwen y por eso están aquí sus caballos.

Efnisien ya sabía todo esto, pero fingió enfurecerse ante la noticia.

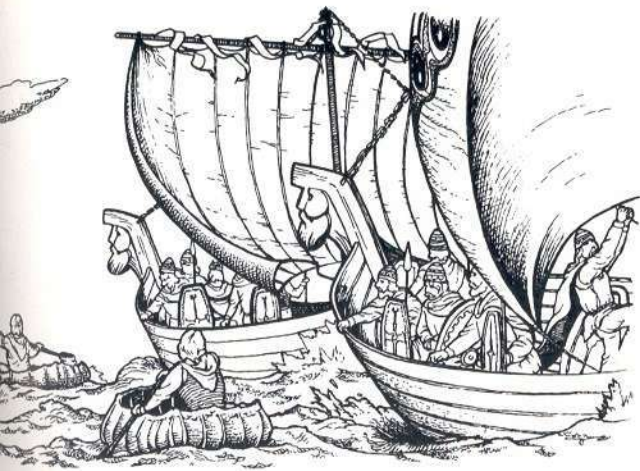
—¿Le han dado mi maravillosa hermana al rey de Irlanda sin pedirme permiso? —gritó—. Nada podría ofenderme más.

Y diciendo esto atacó a los pobres caballos, cortándoles los labios, las orejas y las colas.

Cuando la noticia llegó a oídos de Matholwch, sus consejeros le dijeron:

—Es un gran insulto, y además deliberado. No te queda más remedio que volver a los barcos.

Cuando Bran se enteró de que Mat-



holwch abandonaba su corte sin solicitar su venia ni despedirse siquiera, envió mensajeros a preguntar la razón.

—Si hubiera sabido lo que ahora sé —les dijo el rey Matholwch a los mensajeros—, no habría venido. Me han insultado gravemente. Las cosas no podían haber salido peor. Y hay una cosa que no entiendo: ¿por qué se me trata tan mal después de haberme dado por esposa a la bella Branwen?

—Créenos, señor —dijeron los mensajeros—, estas fechorías se cometieron sin conocimiento del rey. Si tú te sientes insultado, Bran se lo tomará aún peor.

—Es posible —replicó Matholwch—, pero Bran no puede deshacer lo que está hecho.

No obstante, los mensajeros consiguieron apaciguar al irritado rey, que se reconcilió con Bran y partió para Irlanda con Branwen y abundantes tesoros que Bran le había regalado en compensación por el insulto de Efnisien.

Al principio, a Branwen le fue bien en Irlanda, y a su debido tiempo tuvo un hijo que enviaron a criar con las mejores familias de Irlanda. Pero empezaron a circular rumores acerca del gran insulto que el rey había sufrido por parte del pueblo de la reina. La gente comenzó a burlarse del rey, instándole a que vengase la afrenta. Branwen fue expulsada de su aposento y llevada a las cocinas, donde se la obligaba a hacer la comida para toda la corte. Cada mañana, el carnicero que acudía a cortar la carne la golpeaba como parte de su castigo. Para que

Bran no se enterara de lo que le hacían a su hermana, los hombres de Matholwch le aconsejaron que prohibiera a todos sus barcos navegar entre Irlanda y Gales.

Esta situación se prolongó durante tres años, pero Branwen no era la clase de mujer que soporta resignadamente un trato humillante. Capturó un estornino y lo crió a base de sobras de la cocina. Con paciencia, le enseñó a hablar, y cuando lo hubo conseguido lo envió con un mensaje para su hermano, contándole sus apuros. Bran se indignó y declaró inmediatamente la guerra a Matholwch.

La flota zarpó rumbo a Irlanda, pero el propio Bran era tan enorme que fue vadeando, llevando sobre su espalda a todos los arpistas de la corte. La lucha fue ferocísima y murieron muchos hombres. Sólo siete de los hombres de Bran salieron con vida: uno de ellos era Pryderi, hijo de Pwyll y Señor de Annwn; otro era el hermano de Bran, Manawydan. Bran cayó herido por una lanza envenenada, y antes de morir hizo una extraña petición: rogó a sus amigos que le cortasen la cabeza.

—Coged mi cabeza —les dijo— y llevadla a Londres. Allí enterradme en la Montaña Blanca, con la cara mirando a Francia. Pero os sucederán muchas cosas antes de que podáis llegar a Londres. Pasaréis siete años de fiestas en Harddlech, y la cabeza será tan buena anfitriona como cuando estaba en mi cuerpo. Luego pasaréis ocho años en Penfro. Mientras no abráis la puerta que da a Cornualles podréis quedaros allí sin que la cabeza se pudra. Pero en cuanto abráis la puerta ya no podréis quedaros allí: tendréis que ir a Londres y enterrar la cabeza. Hacedlo ya.

Los siete hombres cortaron la cabeza de Bran, como él pedía, y abandonaron Irlanda, llevando con ellos a Branwen y la cabeza. Una vez en Gran Bretaña, Branwen miró a su alrededor y exclamó:

—Dios mío, ¿por qué nací? Estas dos islas maravillosas están destruidas por mi causa.

La angustia la hizo caer muerta, y la enterraron a orillas del río Alaw, donde todavía existe un lugar llamado *Bedd Branwen*, o tumba de Branwen.

Los siete guerreros siguieron su camino

hacia Harddlech con la cabeza de Bran. Por el camino encontraron un grupo de vagabundos y les pidieron noticias.

—Las noticias son terribles —les respondieron—. Caswallawn, hijo de Beli, se ha hecho coronar como rey en Londres.

—¿Qué ha sucedido con el hijo de Bran y los demás? —preguntaron los siete.

—Todos han muerto —respondieron con tristeza los viajeros.

Los hombres siguieron hacia Harddlech, y allí encontraron un banquete preparado que les reconfortó el cuerpo y el alma. Mientras descansaban, tres pájaros pertenecientes a Riannon, la esposa de Pwyll, cantaron para ellos. La magia de su canto ahogó sus penas, y mientras escuchaban, pasaron siete años, tan rápidos como un solo día.

Transcurridos los siete años debían llevar la cabeza de Bran a Penfro. Allí también encontraron una gran sala con vistas al mar y un banquete preparado. La sala tenía tres puertas: dos estaban abiertas y la tercera cerrada, por lo que supusieron que era la puerta de la que Bran les había hablado. Una vez dentro del salón, olvidaron sus desgracias y sintieron un alivio en la pena que les atenazaba.

Allí permanecieron durante ocho años, pero el tiempo transcurrió tan aprisa que les parecieron pocos días. La cabeza de Bran presidía los banquetes como había hecho el rey en vida. Pero todo terminó como Bran había predicho. Un día, uno de los siete dijo:

—Voy a tratar de abrir esta puerta para ver si Bran estaba en lo cierto.

Y antes de que sus compañeros pudieran impedirselo había abierto la puerta. En la distancia se veía Cornualles. Inmediatamente todos sintieron el peso de la desolación que habían olvidado durante su placentera estancia en Penfro. Se acordaron de todos los que habían muerto, de todas sus desgracias y fracasos. Y por encima de todo, lamentaron la muerte de su rey. Lo único que les quedaba por hacer era llevar la cabeza a Londres.

Cuando llegaron a la Montaña Blanca enterraron la cabeza siguiendo las instrucciones de Bran. Allí permanece desde entonces, protegiendo a su tierra de epidemias e invasiones.

Manawydan, hermano de Bran y Branwen, fue uno de los siete supervivientes de la batalla contra Matholwch de Irlanda, que llevaron a Londres la cabeza de Bran. Como los demás personajes de estas narraciones, era uno de los dioses celtas, un dios marino como su padre. Este relato tiene lugar cuando Pwyll, Señor de Annwn, ya ha muerto, pero su viuda, Riannon, aún vive y su hijo Pryderi es ahora Señor del Otro Mundo (y de Dyfed). Es una historia triste, llena de sucesos extraños.

Cuando los siete hombres hubieron enterrado la cabeza de Bran en Londres, Manawydan cayó presa de una terrible desolación.

—¡Oh, Dios mío! —exclamó—. No tengo dónde ir.

—Señor —dijo Pryderi—, no te deprimas. El que ahora ocupa el trono de Bran es tu primo Caswallawn. Es cierto que ha traicionado a tu familia, pero tú nunca fuiste aspirante al trono.

—Ya sé que es mi primo —suspiró Manawydan—, pero lo cierto es que no soporto ver el país gobernado por otro que no sea mi hermano Bran. No podría vivir en la fortaleza de Caswallawn.

—¿Aceptarías un consejo? —preguntó Pryderi.

—Desde luego. Lo necesito —replicó Manawydan.

—Heredé de mi padre los siete *cantrefs* de Dyfed, la mejor tierra del mundo. Mi madre, Riannon, está viuda. Cásate con ella, y aunque los siete *cantrefs* me pertenecen, os los cederé a mi madre y a ti.

—Que Dios te lo pague, Pryderi —dijo Manawydan—. Iré contigo a Dyfed.

Así emprendieron el largo camino. A su llegada, Riannon y Cigfa, la esposa de Pryderi, les prepararon una gran fiesta de bienvenida. Manawydan se puso a hablar con Riannon y al rato estaba tan impresionado por su inteligencia y su belleza madura que se sintió enamorado de ella.

—Pryderi —dijo—, creo que seguiré tu consejo.

—Madre —dijo Pryderi—, he concedido tu mano a Manawydan, hijo de Llyr, para que os unáis en matrimonio.



—Será un placer para mí —dijo ella.

Aquella noche Manawydan y Riannon durmieron en la misma cama y se convirtieron en esposos. Pryderi y Cigfa, Manawydan y Riannon permanecieron juntos en la hermosa tierra de Dyfed, y se sentían tan a gusto que no querían separarse ni de día ni de noche. Una noche acudieron a una gran fiesta en casa de uno de sus nobles, en Arberth. Durante la velada, los cuatro salieron al aire libre y se sentaron en un montículo encantado, llamado Gorsedd Arberth. El lugar tenía una importancia especial para Riannon, pues era allí donde Pwyll, el padre de Pryderi, se había encontrado por primera vez con ella. De pronto, la quietud de la noche se vio turbada por el retumbar de un trueno, y una niebla mágica cayó sobre ellos. Durante un rato no pudieron verse unos a otros. Cuando la niebla se levantó, el mundo que les rodeaba había cambiado por completo. En todo lo que abarcaba la vista no había más que desolación.

Llenos de aprensión volvieron a toda prisa a la corte, encontrando los edificios vacíos: cortesanos, sirvientes, perros y caba-

llos habían desaparecido. El salón que habían dejado lleno de música y conversaciones estaba silencioso y abandonado. Salieron asustados a inspeccionar la tierra, pero en todo el territorio que recorrieron no encontraron señal alguna de vida humana.

Al cabo de dos años, Manawydan dijo:

—No podemos seguir viviendo como cazadores salvajes para siempre. Vayamos a Inglaterra y aprendamos algún oficio para ganarnos la vida.

Fueron primero a Hereford, en las fronteras de Dyfed, y allí decidieron aprender a hacer sillas de montar. Manawydan hacía los pomos y los decoraba, y su trabajo era tan bueno que los demás guarnicioneros, envidiosos, tramaron matarle, pero los cuatro recibieron un aviso y se trasladaron a otra ciudad.

—¿Qué oficio ejerceremos aquí? —preguntó Pryderi.

—Haremos escudos —respondió Manawydan.

De nuevo sucedió lo mismo: los escudos que hacían eran tan buenos que despertaron la envidia de los competidores y tuvieron que huir para salvar la vida.

—¿Qué haremos ahora? —preguntó Pryderi.

—¡Zapatos! —dijo Manawydan—. No creo que con ese oficio molestemos a nadie.

Pero se equivocaba: una vez más su trabajo superó al de los artesanos locales y se vieron en apuros.

—Volvamos a Dyfed —dijo por fin Manawydan—; aquí no hay sitio para nosotros.

Los cuatro volvieron a vivir de la caza un año más. Un día, Manawydan y Pryderi se despertaron al oír ladrar a sus perros y los siguieron hasta el bosque. Al llegar a un claro vieron un espléndido jabalí blanco. El animal se metió entre los arbustos y volvió a salir, como invitándoles a seguirle. Así lo hicieron, y de este modo llegaron a una extraña y magnífica fortaleza. El jabalí desapareció en su interior, perseguido por los perros, y Pryderi y Manawydan se detuvieron a mirar el edificio, sorprendidísimos porque, aunque conocían cada rincón del bosque, no lo habían visto nunca.

—Señor —dijo Manawydan a Pryderi—, hazme caso: no entres. No sabemos nada de este edificio.

Pero Pryderi no se dejó convencer, insistiendo en rescatar a sus perros. Una vez dentro, Pryderi corrió de una sala a otra, descubriendo que el fuerte estaba vacío, sin señales ni del jabalí ni de los perros. Por fin, en el patio más interior vio una fuente, y junto a la fuente un cuenco de oro sobre un pedestal de mármol, colgado de cuatro cadenas que desaparecían en el aire. Pryderi quedó cautivado por esta escena mágica. Se adelantó y extendió las manos para coger el cuenco. En cuanto lo tocó, las manos se le quedaron pegadas al cuenco y los pies pegados al suelo. Al tratar de pedir ayuda descubrió que había perdido la voz y no podía emitir ningún sonido. Estaba indefenso.

Manawydan esperó en vano que Pryderi saliera y al atardecer regresó solo a su casa.

—¿Dónde está Pryderi y dónde están los perros? —preguntó Riannon con ansiedad.

Cuando se lo dijo, ella se echó a llorar.

—Has sido un mal amigo y has perdido un amigo bueno.

Y sin decir nada más corrió al bosque y pronto encontró a Pryderi pegado al caldero.

—¡Hijo mío!, ¿qué te ha ocurrido?
—dijo.

Y pensando que podría soltarle, agarró el cuenco.

Al instante también ella quedó sujeta y perdió la voz. Por la noche se oyó un tremendo trueno, una niebla oscura se arremolinó a su alrededor y la fortaleza desapareció, con Riannon y Pryderi dentro.

Manawydan y Cigfa no quisieron quedarse en Dyfed, donde habían perdido a sus seres más queridos, de modo que regresaron a Inglaterra y se pusieron de nuevo a hacer zapatos. Una vez más sus competidores les expulsaron por envidia al cabo de un año. Volvieron de nuevo a la tierra desierta de Dyfed, pero esta vez Manawydan llevó algunas semillas de trigo. Se instalaron en Arberth y empezaron a cazar y cultivar la tierra.

El trigo creció maravillosamente, y al acercarse la época de la cosecha los campos tenían un aspecto espléndido, con las espigas repletas de granos dorados, que las hacían doblarse. Sin embargo, cuando llegó el día de la siega, Manawydan descubrió perplejo que las espigas habían desaparecido y sólo quedaban los tallos. Al día siguiente fue a su segundo campo y lo encontró igualmente despojado.

«Quienquiera que sea el que me ha ro-



bado la cosecha dos veces es seguro que volverá —se dijo—. Esta noche me quedaré vigilando.»

Aquella noche se agazapó al borde del tercer campo y, efectivamente, hacia la medianoche oyó un ruido. Inmediatamente, una multitud de ratones enormes invadió el campo. Royeron los tallos y se llevaron las espigas cargadas de grano. Manawydan se lanzó contra ellos, pero los ratones eran muy rápidos y todos escaparon menos uno, más gordo y lento que los demás. Manawydan lo metió en un guante y cerró la abertura.

—¿Qué llevas ahí? —preguntó Cigfa al ver que Manawydan colgaba el guante sobre el fuego.

—Un ladrón —respondió él.

—¿Qué clase de ladrón?

—Un ratón —y entonces le explicó lo que había visto—. Y si pudiera coger a los demás, los colgaría a todos.

—Señor —dijo Cigfa—, no es propio de una persona de tu clase colgar a un simple ratón. Suéltalo.

—Si hubiera alguna razón para seguir tu consejo, lo haría —replicó él, airado—, pero como no hay ninguna, lo voy a colgar.

A la mañana siguiente, Manawydan llevó el ratón a Gorsedd Arberth, el montículo mágico donde habían empezado todas sus desgracias. Había clavado dos palos en el suelo para preparar una horca en miniatura cuando de repente vio a un hombre andrajososo que se dirigía hacia él. Era la primera persona que Manawydan había visto en Dyfed en siete años, aparte de sus tres compañeros, y se levantó para saludarle.

—Buenos días —le dijo—. ¿De dónde vienes?

—De Inglaterra —respondió el viajero—. ¿Y tú, qué estás haciendo aquí?

—Ahorcar a un ladrón —respondió Manawydan.

—A mí me parece un ratón. Un hombre de tu clase no debería rebajarse a eso. Deja que se vaya.

—De eso nada.

El viajero ofreció comprar la libertad del ratón por una libra, con el fin de salvar la dignidad de Manawydan, pero éste no se dejó convencer y el hombre siguió su camino.

Estaba colocando el tercer palo de la horca cuando vio que se le acercaba un sacerdote. También éste le preguntó lo que estaba haciendo y le recriminó su conducta, e incluso trató de comprar la libertad del ratón por dos libras; pero Manawydan se negó y el sacerdote siguió adelante.

Ya se disponía a pasar el nudo por el cuello del ratón cuando llegó un obispo con todo su séquito. Igual que los anteriores, rogó a Manawydan que no ahorcase al ladrón.

—Te daré todos los caballos que ves en la pradera, junto con sus cargas, si dejas libre al ratón —ofreció el obispo.

—No lo soltaré —replicó Manawydan.

—¿Qué puedo ofrecerte? —preguntó el obispo.

—Levanta el encantamiento que pesa sobre Dyfed —respondió Manawydan, que sabía que no se trataba de un obispo corriente.

—De acuerdo. Déjalo marchar.

—Juro por Dios que no lo haré hasta que liberes a mi esposa, Riannon, y a mi hijo adoptivo, Pryderi, del encantamiento a que les sometiste, y hasta que prometas no volver a hacernos ningún mal.

El obispo accedió, pero Manawydan tenía aún otra condición:

—Antes tengo que saber quién es este ratón.

—Es mi esposa —le dijo el obispo—. Los ratones son mis guerreros, y he hecho todo esto para perjudicar a Pryderi. Me llamo Llwyd, y sus padres traicionaron al mío hace muchos años. Este encantamiento es mi venganza. Pero mi mujer está embarazada. Déjala libre y haré lo que me pidas.

—No la soltaré hasta que Riannon y Pryderi estén conmigo sanos y salvos.

—Aquí los tienes —dijo Llwyd, y al instante aparecieron Riannon y Pryderi.

Manawydan dejó libre al ratón y Llwyd le tocó con su vara de druida: el ratón desapareció y en su lugar apareció una hermosa mujer.

Entonces Manawydan miró a su alrededor y vio que Dyfed había recuperado el aspecto de otros tiempos, una tierra hermosa y fértil, libre ya del encantamiento. Los habitantes de Dyfed regresaron a sus hogares, y todo volvió a ser como había sido antes.

Math, hijo de Mathonwy

Math, hijo de Mathonwy, era señor de Gwynedd, en Gales del Norte, y tenía una curiosa necesidad: excepto cuando estaba en guerra, necesitaba disponer de una joven virgen para calentarse los pies en su regazo. Una de las muchachas encargadas de esta tarea fue la hermosa Goewin. Uno de los sobrinos del rey, llamado Gilfaethwy, se enamoró de ella y cayó presa de la desesperación.

Su hermano Gwydion, notando que algo le preocupaba, le preguntó qué era.

—No puedo decírtelo —dijo Gilfaethwy—, Math puede oír todo lo que digamos.

—No tienes que decir nada. Ya sé lo que te pasa. Es Goewin.

Gilfaethwy lanzó un profundo suspiro.

—Suspirar no te servirá de nada —dijo Gwydion—. Pero no te preocupes, que yo lo arreglaré. Haremos que Math se vaya, dejando aquí a la chica.

Los dos hermanos fueron a ver a Math, alegando que tenían noticias interesantes, y Gwydion dijo:

—Señor, he oído que en el Sur han aparecido unas extrañas criaturas que nadie había visto antes. Y que su carne sabe mucho mejor que la de vaca.

—¿Cómo se llaman?

—Cerdos.

—¿De quién son y cómo podemos conseguirlos?

—Son de Pryderi —respondió Gwydion—. Se los regaló Arawn, rey de Annwn. Doce de nosotros podemos ir a su castillo disfrazados de bardos y pedirselos.

—Quizá se niegue.

—Me aseguraré de que no —dijo Gwydion.

Así pues, Gwydion, Gilfaethwy y diez hombres más acudieron a una de las cortes de Pryderi, que los invitó a cenar. Pryderi pidió que uno de ellos contara un cuento, y Gwydion, asignándose el papel de bardo principal, dijo que él lo haría. Resulta que Gwydion no tenía rival como narrador, y mantuvo a la corte embelesada durante toda la noche. Por fin, se volvió a Pryderi y le dijo:

—Señor, quisiera pedirte un favor.

—¿Qué es?

—Que me dieras esos animales que Arawn te regaló.

—Te los daría de buena gana —respondió Pryderi—, pero prometí a Arawn que no los regalaría ni los vendería hasta que se hayan reproducido y haya el doble de los que hay.

—Eso puede arreglarse. No me los des ahora, pero tampoco me los niegues, y mañana demostraré cómo puedes quedar libre de tu promesa.

Los doce hombres fueron a su alojamiento a discutir el asunto. Ya que Pryderi no parecía muy dispuesto a desprenderse de los regalos del Otro Mundo, Gwydion decidió utilizar artes mágicas para vencer la reticencia de Pryderi, y tomando unas setas las convirtió en doce caballos con sillas y bridas doradas, doce perros con collares y cadenas de oro y doce escudos de oro. Al día siguiente fue a ver a Pryderi.

—Para no romper tu promesa —le dijo—, en lugar de regalar o vender los cerdos, puedes cambiarlos por algo mucho mejor. Te daré a cambio estos doce caballos con sus arreos de oro, estos doce perros con sus collares y correas de oro, y además doce escudos de oro.

Pryderi accedió al cambio y los doce hombres volvieron hacia el Norte con los cerdos. Viajaban lo más aprisa que podían, porque sabían que el encantamiento se desvanecería en veinticuatro horas y que Pryderi los perseguiría furioso. Cuando llegaron a Gwynedd y encerraron los cerdos, ya Math estaba preparando un ejército para salir a contener a los indignados hombres del sur.

Gwydion y Gilfaethwy fingieron acompañar a Math, pero por la noche volvieron sigilosamente al castillo. Allí, siguiendo su plan, obligaron a Goewin a dormir con Gilfaethwy en la propia cama del rey.

Al día siguiente los dos hermanos volvieron a unirse a las tropas de Math y se entabló la batalla. Tras mucho derramamiento de sangre, Pryderi desafió a Gwydion, causante de todo el conflicto, a combate personal. Todos se mostraron de acuerdo, y así, tras una terrible lucha, Gwydion mató a Pryderi utilizando su mayor fuerza y sus poderes mágicos.

Los hombres del sur quedaron abatidos: habían perdido a su rey, a muchos de sus nobles e incontables armas y caballos. Los del norte regresaron triunfantes. Math volvió a su castillo, mientras Gwydion, Gilfaethwy y un grupo de guerreros patrullaban las fronteras, como era habitual en estas ocasiones. Cuando Math llegó al castillo y llamó a Goewin, para poner los pies en su regazo, notó en seguida que algo iba mal.

—Señor —dijo ella—, tendrás que encontrar una virgen que ocupe mi puesto. Para vergüenza mía, ya soy mujer.

—¿Cómo es eso?

—Me violaron, señor. Y sin disimulo. Todo el mundo en la corte lo oyó. Fueron tus propios sobrinos, Gwydion y Gilfaethwy, y me obligaron a hacerlo en tu propia cama.

—Haré lo que pueda por ti —prometió el rey—. Lo primero es reparar tu deshonor. Luego, la venganza. Para empezar, me casaré contigo: te daré todo el poder de mi reino.

Los dos hermanos se encontraban patrullando la frontera, y Math ordenó que nadie les diera alimentos ni agua. Pronto se vieron obligados a regresar a la corte. No estaban tranquilos.

—¿Habéis venido a recibir vuestro castigo? —preguntó fríamente Math.

—Estamos en tus manos, señor.

—No puedo perdonaros lo que habéis hecho: mi deshonor y la muerte de Pryderi.

Y tocándolos con su vara de druida, convirtió a Gilfaethwy en una cierva y a Gwydion en un ciervo.

—Ahora viviréis y os aparearéis como animales. Volved dentro de un año —dijo al despedirlos.

Pasó un año, y un día Math oyó ladrar a sus perros. En el patio del castillo había una pareja de ciervos con un cervatillo entre ellos. Math tocó a los ciervos con su vara de druida, transformándolos en cerdos, y los volvió a mandar al bosque. Al cervatillo lo transformó en un niño y lo hizo bautizar. Pasó otro año y los cerdos volvieron, trayendo con ellos un cochinito. Math transformó al cochinito en un niño y a los cerdos los convirtió en lobos, volviéndolos a desterrar al bosque. Al cabo de otro año los lobos volvieron con un cachorro, y esta

vez Math les volvió a todos a la forma humana.

—Bien —dijo—, creo que ya habéis tenido suficiente castigo. Que os preparen un baño y ropas adecuadas.

Cuando los hermanos estuvieron presentables, Math los recibió de nuevo y les preguntó quién pensaban que debía reemplazar a Goewin.

—Arianrhod, la hija de tu hermana —dijo Gwydion. Math la hizo llamar y le preguntó si era virgen. La muchacha se mostró muy ofendida por la pregunta.

—Hasta donde yo sé, lo soy —respondió.

Math curvó su vara de druida y la puso en el suelo.

—Ahora veremos si eres virgen o no —dijo—. Pasa por encima de la vara.

Arianrhod pasó sobre la vara y al instante cayó de su vientre un guapo niño rubio. La muchacha huyó avergonzada, pero al cruzar la puerta dio a luz otra criatura. Antes de que nadie pudiese verla, Gwydion la envolvió en una tela y la ocultó junto a su cama. Math ordenó que bautizaran y atendieran al niño rubio y olvidó el incidente. Sin embargo, a la mañana siguiente, Gwydion se despertó al oír un llanto junto a su cama y al incorporarse vio un niño muy pequeño.

Puso al niño bajo el cuidado de una mujer del pueblo, pero le veía a menudo y llegó a quererlo como a un hijo propio. Sin embargo, Arianrhod, su madre, no quería ni verlo. El niño creció rápidamente, y cuando cumplió cuatro años tenía ya la talla de un niño de ocho. Un día, Gwydion y el niño fueron a casa de Arianrhod, que al verlos les saludó y a continuación preguntó de quién era el niño.

—Tuyo —respondió Gwydion.

—¿Y cómo se llama?

—Aún no tiene nombre.

—Pues bien —dijo Arianrhod—, juro que seguirá sin nombre hasta que yo le dé uno. Y yo no se lo daré.

—¡Eres una mala mujer! —gritó Gwydion—. Desprecias al niño porque su nacimiento te avergüenza. Pero tendrá un nombre a pesar de ti.

Los celtas creían que el nombre de una persona debía significar algo concreto y que

se le tenía que otorgar oficialmente. Gwydion sabía que Arianrhod era demasiado astuta para caer en un trampa sencilla, de modo que decidió emplear sus poderes mágicos.

Al día siguiente, Gwydion y el niño, disfrazados de zapateros, fueron a la costa más cercana al castillo de Arianrhod. Allí, Gwydion conjuró un barco hecho de algas; los dos se sentaron en la cubierta y se pusieron a hacer zapatos. Cuando Arianrhod se enteró, mandó comprar varios pares, pero al probárselos no le entraba ninguno, a pesar de que había indicado las medidas exactas. Por fin, viendo que no podía confiar en sus sirvientes, tuvo que ir personalmente al barco para probarse los zapatos.

Sus disfraces eran tan buenos que Arianrhod no los reconoció y se sentó en cubierta con ellos. En aquel momento un pájaro se posó en la borda. El niño le disparó una flecha y le dio.

—¡Caramba! —exclamó Arianrhod—. Este chico de pelo brillante tiene buena mano.

—Cierto —dijo Gwydion triunfalmente—, y ya le has dado nombre: Llew Llaw Gyffes, el Brillante de Mano Hábil.

Al instante, el barco y los zapatos desaparecieron. Arianrhod, furiosa al verse engañada, declaró:

—Puede que tenga nombre, pero juro que no tomará las armas a menos que yo se las dé. Y no lo haré.

Semanas después dos bardos llamaron al castillo de Arianrhod, que les recibió encantada para que la entretuvieran en los ban-

quetes. A la mañana siguiente les despertaron los ruidos de un ejército. Arianrhod corrió a la ventana y vio que el castillo estaba rodeado por soldados y una flota de barcos ocupaba la bahía. Aterrada, preguntó a los bardos qué podía hacer.

—Danos armas —dijo el bardo mayor— y te defenderemos.

Rápidamente los sirvientes trajeron armas y la propia Arianrhod entregó las suyas al bardo más joven. En cuanto éste tomó la espada y el escudo, cesó el ruido y desaparecieron los guerreros y los barcos. Los dos bardos se transformaron en Gwydion y Llew, y Arianrhod se dio cuenta de que la habían vuelto a engañar. Más furiosa que nunca, gritó:

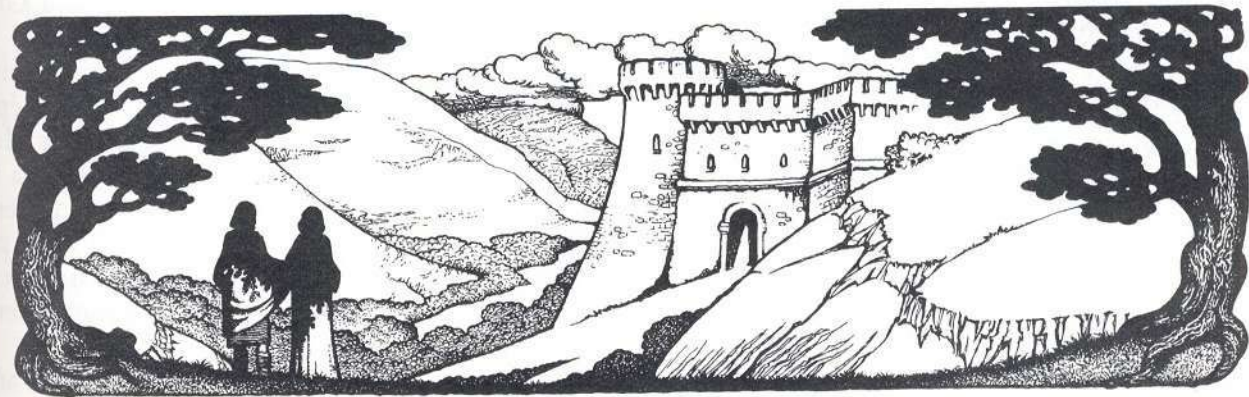
—¡Aunque tenga nombre y armas, juro que nunca tendrá una esposa humana!

—Siempre has sido una mujer cruel —dijo Gwydion—, pero a pesar de todo, tendrá esposa.

Esta vez, Gwydion pidió ayuda a Math, el cual tomó flores de encina, de retama y de ulmaria, y con ellas creó una mujer hermosísima, a la que llamaron Blodeuedd, o Cara de Flor.

Cuando Llew tuvo edad para casarse, la tomó por esposa. Con la ayuda de Gwydion y de Math, Llew se estableció en su propio castillo, donde vivió muchos años.

Pero no termina aquí su historia, pues la maldad y la traición destruyeron su amor y casi acabaron con su vida. Sólo después de muchos sufrimientos y venganzas pudo por fin ocupar su legítimo puesto de señor de Gwynedd.





La leyenda del rey Arturo

Para muchos, Arturo es el héroe ideal, un ser humano con poderes casi sobrenaturales, guerrero, amante, sabio y justo. ¿Existió realmente? ¿Era, como muchos piensan, un caudillo celta de la Inglaterra del siglo VI, con una hueste de guerreros en el castillo de Cadbury? ¿O se trataba de un dios pagano de los celtas? Muchos eruditos han dedicado sus vidas a desentrañar los misterios de Arturo: aunque se le conoce sobre todo por los poemas medievales, procede sin duda de tiempos muy anteriores. Ya en el año 600 era una figura tan legendaria que nadie podía comparársele. La explicación más plausible es que Arturo es una combinación de, por lo menos, dos personajes: un dios pagano llamado Artor (o Artaios en Galia) y un caudillo guerrero celta del siglo VI. No hay ninguna prueba histórica de que fuera nunca rey de Gran Bretaña.

Con lo poco que se sabe de él, resulta curioso que, de todos los personajes de la historia y mitología celtas, sea Arturo la figura dominante. El historiador Geoffrey de Monmouth fue el primero que convirtió a Arturo de guerrero pagano en héroe romántico, en su *Historia de los reyes de Gran Bretaña*, escrita hacia 1160. Utilizando las leyendas de su época e inventándose mucho, hizo a Arturo hijo de Uther Pendragon y de Igraine, esposa del duque de Cornualles, en una época en que los invasores sajones hostigaban a los celtas británicos, pues cuando los romanos abandonaron sus guarniciones en el siglo V, Gran Bretaña quedó prácticamente indefensa. Sin embargo, los bretones se defendían valerosamente y, según Geoffrey, cuando Arturo fue coronado a la edad de quince años, se lanzó a combatir a los sajones. Su victoria final en Mons Badonicus (quizá Badbury o tal vez Bath), trajo la paz a Gran Bretaña durante unos treinta años.

Geoffrey difundió la leyenda por Europa, donde adquirió gran importancia política. Aproximadamente en la misma época, en 1155, el poeta Robert Wace elaboró la historia de la Mesa Redonda, construida de esta forma para que nadie pudiera reclamar un asiento preferente. La «Mesa Redonda» se conserva en el castillo de Winchester, pero se ha calculado su edad por métodos modernos y se ha comprobado que fue construida en la Edad Media, mucho después de que Arturo y sus caballeros desaparecieran.

En el siglo XII, un poeta francés, Chrétien de Troyes, añá-

dió nuevos relatos a la colección de historias sobre Arturo y sus caballeros, y en 1485, Sir Thomas Malory tradujo al inglés muchos de ellos.

El nombre de Arturo se hizo famoso en toda Europa, y aparece en muchos nombres topográficos, especialmente en el oeste y suroeste de Gran Bretaña y la Bretaña francesa. Sigue siendo una figura mágica y legendaria y aún se cuentan historias acerca de él. Se cree que está dormido con sus hombres en distintos lugares: por ejemplo, bajo el monte Snowdon, de Gales, y bajo el Etna en Sicilia.

Sin duda, uno de los lugares con más asociaciones artúricas es Glastonbury, que se alza como una isla mágica en medio de los pantanos de Somerset. Su pico rocoso se ve desde una gran distancia y no es de extrañar que se pensara que allí estaba Avalón, o la isla de las Manzanas, el Otro Mundo de los celtas en tiempos de Arturo. En el siglo XII se encontraron allí los huesos de un hombre y una mujer de gran estatura, y los monjes creyeron que se trataba de los esqueletos de Arturo y su reina. Aseguraron además que en la misma tumba había una cruz de plomo con las siguientes palabras grabadas: «Aquí yace sepultado el ínclito rey Arturo en la isla de Avalón.»

Todavía hay hechizos en acción en Glastonbury, y los espíritus de Arturo y sus caballeros nunca se alejan mucho de allí.

El nacimiento de Arturo ←

Cuando Uther Pendragon era rey de toda Inglaterra, el poderoso duque de Tintagel, en Cornualles, se rebeló contra él. Tras una larga serie de batallas, el rey Uther propuso una tregua, y el duque acudió con su esposa Igraine a parlamentar con el rey y reconciliarse con él.

En cuanto la vio, el rey Uther quedó prendado de Igraine, pero ésta no le hizo caso y le dijo a su marido:

—Parece que nos han hecho venir aquí sólo para deshonorarnos. Vámonos en seguida. Si cabalgamos toda la noche, estaremos a salvo en nuestro castillo al amanecer.

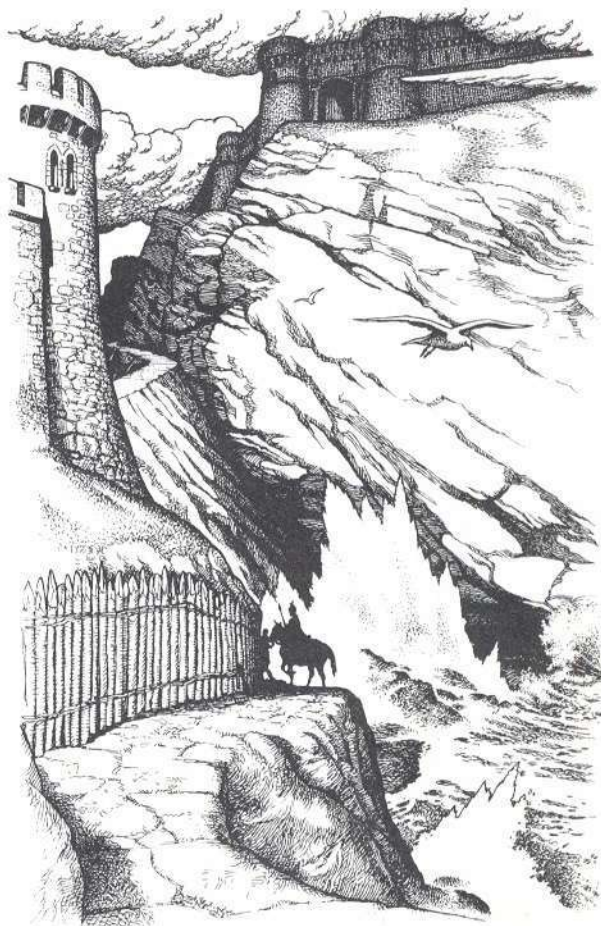
Antes de que el rey y sus cortesanos se

dieran cuenta, el duque y su esposa huyeron sigilosamente del palacio. Al descubrirlo, Uther se puso furioso y envió mensajes para exigir que volvieran, amenazándoles con la guerra si se negaban. En lugar de obedecer, el duque preparó su castillo para la guerra y, dejando allí a su esposa, se trasladó con sus guerreros a otro castillo, el de Terrabil.

Uther y sus hombres pusieron sitio al castillo de Terrabil, y cada día los hombres del duque salían a luchar contra los del rey, y ambos bandos sufrieron muchas bajas en los combates. Pero el duque no se rendía y el tiempo pasaba. El amor de Uther por Igraine se hizo tan fuerte que el rey cayó enfermo.

—Nada podrá curarme, tan enfermo me tienen la ira y el amor que siento —les dijo a sus caballeros.

Ahora bien, en aquellos tiempos vivía un poderoso mago llamado Merlín, y los hom-



bres de Uther decidieron que sólo él podría curar al rey. Un caballero se dirigió en su busca y, por un camino del bosque, encontró a un viejo mendigo.

—¿A quién buscas? —preguntó el mendigo.

—Eso no es asunto tuyo —respondió el caballero.

—Yo sé a quién vas buscando —dijo el mendigo—. Buscas a Merlín, y ése soy yo. Si el rey Uther promete darme lo que yo le pida, yo le conseguiré lo que su corazón desea.

—El rey no te negará nada razonable —prometió el caballero.

Entonces Merlín le dijo que se adelantara con la noticia, y que él iría sin tardar mucho.

El caballero cabalgó lo más aprisa que pudo, pero cuando llegó con su mensaje, encontró que Merlín ya le estaba esperando. Entraron juntos a ver al rey Uther.

—Sé lo que ocurre en tu corazón —dijo Merlín—. Cuando te acuestes con Igraine, ésta concebirá un hijo. Cuando el niño nazca, me lo daréis para que yo lo críe. Esto será bueno para tu honor y para el niño mismo.

—Se hará como tú dices —dijo el rey, jurando sobre la Biblia.

—Entonces prepárate, pues esta misma noche estarás con Igraine en el castillo de Tintagel. Llevarás la apariencia del duque, su esposo, y yo iré contigo, bajo la forma de uno de sus hombres. Pero habla lo menos posible: di que estás enfermo y no salgas de la cama hasta que yo vaya a buscarte por la mañana.

Inmediatamente, el rey salió de su tienda frente al castillo de Terrabil y se dirigió a Tintagel. El duque, que observaba desde las almenas, decidió que era un buen momento para atacar. Al caer la noche, salió del castillo con sus hombres y, en la batalla que se entabló, el duque murió y sus tropas fueron derrotadas.

Mientras tanto, el rey Uther viajaba a Tintagel, donde llegó con la forma del duque, que llevaba ya tres horas muerto. Aquella noche durmió con Igraine y a la mañana siguiente se marchó temprano, siguiendo las instrucciones de Merlín. Poco después llegó al castillo un mensajero con la

noticia de que el duque había muerto la noche anterior. Al oírlo, Igraine se dio cuenta de que había dormido con un extraño, pero se guardó sus dudas para sí misma y no dijo nada de lo que había sucedido.

Se hizo la paz entre los dos ejércitos y Uther propuso a Igraine que se casara con él. Tras consultar a sus consejeros, ella aceptó y la boda se celebró poco después con grandes festejos.

Pronto se hizo evidente que Igraine estaba embarazada, y una noche el rey Uther le preguntó de quién era el niño. Avergonzada, Igraine no respondió.

—No tengas miedo —dijo Uther—. Dime la verdad y te aseguro que te amaré más que antes.

Entonces Igraine le contó lo sucedido la noche en que murió su esposo, y Uther le reveló que él había sido el misterioso visitante y, por tanto, el padre del niño. Le explicó su pacto con Merlín, que había decidido que el niño se criara en casa de un caballero llamado Ector, que lo cuidaría como si fuera suyo.

Cuando Igraine dio a luz, Merlín le dijo a Uther lo que tenía que hacer. En cuanto nació el niño, lo envolvieron en una tela dorada y se lo dieron al mago, que acudió a la puerta del castillo disfrazado otra vez de mendigo. Merlín llevó al niño con Sir Ector y su esposa, que le pusieron de nombre Arturo y le criaron como si fuera un hijo propio.

A los pocos años, Uther cayó enfermo de gravedad. Durante tres días con sus noches no pudo hablar y supo que se acercaba su hora. Entonces Merlín reunió a los nobles y les dijo:

—Esta enfermedad no tiene cura. Mañana debéis acudir a presencia del rey y yo le haré hablar. Entonces designará a su heredero y sucesor.

Al día siguiente, todos se reunieron ante el rey, y Merlín preguntó:

—Señor, ¿será tu hijo Arturo rey después de ti?

Uther miró a Merlín y a sus caballeros y dijo con voz débil:

—Yo le doy mi bendición y le nombro rey a partir de ahora.

Y a continuación falleció, llorado por la reina Igraine y sus caballeros.

La espada en la piedra

Durante todo este tiempo, Arturo había vivido con Sir Ector y, aunque Uther le había nombrado heredero, nadie le conocía ni sabía dónde estaba. Tras la muerte del rey, muchos nobles poderosos pensaron que el trono debía ser suyo, y la guerra civil parecía inevitable. Para impedirla, Merlín aconsejó al arzobispo de Canterbury que invitara a todos los nobles y caballeros del reino a acudir a Londres en Navidad. Allí, según dijo, un milagro revelaría al legítimo rey.

Todos los hombres importantes del reino acudieron a la convocatoria del arzobispo. El día de Navidad por la mañana asistieron a la iglesia y, al salir, vieron en el patio una gran piedra de mármol. En el centro de la piedra había un yunque de acero y en el yunque estaba clavada hasta el puño una espada. Alrededor de la espada aparecían grabadas las palabras *«El que saque esta espada de la piedra y el yunque es el legítimo rey de toda Inglaterra.»*

Como era de esperar, los caballeros más fuertes trataron de arrancar la espada, pero ésta siguió clavada a pesar de todos sus esfuerzos.

—El verdadero rey no está aquí —dijo el arzobispo—, pero Dios nos lo dará a conocer. Que diez hombres hagan guardia ante la espada hasta que aparezca.

A continuación, se decidió que los caballeros del reino intentarían por turnos arrancar la espada, y para asegurarse de que todos permanecerían reunidos hasta que apareciera el rey, se acordó celebrar un gran torneo el día de Año Nuevo.

Las noticias de la espada milagrosa y del torneo se difundieron rápidamente, y uno de los caballeros que acudieron a Londres fue Sir Ector. Con él iban Arturo y el hijo de Ector, llamado Cei, que se había armado caballero tan sólo dos meses antes, el día de Todos los Santos. Arturo iba como escudero de Cei. Este iba a ser el primer torneo en el que Cei participaría, y al dirigirse al campo de justas se dio cuenta de que se había olvidado la espada.

—Vuelve a toda prisa a nuestros alojamientos y tráeme la espada, Arturo —dijo.

Pero cuando Arturo llegó a la casa don-



de se alojaban, la encontró cerrada, pues todo el mundo había ido a ver el torneo.

«Ceï no se quedará sin espada precisamente hoy —se prometió—. Iré a la iglesia y cogeré la espada de la piedra.»

El patio de la iglesia estaba desierto, pues también los guardianes de la espada habían ido al torneo. Arturo asió la espada por la empuñadura, tiró de ella, y la espada salió del yunque con toda facilidad. Entonces Arturo montó a caballo y se la llevó a su hermano adoptivo.

Pero Ceï reconoció la espada inmediatamente y se la enseñó a su padre.

—Es la espada de la piedra, señor. Según esto, yo debería ser rey.

Cuando Sir Ector vio la espada, abandonó el torneo y se dirigió a toda prisa a la iglesia. Entró en ella, tomó una biblia y le hizo declarar a Ceï, bajo juramento, cómo había obtenido la espada.

—Arturo me la dio, padre.

—¿Y cómo la conseguiste tú? —preguntó Sir Ector a Arturo.

El muchacho le contó lo sucedido.

—¿Estaban aquí los guardias? —preguntó Sir Ector.

—No —respondió Arturo.

—Esto quiere decir que tú debes ser el rey de esta tierra.

—¿Por qué yo?

—Es la voluntad de Dios. Nadie, excepto el legítimo rey, podía sacar esta espada de la piedra. Ahora veamos si puedes volver a clavarla y volverla a arrancar.

—Eso es fácil —dijo Arturo, volviendo a meter la espada en el yunque.

Entonces Sir Ector probó a desclavar la espada, y a continuación lo intentó Ceï. Pero aunque tiraron con todas sus fuerzas, la espada no se movió ni un centímetro.

—Inténtalo tú ahora —le dijo Sir Ector a Arturo.

Y éste, sin ningún esfuerzo, volvió a sacar la espada de la piedra.

Entonces Ector y Ceï se inclinaron y se arrodillaron ante Arturo.

—¿Por qué os arrodilláis ante mí, mi propio padre y hermano?

Entonces Sir Ector le contó a Arturo por primera vez todo lo que sabía acerca de su nacimiento, y la participación de Merlín en la historia.

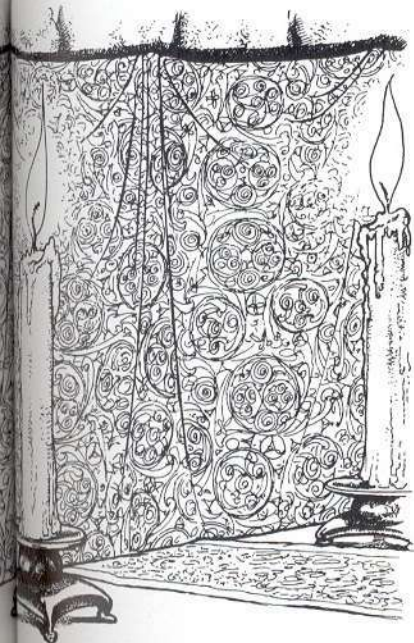
Arturo se entristeció, porque había



creído que Sir Ector era su verdadero padre, pero el cariño entre los tres no se alteró.

Acudieron primero al arzobispo para explicarle lo ocurrido, y éste decidió que todos los caballeros se reunieran de nuevo, doce días después, ante la piedra, para hacer una nueva prueba en presencia de todos. Una vez más, todos trataron de desclavar la espada, pero sólo Arturo lo consiguió. Los caballeros, sin embargo, no quedaron convencidos; y exigieron nuevas pruebas, encontrando humillante que un jovencuelo desconocido fuera a reinar sobre todos ellos. Después de tres pruebas, la gente empezó a aclamar a Arturo, y pobres y ricos se arrojaron ante él, reconociéndole como rey. Sólo entonces Merlín reveló a la multitud que el verdadero padre de Arturo había sido el rey Uther Pendragon.

Arturo tomó la espada en sus manos y la depositó en el altar, jurando defender la verdad y la justicia todos los días de su vida. En un mismo día, el arzobispo le armó caballero y después le coronó como rey, y a partir de entonces gobernó sabiamente los territorios británicos.



La espada Excalibur

Al convertirse en rey de Gran Bretaña, Arturo partió a inspeccionar su reino, llevando como única compañía al hechicero Merlín. Juntos viajaron por muchos lugares y tuvieron muchas aventuras peligrosas. Arturo cayó gravemente herido en el duelo con un caballero llamado Pellinore, que había jurado desafiar a todo el que penetrase en sus tierras. Pellinore era fuerte y brutal, y hubiera matado a Arturo si Merlín no le hubiera hechizado, haciéndole caer en un profundo sueño.

—¿Qué has hecho? —exclamó Arturo—. Has matado a un hombre con tu magia.

—No te preocupes, que está mejor que tú y se despertará en una hora —respondió Merlín—. De no estar yo aquí, te hubiera matado, pero después de esto te prestaré un buen servicio.

Entonces Merlín llevó a Arturo con un ermitaño que era un experto curandero y que en tres días curó sus heridas. Cuando partieron de allí, Arturo vio que se había olvidado la espada.

—No hay problema —dijo Merlín—. Hay una aquí cerca que será tuya.

Poco después llegaron a las orillas de un lago de aguas cristalinas. Saliendo de las aguas se veía un brazo que empuñaba una magnífica espada.

—Esa es la espada que te prometí —dijo Merlín.

Mientras Merlín hablaba, una hermosa mujer salió de las aguas.

—Es la Dama del Lago —dijo Merlín—. Bajo el lago hay una gran roca, y dentro de la roca está el palacio de la Dama. Háblale con cortesía y te dará la espada.

La mujer caminó despacio hacia ellos y Arturo la saludó educadamente.

—Señora —dijo a continuación—, ¿qué espada es ésa que se ve salir del agua? Me gustaría que fuese mía, pues me he quedado sin espada.

—Arturo —respondió ella—, es la espada Excalibur y me pertenece. Pero si me das un regalo cuando yo te lo pida, puedes quedarte con ella.

—Señora, te daré lo que me pidas —prometió él.

—Entonces coge ese bote y rema hasta

la espada. Cógela y a su debido tiempo iré a pedirte un regalo.

Los dos hombres ataron sus caballos y remararon hacia la espada. Arturo cogió la espada, y la mano que la empuñaba desapareció bajo el agua.

El joven rey examinó el arma, maravillándose de su exquisita manufactura.

—¿Qué prefieres, la espada o la vaina?
—le preguntó Merlín.

—La espada, sin duda alguna —replicó Arturo.

—Pues eres tonto, porque la vaina tiene poderes mágicos. Mientras la tengas, no sufrirás heridas graves. Acabarán quitándote-la, pero hasta entonces llévala siempre a tu costado.

Y así es como el rey Arturo obtuvo la espada Excalibur.

La mesa redonda

Cuando el rey Arturo se casó con su esposa Ginebra, ésta trajo como parte de su dote una enorme mesa redonda de madera, tan grande que podían sentarse a ella ciento cincuenta caballeros. Dada su forma, nadie ocupaba un lugar preferente. El rey Arturo y sus caballeros se hicieron famosos no sólo por sus aventuras, sino por la justicia y honestidad de sus vidas.

Los caballeros de la mesa redonda eran los más valerosos de toda la Cristiandad. Muchos guerreros famosos formaron parte de aquel grupo, como Sir Bedivere, Sir Lancelot o Lanzarote y Sir Galahad; Sir Gawain, sobrino del rey, y Sir Tristán de Lionesse. Y también un joven caballero llamado Cynon, valeroso pero inexperto, que es el protagonista de esta historia.

Un día Arturo estaba sentado en su corte de Caerleon con sus hombres y su esposa Ginebra. Sintió sueño y se tendió en su cama diciendo:

—No os riáis de mí, caballeros, pero voy a echar un sueño hasta la hora de la cena. Podéis seguir contándonos historias y Cei os traerá carne y bebidas.

El rey se durmió, y Cei trajo hidromiel y chuletas asadas. Luego dijo:

—Y ahora, en pago, quiero oír un relato.

El grupo decidió que el joven Cynon debía ser quien contara el suceso más prodigioso que le hubiera ocurrido. Y ésta es la historia que contó.

—Soy hijo único, y de muchacho era enreído y caprichoso. Pensaba que no había nada imposible para mí. Así pues, cuando hube recorrido esta tierra de arriba abajo, me dirigí a los rincones más lejanos del mundo en busca de aventuras. Por fin llegué al valle más hermoso que jamás se haya visto, poblado de grandes árboles y atravesado por un río, con un camino junto a él. A lo lejos se veía un gran castillo y hacia allí me dirigí. Al llegar encontré a un hombre de pelo rubio esperándome. Vestía una túnica y una capa de seda con brocados amarillos, y sus zapatos tenían hebillas de oro. Era un hombre muy cortés y ambos entramos al castillo juntos.

»Al principio, el castillo parecía desierto, pero cuando llegamos al gran salón vimos a veinticuatro muchachas que cosían sentadas. Eran todas tan increíblemente bellas que, si me perdonáis, señora, la más fea de ellas superaba con mucho a Ginebra. Se ocuparon de mi caballo, me ofrecieron ricas vestimentas y colocaron cojines a mi alrededor para que estuviera cómodo. Luego comimos y me maravillé del esplendor de las vajillas y del exquisito sabor de la comida y la bebida.

»Hasta la mitad de la cena, el silencio fue total. Entonces mi anfitrión consideró llegado el momento de hablar y me preguntó quién era y a dónde iba. Yo me jacté de que iba buscando un rival digno de mí, y él sonrió suavemente y dijo:

—Si no temiera ocasionarte un gran daño, te diría a quién debes buscar.

»Al oír esto, puse mala cara y él lo notó.

—Muy bien —dijo—. Si prefieres correr el riesgo, te diré lo que tienes que hacer. Mañana por la mañana toma el mismo camino por el que llegaste aquí. Cuando llegues al bosque, encontrarás un sendero a la derecha. Tómallo y acabarás llegando a un gran claro entre los árboles, con un montículo en su centro. Allí verás un gigante de tez oscura, tan grande como dos hombres normales. Tiene un solo pie, un solo brazo y un solo ojo en el centro de la frente. Es un personaje rudo y feo, pero a pesar de

todo es amable. Es el guardián del bosque y señor de todos los animales que allí habitan. Verás a su alrededor miles de animales. Pídele que te indique la ruta que debes seguir. Puede que se muestre brusco, pero te dirá dónde tienes que ir.

»Nunca he pasado una noche tan larga como aquélla. Cuando por fin amaneció, cabalgué hasta el claro y al llegar quedé asombrado. Debía haber por lo menos tres mil animales, y el gigante sentado en el montículo era mucho más grande de lo que me habían dicho. Estoy seguro de que harían falta cuatro buenos guerreros para levantar su garrote de hierro. Le saludé educadamente, pero él me contestó con groserías e insultos. Entonces le pedí que me demostrara el poder que tenía sobre todos aquellos animales.

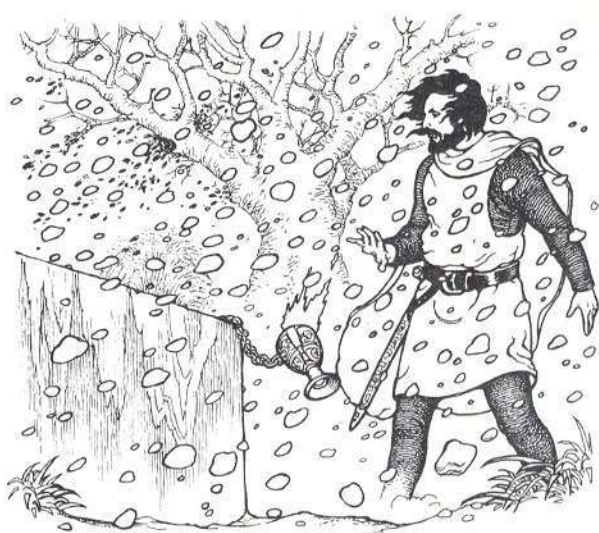
»—Te lo enseñaré, pequeñajo —respondió.

»Levantó su garrote y le pegó un golpe terrible a un ciervo, que lanzó un fuerte gemido. Todos los animales se acercaron corriendo al montículo. Parecían tan numerosos como las estrellas del cielo, y apenas me dejaban sitio. Entonces todos los animales inclinaron las cabezas y rindieron homenaje a su señor.

»—¿Entiendes ahora mi poder sobre ellos, hombrecillo? —dijo despectivamente.

»Entonces le pedí que me indicara el camino, y volvió a mostrarse insultante, pero al fin me dijo lo que yo quería saber.

»—Coge el camino que hay al final del claro y sube la cuesta hasta llegar arriba del todo. Allí verás un valle extenso y verde, y en medio de él un gran árbol verde y brillante. Bajo este árbol hay una fuente y junto a la fuente una losa de mármol. Y en la losa hay una copa de plata atada con una cadena también de plata. Cógela, y echa agua de la fuente sobre la losa. Primero oirás un trueno tan fuerte que parecerá que la tierra tiembla. Luego caerá una lluvia tan fría que no sé si sobrevivirás a ella. A continuación caerá una granizada, y por fin todo volverá a quedar en calma. Para entonces, no quedará en el árbol ni una hoja. Pronto se posarán en él unos pájaros que cantan como ningún otro pájaro del mundo. Quedarás encantado. Pero de pronto oirás jadeos y gemidos y verás un caballero negro sobre un



caballo negro que se lanzará al ataque contra ti. No hay forma de escapar de él, y si le haces frente, pronto te desmontará.

»Todo sucedió como él dijo, pero las cosas fueron mucho peor que lo que yo había esperado. Cuando apareció el caballero negro, me dijo:

»—Caballero, ¿qué queréis de mí? ¿Qué daño te he hecho para que hagas tal destrozo en mis tierras?

»Yo le ataque, pero él me derribó en un momento y se marchó llevándose mi caballo. Tuve que volver a pie hasta donde estaba el gigante. No podéis imaginaros cómo se burló de mí. Casi me derretí de vergüenza y humillación.

»Regresé al castillo, donde se me recibió aún mejor que la noche anterior. Nadie me hizo preguntas y yo no les conté nada. Al despertar por la mañana, encontré un espléndido caballo pinto con melena roja, que me aguardaba ya ensillado. Tomé mis armas, bendije a mis anfitriones y volví a casa. Aún poseo ese mismo caballo y no lo cambiaría por el mejor de Inglaterra.

»Y estoy seguro, Cei, de que nunca has oído a nadie contar una historia tan desfavorable para él como ésta. Ya tienes el relato que deseabas.

De todas las aventuras de los caballeros de la mesa redonda, la más famosa fue la búsqueda del Santo Grial, el cáliz que Jesús utilizó en la Última Cena con sus discípulos.

Ya en tiempos de Arturo corrían muchas leyendas acerca del cáliz sagrado, que al parecer José de Arimatea había llenado con la

sangre de Jesús. Pero nadie sabía lo que había sido de él.

Una noche, el rey Arturo y sus caballeros estaban sentados alrededor de la mesa redonda, después de cenar, cuando oyeron un gran trueno, tan fuerte que hizo temblar la casa. En mitad del estruendo, un rayo de sol penetró en la estancia, siete veces más intenso que una luz normal. Al mirarse unos a otros se encontraban más atractivos que nunca y quedaron enmudecidos, seguros de que había llegado su última hora.

Entonces, manos invisibles trajeron una copa envuelta en seda blanca. Un aroma de increíble dulzura se extendió por la sala y todos vieron aparecer sobre la mesa su comida y su bebida favoritas. La copa se movió por la habitación y desapareció tan repentinamente como había aparecido.

Durante un rato, todos permanecieron en silencio. Por fin el rey dio gracias a Dios por enviarles aquella visión.

—Indudablemente —dijo Sir Gawain— se nos ha ofrecido una visión de gracia. Juro que mañana, a más tardar, partiré en busca del Santo Grial. Anhelo verlo despojado de su envoltura y seguiré buscándolo mientras pueda. Y, si no lo encuentro, sabré que es por no haber sido digno de la empresa.

Al oír el juramento de Sir Gawain, los demás caballeros se levantaron e hicieron el mismo voto. Pero Arturo se entristeció.

—¡Ay! —le dijo a Sir Gawain—. Casi me habéis matado con vuestro juramento, pues significa que perderé la mejor compañía y los más nobles caballeros que han existido. Cuando empiecen a marcharse, estoy seguro de que muchos de nosotros no volveremos a vernos, porque muchos morirán en la empresa. Os he querido tanto como a mi propia vida y me duele veros partir.

Sus ojos se llenaron de lágrimas y toda la corte quedó apesadumbrada.

La visión dio origen a una larga y difícil búsqueda, con trances y aventuras que derrotaron a casi todos los famosos caballeros. Al final, sólo Sir Galahad, hijo de Lanzarote, demostró ser digno del éxito, y aun así no volvió para llevar la noticia a la corte de Arturo.

Hay quien dice que el Santo Grial aún está enterrado en el Pozo del Cáliz en Glastonbury, Somerset. Pero ésa es otra historia.

La muerte de Arturo

El reino de Arturo prosperó bajo su mandato. Rechazó a los invasores sajones y conquistó muchos territorios. Pero, sin él saberlo, la reina Ginebra y el valiente Sir Lanzarote se amaban en secreto. Mordred, hijo adoptivo de Arturo y aspirante al trono, difundió rumores acerca de estas relaciones, con el fin de enemistar a Lanzarote con Arturo. No contento con esto, instigó a doce caballeros para que mataran a Lanzarote (con el pretexto de proteger el honor de la reina), pensando que de este modo se rompería la hermandad de Camelot y le sería más fácil llegar a ser rey.

Lanzarote venció y mató a los doce caballeros, pero su amor acabó por hacerse público, y Arturo ordenó arrestar a su amigo y someter a la reina a juicio por adulterio.

Sir Lanzarote escapó, pero Ginebra fue condenada a ser quemada viva. El día señalado la llevaron a la hoguera, pero, antes de poder encenderla, Sir Lanzarote se lanzó al rescate con un grupo de caballeros. Muchos bravos guerreros murieron en la refriega, pero la pareja logró escapar al castillo de Lanzarote.

Arturo los siguió para recuperar a su esposa, dejando el reino al cuidado de su hijo Mordred. Durante casi un año, Arturo asedió el castillo de Lanzarote, pero el caballero aún amaba a su rey y trató de evitar la batalla. Renunció a Ginebra y huyó a Francia, pero Arturo siguió persiguiéndole, llevando con él una gran tropa de guerreros. Entonces llegaron terribles noticias que obligaron a Arturo a regresar a Gran Bretaña con su ejército. Durante la ausencia del rey, Mordred había presentado cartas falsas que decían que Arturo había muerto en Francia. Con este pretexto, había convocado al parlamento y se había hecho coronar rey, reclamando además la mano de Ginebra. Arturo regresó reclamando su reino, y se entablaron duras batallas entre padre e hijo. Por fin, los dos ejércitos se enfrentaron en la que todos estaban seguros de que sería la batalla definitiva.

La noche antes del combate, Arturo vio un fantasma que le dijo que, si al día siguiente luchaba contra su hijo, moriría. Para evitar este presagio, estableció una tregua y

preparó una entrevista con Mordred, que debía celebrarse en el terreno intermedio entre los dos ejércitos. Cada rey iría acompañado por catorce caballeros.

Al montar en su caballo para dirigirse a la entrevista, Arturo se volvió a sus hombres y les dijo:

—No me fío de Mordred. Si veis que alguien desenvaina su espada, atacad y matad a ese traidor.

Al mismo tiempo, Mordred les decía a sus hombres:

—Si veis desenvainar una espada, acudid a mí inmediatamente y matad a todo el que se interponga. No me fío de esta tregua. Sé que mi padre busca venganza.

Los dos grupos se encontraron en el terreno intermedio y empezaron a hablar. Mordred estaba dispuesto a conformarse con los ducados de Kent y de Cornualles, a condición de ser el sucesor a la muerte de Arturo. El rey accedió y parecía que se iba a firmar la paz. Se sirvió vino y lo estaban bebiendo cuando una víbora salió reptando de los arbustos y mordió a uno de los caballeros en el pie. Automáticamente, el caballero sacó su espada para matar a la serpiente y, al ver el brillo de la hoja, los dos ejércitos se lanzaron al ataque rugiendo de furia.

La batalla duró todo el día y se dice que en ella murieron cien mil hombres. Al final de la jornada, sólo quedaban vivos Arturo y unos cuantos de sus camaradas. Al anoecer encontraron a Mordred apoyado en su espada entre un montón de cadáveres.

—Dejadlo —rogaron los caballeros—. Recordad la profecía: si no luchas con él, escaparás a tu destino.

Pero Arturo corrió hacia Mordred gritando:

—¡Traidor, ha llegado tu hora!

Al oír el grito de su padre, Mordred se incorporó y corrió a su encuentro. Arturo hundió su lanza en el cuerpo de su hijo, y Mordred, sintiéndose herido de muerte, golpeó con sus últimas fuerzas, abriéndole el cráneo a Arturo.

El último caballero superviviente, Sir Bedivere, llevó a Arturo fuera del campo de batalla. Hablando con gran esfuerzo, el rey le ordenó a Bedivere que llevase la espada Excalibur al lago y la arrojara en él, para

que volviera con su propietaria del Otro Mundo.

El caballero obedeció, pero cuando sintió en su mano la magnífica espada y vio sus hermosos ornamentos, no quiso deshacerse de ella y la ocultó entre las plantas de la orilla del lago. Cuando volvió junto a Arturo, éste le preguntó qué había sucedido al arrojar la espada al agua.

—Nada —respondió el caballero—. Sólo vi la salpicadura.

Arturo se dio cuenta de que Sir Bedivere mentía y le ordenó irritado que obedeciese al pie de la letra. De nuevo el caballero fingió haber cumplido la orden, y de nuevo Arturo se dio cuenta y le habló con desprecio. Avergonzado, el caballero acudió por tercera vez al lago y esta vez arrojó la espada al agua.

Inmediatamente, una mano salió del agua y cogió a Excalibur en el aire, blandiéndola tres veces antes de desaparecer bajo la superficie. La Dama del Lago había reclamado su regalo. Entonces el caballero regresó por Arturo y le llevó a la orilla del lago. Allí, esperándoles, había una barcaza ocupada por tres reinas y sus doncellas, todas llorando ante las terribles heridas del rey. Sir Bedivere subió a Arturo a bordo de la barcaza y ésta se alejó lentamente, dejando al caballero solo en la orilla.

—Mi señor Arturo, ¿qué será de mí ahora que te has ido, dejándome solo entre mis enemigos? —se lamentó.

—Levanta el ánimo —le gritó el rey— y haz lo que puedas, porque yo ya no estaré para ayudarte. Tengo que ir a Avalón a curarme de mis graves heridas. Y si no vuelves a saber de mí, reza por mi alma.

Y con esto, la embarcación se perdió de vista en la niebla.

Hay quien dice que Arturo aún sigue durmiendo mientras sus heridas se curan, esperando el momento de regresar a nuestro mundo. Puede que se encuentre bajo el volcán Etna, en la isla de Sicilia, o puede que esté en Snowdon, guardado por dos grandes águilas; quizá esté en Glastonbury, la alta colina que se alza como una isla de cristal, brillando con luz plateada sobre las llanuras de Somerset. Esté donde esté, si su país se encuentra en grave peligro, el rey Arturo regresará.



Los dioses paganos de los celtas

En las historias que hemos visto hasta ahora, los seres humanos y los habitantes del Otro Mundo se mezclan con frecuencia, se visitan, se ayudan o luchan, e incluso se casan entre sí. Estos relatos se han ido transmitiendo de boca en boca y de generación en generación. ¿Pero cómo eran en realidad los antiguos dioses paganos de los celtas?

Gran parte de lo que sabemos acerca de los dioses celtas procede de fuentes romanas, pues los celtas no dejaron escritas sus creencias y conocimientos. La historia, la genealogía, la astronomía, la astrología y, sobre todo, la religión, se transmitían de manera oral. Todo conocimiento era sagrado y los celtas no deseaban que cayera en manos impías. Escribían cartas comerciales en griego y en latín, pero apenas escribieron en su propio idioma. Esto significa que la mayoría de sus creencias han llegado a nosotros de manera muy vaga.

Los antiguos relatos irlandeses contienen los datos escritos más antiguos que se conocen sobre mitología celta, y aunque parecen estar relacionados de manera concreta con Irlanda, la familia de dioses que aparece en ellos debía pertenecer a las creencias tribales de todos los celtas. Los dioses irlandeses, que se acabaron convirtiendo en las «hadas del Otro Mundo», eran conocidos como Tuatha De Danann, «hijos de la diosa Danu». Danu estaba considerada como la diosa madre, de la que descendían todos los demás.

Aunque los dioses no formaban una simple familia divina bien organizada, como sus equivalentes griegos y romanos, tenían ciertas áreas concretas de influencia. Nuada Brazo de Plata, el rey de los dioses, era un dios guerrero, y la diosa llamada Morrigan era una diosa de las batallas, a la que era importante tener a tu lado si aspirabas a vencer. El Dagda, el «buen dios», era el dios padre, al que a menudo se describe con un pesado garrote y un caldero de la abundancia. Entre sus hijos están Bodb, Brigid (diosa del fuego y de la poesía), Ogma (dios de la literatura y de la fuerza), Donn (dios de los muertos) y Angus (dios del amor). Lir y su hijo Manannan eran dioses del mar; Diancecht y su hijo Miach lo eran de la medicina; Goibniu el herrero y Credne el metalúrgico eran dioses artesanos. Lugh Brazo Largo, el guerrero polifacético, era probablemente el más poderoso de todos.

El varón era importante en la antigua sociedad celta, pero

la diosa madre o madre tierra parece haber sido la deidad dominante. Era la madre divina de toda la tribu, y si recibía la debida adoración hacía florecer la tierra y traía paz y prosperidad al pueblo. Probablemente, algunos dioses eran también dioses de la naturaleza, pero otros, como el Dagda, eran adorados como antepasados divinos de la tribu, que habían abandonado el mundo de los humanos pero aún tenían gran influencia sobre sus descendientes. Los montículos *sidh*, donde vivió la gente del Otro Mundo después de la llegada de los gaélicos, fueron originalmente montículos funerarios.

Como cada tribu tenía sus propios dioses, había docenas de nombres de dioses y diosas en el mundo celta, que han llegado hasta nosotros gracias a inscripciones y tallas, y a través de los registros romanos. Tanto en las islas Británicas como en otras partes de Europa, han sobrevivido los nombres de dioses y diosas en forma de nombres de lugares y ríos. Dos importantes ríos, el Severn en Gran Bretaña y el Sena en Francia, conmemoran, respectivamente, a las diosas celtas Sabrina y Sequana. Ambos ríos tienen movimientos de marea, dominados por las fases de la luna. Incluso ahora, estos movimientos parecen obra de una energía mágica: para los antiguos celtas representaban un inmenso poder sobrenatural. En el nacimiento del Sena se ha encontrado un santuario celta; en el museo local y en el de Dijon se conservan numerosos objetos religiosos tallados en madera de roble, el árbol más sagrado de los druidas. El templo de Sabrina estaba probablemente en una colina de Littledean, Gloucestershire, a once kilómetros del templo de Lydney, dedicado al dios Nuada o Nodons.

Muchos dioses y diosas de Gran Bretaña y la Galia parecen algo confusos, ya que era habitual dar al mismo dios varios nombres diferentes. Los arqueólogos y lingüistas opinan que algunos de los dioses, que aparecen con uno u otro nombre en todo el mundo celta, eran más importantes que las deidades de tipo más local. Uno de éstos es Cernunnos, «el Cornudo», el sabio, anciano y potente dios-ciervo, que lleva consigo una misteriosa serpiente con cabeza de carnero y era el señor de todos los animales. En las estatuas galas se le ve arrojando di-

nero de una bolsa; era dios de la prosperidad material y, probablemente, también era un dios-antepasado. El Dagda, otro dios-antepasado, tenía un equivalente en Galia, Sucellos, «el buen golpeador», que llevaba un martillo (similar al garrote del Dagda) y un plato (similar al caldero del dios irlandés). También aparece llevando un perro.

Los historiadores romanos identificaron algunos dioses celtas con los suyos propios: Lugh o Lugos, y un dios llamado Esus, eran similares a Mercurio. Otros dioses importantes eran Taranis, también llamado «el atronador» y Teutates, «el dios de la gente». A la diosa Brigid se la llamaba Bergusia en Galia. Y la siniestra diosa de la guerra conocida en Irlanda como Morrigan era adorada también en Europa bajo otro nombre. Las diosas de la guerra eran a veces tres, otras veces una sola, y se las asociaba con el cuervo, carroñero de los campos de batalla. Otro de los dioses que aparece en las inscripciones galas lleva en sus hombros dos cuervos que le hablan al oído. Unos ochocientos años después, los vikingos adoraban a Odín, que también tenía dos cuervos mágicos en los hombros, que cada mañana volaban a inspeccionar el mundo y regresaban al anochecer para contarle todo lo que habían visto. Pocos saben que este dios vikingo tiene sus orígenes en el antiguo mundo celta.

Otra deidad asociada con los animales era la diosa-caballo, conocida en Europa como Epona, en Irlanda como Macha y en Gales como Riannon. Parece que las yeguas blancas desempeñaban un importante papel en la coronación de los reyes, una tradición que puede remontarse hasta los antiquísimos ritos sánscritos.

Algunos de los dioses celtas desaparecieron con la llegada del Cristianismo, pero otros se adaptaron hasta convertirse en santos cristianos. Brigid o Bergusia se convirtió en la evangelizadora Santa Brígida de Kildare. Danu o Anu, la diosa madre de los irlandeses, se convirtió en Santa Ana, patrona de las fuentes y manantiales. Otros nombres de dioses se han perpetuado en valles y colinas; pero el dios que mejor ha conservado su aura mágica en toda Europa es Lugh, el joven polifacético, patrón de los guerreros y de los artesanos.

La historia de la llegada de Lugh al pa-

lacio sagrado de Tara se cuenta en el capítulo «La segunda batalla de Moytura», y luego vuelve a aparecer como padre de Cu Chulainn y como Lleu, el zapatero del *Ma-binogion*. Es interesante que una antigua cabeza de piedra con tres caras, encontrada en el condado de Donegal, Irlanda, sea conocida como «El Zapatero»; y los leprechauns del folklore irlandés han seguido su oficio. Todavía hay quien asegura haber oído el golpeteo de los leprechauns haciendo zapatos para los que creen en ellos y los tratan generosamente.

Los romanos consideraban a Lugh como equivalente a su propio dios Mercurio, pero en uno de los relatos irlandeses aparece como un dios aún más importante, más brillante que el mismo sol.

Los habitantes de Irlanda se preparaban para luchar contra sus viejos enemigos, los fomorianos, cuando vieron de repente una luz brillantísima.

—Es extraño —dijo uno—. El sol sale por el Oeste, cuando normalmente sale por el Este.

—Es una buena señal —dijeron los druidas—. Es el resplandor de Lugh Brazo Largo que viene a ayudarnos en la batalla.

Entonces Lugh apareció ante ellos en todo su esplendor, dispuesto a luchar contra los fomorianos. Se puso la armadura del dios marino Manannan, cuyo poder mágico evitaba que el portador sufriera heridas en la batalla. Luego se colgó a la espalda su reluciente escudo azul y negro, colgó la espada de su costado izquierdo y cogió con la mano derecha sus largas lanzas envenenadas.

Cuando los irlandeses le vieron, también ellos se vistieron para el combate. Se alzó un bosque de lanzas, y los escudos se apretaban unos contra otros, como las estacas de una empalizada. Y Lugh protegió a su pueblo.

Lugh —o Lugos, como se le llamaba en Europa— era un dios importante en la Galla, y muchas poblaciones recibieron nombres derivados del suyo, como Leiden, Laon y Loudon. Una de las más importantes fue la ciudad de Lyon, cuyo nombre era Lugudunum, la fortaleza de Lugh. Se decía que los cuervos sagrados de Lugh habían aparecido en aquel lugar y que esto se consideró como un presagio favorable para construir allí una ciudad. En tiempos de los romanos

se celebraba en Lyon un gran festival en honor de Augusto, que en realidad había su-plantado la festividad del dios celta, o Lughnasa, que se celebraba en toda Europa el 1 de agosto. Este festival se ha seguido celebrando a través de los tiempos y aún sobrevive, como testimonio de adoración a esta importante deidad.

La fiesta de Lugh, o Lughnasa, era una de las cuatro grandes festividades del calendario celta. Las otras tres eran Imbolc (el 1 de febrero), Beltain (el 1 de mayo) y Samain (el 1 de noviembre). El día de Lughnasa era el 1 de agosto, pero las fiestas duraban un mes: las dos últimas semanas de julio y las dos primeras de agosto. En Gran Bretaña, la fiesta de Lughnasa se adaptó a la fe cristiana, transformándose en Lammas, o fiesta de la cosecha. En los tiempos paganos, el festival tenía ya como objetivo obtener una buena cosecha; en aquellos tiempos una plaga podía destruir todo el grano del año, y se decía que Lugh luchaba contra el maligno dios de las plagas por la posesión de la cosecha.

San Columba, el príncipe-sacerdote que fundó la gran iglesia celta en la isla de Iona, al oeste de Escocia, en el siglo VI, permitió a sus monjes seguir celebrando la fiesta de Lughnasa, a la que ellos llamaban «Fiesta de los labradores». Todavía se escuchan leyendas y se celebran festejos conmemorando la Fiesta de la Cosecha de Lugh.

Uno de ellos, la feria de Lughnasa en Muff Rock, Irlanda, tiene lugar a principios de agosto, y es básicamente una feria de compraventa de caballos. En la antigüedad se celebraban ceremonias alrededor de un lago sagrado, al que se atribuían poderes curativos, y parece que se engalanaba un caballo blanco para subirlo a la roca. También se hacían carreras de caballos, incluso nadando a través del lago. Y probablemente se representaba el combate entre Lugh y el dios de las plagas por la posesión de la cosecha. Una de las historias acerca de la feria de Lughnasa en Muff Rock está relacionada con la leyenda de Fionn, que duerme en un montículo funerario esperando que le llamen para salvar a Irlanda del peligro. Más interesante aún es que algunos expertos creen que Fionn era otro de los nombres del dios Lugh.



Un granjero fue a la feria para vender un caballo y después acompañó al comprador hasta su casa. Por el camino llegaron a un gran montículo y, ante su asombro, éste se abrió. Los dos hombres entraron por un largo pasadizo y llegaron a una sala con muchos establos. En cada establo había un caballo y junto a él un guerrero armado. Y todos estaban profundamente dormidos.

El asombrado granjero se inclinó para desenvainar la espada de uno de los guerreros, pero antes de que llegara a tocarla, el guerrero se movió y comenzó a desenvainarla él mismo. Los dos hombres huyeron aterrados, mientras otros guerreros se movían también hacia sus armas, antes de volver a caer dormidos. Cuando estuvieron a salvo fuera del montículo, el acompañante del granjero dijo:

—Es una pena que no llegaras a desenvainar la espada, pues, de haberlo hecho, todos aquellos hombres y caballos habrían despertado para acudir a salvar a Irlanda.

El recuerdo de los viejos dioses y héroes aún sigue vivo, especialmente en los festivales que antes se celebraban en su nombre. Existen muchos ejemplos de festivales en honor de Lugh que aún se celebran en Irlanda. En otros países se ha investigado poco, pero es evidente que las fiestas de Lughnasa eran comunes en muchos de los países que fueron celtas. En 1897 se descubrió en Coligny, a 80 kilómetros de Lyon, un gran calendario de bronce para calcular las fechas importantes del año celta. Se hizo en el siglo I, y demuestra que los celtas eran maestros del cálculo matemático. Según este calendario, en la Galia se celebraba un gran festival durante el mes de Rivros o «gran mes de la fiesta», que coincidía con los festivales irlandeses de Lughnasa.

Así pues, parece que los «dioses perdidos» de los celtas no están tan perdidos, sino que siguen existiendo bajo disfraces diferentes, aguardando su resurgimiento en el futuro.

Aves mágicas y animales encantados



Los celtas creían que sus dioses y diosas podían adoptar la forma de ciertos animales, así como sus cualidades características. A determinados animales se les consideraba asociados a los dioses y se les trataba con especial respeto, como si se tratara de los dioses mismos. El caballo, el cuervo, el toro y el jabalí eran considerados animales sagrados, y su veneración quedó reflejada en el nombre de determinadas ciudades, como Tarvisium Lugudunum (de *lugos*, cuervo), y tribus como los Taurisci, los Brannovices o los Eburones: todos ellos aparecen representados en monedas y bajorrelieves. Los Helvecios de Berna adoraban a la diosa Artio, «la osa», y en las Ardenas se adoraba al jabalí.

Para los hombres, el jabalí ocupaba un puesto preferente, y su valor al verse acorralado por los cazadores se consideraba un ejemplo de cómo debe comportarse un guerrero en la batalla. Su carne era uno de los platos favoritos en las fiestas, y tanto en este mundo como en el otro, los guerreros arriesgaban la vida por el *curadmir*, la pieza más delicada de la carne, que se ofrecía al héroe más destacado de la comunidad. En muchas de las antiguas leyendas aparecen jabalíes divinos o sagrados, que suelen ser portadores de buena fortuna. Pero también se encuentran jabalíes venenosos, que pueden matar con el solo contacto de sus cerdas, como en la historia de Fionn y Diarmuid. La caza del jabalí era una de las ocupaciones favoritas de la aristocracia celta y aparece con frecuencia en el arte celta. En Euffigneix, Haute-Marne (Francia) se ha encontrado una estatua de un dios con el emblema de un jabalí en el cuerpo. Algunos de los jabalíes del Otro Mundo tenían poderes mágicos: se les podía matar y comer por la noche, y a la mañana siguiente volvían a aparecer vivos.

También los ciervos eran animales importantes, relacionados con el dios llamado Cernunnos, «El Cornudo», que se representa con figura humana y un gran par de astas. Es posible que la iglesia cristiana utilizara la imagen del antiguo dios Cernunnos como prototipo del diablo. Los ciervos eran una pieza de caza apreciada, y en las leyendas se les ve con frecuencia atrayendo cazadores al Otro Mundo. Hay casos de humanos, e incluso de dioses, transformados en ciervos, como hemos visto en la leyenda de Gwydion y Gilfaethwy. El hijo del poderoso Fionn nació de una diosa a la que una maldición druídica

había transformado en cierva. Al ocurrir la transformación estaba ya embarazada, y se le dijo que el niño sólo sería humano si ella se abstenía de lamerle el cuerpo al nacer. Pero al llegar el momento, sus instintos prevalecieron y no pudo evitar lamerle la frente al bebé. Aunque el niño creció con forma humana, tuvo siempre en la frente un mechón de pelo de ciervo, y de ahí le vino su nombre, Oisín (Ossian) o «pequeño ciervo».

Las aves eran muy importantes para los celtas. Tanto en el arte como en las leyendas se da uno cuenta de que conocían muy bien las diferentes especies. A algunas se las consideraba aves agoreras, como el cuervo, especialmente asociado con la guerra y los trastornos. De las grullas se creía que eran diosas transformadas y traía mala suerte que un guerrero viera una antes de la batalla. Las grullas, los gansos y los gallos eran tabú y no se podía comer su carne más que durante los rituales religiosos. En otras historias aparecen halcones y otras aves de presa de carácter maligno. Sin embargo, algunas aves tenían el poder de curar las penas e infundir alegría con su canto. A los cisnes se les consideró siempre como aves de buen agüero, símbolos de amor y pureza. En las islas Hébridias, la creencia se ha mantenido hasta nuestros días, y todavía nadie se atreve a matar a un cisne, y si alguien lo hace es duramente criticado por toda la comunidad.

Tanto los humanos como los dioses se veían muchas veces transformados en cisnes por obra de algún rival. Un cisne con una cadena de oro al cuello era sin duda una persona transformada; las parejas de amantes transformados en cisnes iban a menudo unidos por cadenas de oro. En la historia de Midir y Etain el cisne aparece como mensajero de amor, un tema que se repite con enorme frecuencia en el folclore y la mitología celtas. Es una historia de amor y reencarnación, donde intervienen varios dioses principales.

El dios Midir, señor del montículo *sidh* de Bri Leith, una colina del condado irlandés de Longford, se enamoró de una bella muchacha inmortal llamada Etain. Tras un ardiente galanteo, se casó con ella y la llevó a su casa del *sidh*. Pero Midir tenía ya una esposa anterior, llamada Fuamnach, que sintió fuertes celos de su hermosa y joven ri-

val. Un día, no pudo soportarlo más y golpeó a Etain con su vara mágica, transformándola en un charco de agua. Ante su mirada triunfal, el charco se transformó en una serpiente que silbó con tristeza antes de convertirse a su vez en una magnífica libélula de alas violetas. La libélula echó a volar, y se alejó con sus alas brillando a la luz del sol, y Fuamnach regresó con Midir, creyendo haberse librado definitivamente de su rival.

Midir no tuvo más remedio que aceptar la situación, pues no podía deshacerse del hechizo y, por otra parte, no deseaba castigar a Fuamnach, a la que aún amaba. Pero la libélula no había ido muy lejos: no se apartaba nunca del lado de Midir e iba con él a todas partes. Midir sabía que era su amada Etain y tomó medidas para que no sufriera ningún daño.

Fuamnach estaba furiosa por no haberse librado definitivamente de su rival, y un día, cuando Midir y la libélula estaban sentados al aire libre, conjuró una ráfaga de viento mágico que arrastró a la libélula sobre valles y bosques hasta la orilla del mar. El viento mágico dejó caer a la libélula en la costa y allí vivió miserablemente durante siete largos años, con las alas estropeadas por el agua salada.

Cierto día, pasados siete años, Angus, el dios del amor, pasó por aquel lugar y vio brillar las alas de la libélula entre las rocas de la costa. La recogió con cuidado y la llevó a su casa, donde preparó una jaula de cristal para ella, llena de flores y hierbas. Desde entonces, la llevó consigo a todas partes.

Pronto se empezó a hablar de la maravillosa libélula de Angus y la historia llegó a oídos de Midir y Fuamnach. Pero antes de que Midir pudiera averiguar más, Fuamnach consiguió robarle a Angus la jaula. La abrió para que saliera la libélula y al instante conjuró otro viento mágico que se la volvió a llevar, arrastrándola por toda Irlanda hasta que la dejó caer sobre el tejado de una fortaleza del Ulster. La libélula cayó por la chimenea del salón y fue a caer en la copa donde bebía la mujer de la casa, Etar, que se la tragó sin darse cuenta. A los nueve meses Etar dio a luz una niña a la que puso por nombre Etain.

Étain seguía conservando su nombre, pero no tenía recuerdos de su vida anterior ni de sus tristes años como libélula, y creció hasta convertirse en una hermosa muchacha.

En aquel tiempo, Eochaid Airem era el rey principal de Irlanda y todos los demás monarcas le obedecían. Al cumplirse su primer año de reinado, decidió celebrar una espléndida fiesta en Tara para celebrar el aniversario. Pero a pesar de su elevada posición, nadie quería ir a la fiesta porque no estaba casado y eso se consideraba un grave defecto en un rey. De modo que Eochaid envió emisarios por toda Irlanda para que le buscaran una novia adecuada. Los emisarios visitaron las casas de todos los jefes de Irlanda y en cuanto vieron a Étain decidieron que era la más indicada. Eochaid acudió inmediatamente a visitarla con intención de pedir su mano.

La encontró sentada en el césped de Bri Leith, junto a una fuente de agua cristalina. Se estaba soltando el pelo para lavárselo, peinándose con un peine de plata con incrustaciones de oro. En la hierba junto a ella había una jofaina también de plata, con gemas incrustadas y cuatro pájaros grabados. Llevaba puesto un vestido con rebordes plateados y una túnica de seda verde bordada en oro y sujeta con broches de plata y oro. De sus hombros colgaba una suntuosa capa púrpura que dejaba ver sus brazos desnudos.

Eochaid quedó prendado de Étain en cuanto la vio. Su belleza le fascinaba. Sus mejillas eran como la flor de la digital, sus ojos tan azules como el jacinto y su piel tan luminosa como la nieve recién caída, haciendo que sus labios parecieran aún más brillantes. Todo en ella era perfecto: desde sus largos y finos dedos hasta sus delgados tobillos y sus bien formados pies. Tal era su perfección, que Eochaid y sus acompañantes estaban seguros de que se trataba de una muchacha del Otro Mundo, pero, cuando le preguntaron, ella dijo que era la hija de Étar y que había estado enamorada de Eochaid desde niña. La boda se celebró inmediatamente y todos se congratularon de la buena elección del rey.

La noticia corrió de boca en boca y, naturalmente, al poco tiempo los habitantes

del Otro Mundo oyeron hablar de la prodigiosa belleza de Étain, y Midir comprendió que debía ser la misma muchacha con la que se había casado muchos años atrás. Se dirigió a Tara disfrazado y habló con Étain, diciéndole quién era y que había estado casado con ella.

—¿Y si es cierto que fuiste mi esposo, entonces por qué me dejaste? —preguntó Étain, que no recordaba nada de su vida anterior.

—La magia de Fuamnach te apartó de mi lado —respondió él—. Vuelve conmigo a tu hogar en el Otro Mundo.

—No abandonaré al rey de Irlanda por ti —replicó ella con desprecio—. ¿Por qué habría de creerte cuando ni siquiera te recuerdo?

Midir se marchó derrotado, pero poco tiempo después regresó a Tara, esta vez bajo su auténtica forma de espléndido guerrero. Se presentó a Eochaid y le dijo que venía a jugar una partida de ajedrez con él. Eochaid estaba considerado como el mejor jugador del reino y antes de aceptar le preguntó qué se jugarían.

—El perdedor tendrá que pagar lo que se le pida —dijo Midir.

—Acepto —respondió Eochaid, seguro de ganar.

Y el juego comenzó. Disputaron varias partidas, y todas las veces Midir dejó que Eochaid ganara y le entregó lo que le pedía. Pero en la última partida Midir derrotó con facilidad al confiado rey.

—¿Qué quieres que te dé? —preguntó Eochaid.

—Quiero estrechar a Étain en mis brazos y besarla —respondió Midir.

Eochaid quedó callado por un momento, pero no podía faltar a su palabra y por fin dijo:

—Vuelve aquí dentro de un mes y tendrás lo que quieres.

Midir se marchó, prometiendo regresar al cabo de un mes. Mientras tanto Eochaid consultó a los druidas para ver qué podía hacer. Estos le aconsejaron que congregara a todos los guerreros de Irlanda para defender Tara el día que volviera Midir, pues, según los druidas, si Midir no podía abrazar a Étain el día señalado, Eochaid ya no estaría atado por su promesa.

Llegó el día y las puertas de Tara estaban firmemente atrancadas. Eochaid y Etain se encerraron en el cuarto más interno del palacio, rodeados por un círculo de guerreros y convencidos de que nadie podría llegar hasta ellos.

De repente, surgido del aire, Midir apareció en medio del círculo de lanzas y, por primera vez, Etain le vio como en realidad era, sin ningún disfraz. Si antes le había parecido atractivo, ahora le parecía divino. Y cuando Midir le recordó a Eochaid su promesa, ella no ofreció resistencia y se dejó abrazar.

Con el primer beso Etain recuperó la memoria. Recordó lo mucho que había amado a Midir y comprendió que aún le amaba.

—Llévame contigo —dijo.

Antes de que Eochaid y sus guerreros pudieran hacer nada por impedirlo, Midir había cogido sus armas con una sola mano; cogió a Etain con la otra y se la llevó a través de la chimenea.

El rey y sus hombres salieron a toda prisa a ver si podían atraparlos, pero no había ni rastro del guerrero ni de la bella Etain. Sólo vieron dos cisnes, con sus cuellos unidos por cadenas de oro, que dieron un par de vueltas sobre Tara y después se alejaron volando hacia el *sidh* de Bri Leith, batiendo las alas al unísono y con sus cadenas brillando al sol.

Así es como Midir recuperó a su esposa y la llevó de vuelta al Otro Mundo, donde vivieron felices y juntos.

La Tierra de la Promesa

La historia del rey Cormac pertenece a un grupo de leyendas acerca de los antiguos reyes de Irlanda, donde la historia se mezcla con relatos procedentes de los primeros tiempos de los celtas. En ella, el rey humano es trasladado al Otro Mundo, donde los animales mágicos participan en la vida cotidiana.

Una mañana de mayo, el rey Cormac estaba solo en Tara, la principal fortaleza de los reyes de Irlanda, cuando vio acercarse un guerrero de cabellos grises, cubierto con una capa de bordes dorados y calzado con zapatos de bronce blanco. En la mano tenía una rama plateada con tres manzanas de oro, que emitía música mágica. Su sonido era tan dulce que el que lo oía caía en un profundo sueño, aunque se tratara de una mujer con dolores de parto o de un guerrero atormentado por sus heridas.

—¿De dónde vienes? —preguntó el rey.

—De una tierra donde sólo hay verdad y no existe la envidia —respondió el forastero—. Donde no existe la edad, ni la vejez, ni la pena, ni el orgullo.

—Aquí no somos así, pero sería estupendo que mi reino y el tuyo se aliaran. ¿Quieres que hagamos un pacto de amistad?

—Me gustaría —replicó el otro.

—¿Puedo quedarme con la rama para sellar nuestro pacto? —preguntó el rey.

—Puedes quedártela si me concedes tres peticiones.

—De acuerdo —dijo el rey.



Y el extranjero le entregó la rama y se marchó diciendo:

—Volveré.

Cormac regresó a su palacio y enseñó la rama mágica a su gente. Pero en cuanto la agitó y oyeron su dulce música todos cayeron dormidos durante un día y una noche. Encantado con este nuevo poder, Cormac olvidó su promesa al extranjero y siguió con su vida habitual. A su debido tiempo el extranjero regresó al palacio e hizo la primera de sus peticiones.

—Dame a tu hija Ailbe —dijo.

Las mujeres se echaron a llorar, pero Cormac era un hombre de palabra; entregó su hija al extranjero y agitó la rama sobre las afligidas mujeres para que se tranquilizaran y durmieran, olvidando su pérdida.

Algún tiempo después, el guerrero volvió y esta vez pidió al hijo de Cormac, Cairbre. Cormac se mantuvo fiel a su palabra, y de nuevo hubo llantos en la corte hasta que el rey agitó la rama y todo quedó en paz.

La tercera vez, el extranjero pidió a la propia esposa de Cormac, la reina de Irlanda, y esta vez Cormac no se pudo contener. Dejó que el guerrero se llevase a la reina, pero en lugar de agitar la rama para calmar a la corte hizo que su gente se armara y saliera en su persecución.

En medio de una llanura, una niebla druídica cayó sobre ellos, desorientándolos y separando al rey de sus hombres. Entonces la niebla se despejó delante de él y Cormac vio una fortaleza rodeada por un muro de bronce. Dentro de la fortificación había una casa de plata blanca, con el tejado hecho de plumas blancas. Alrededor de la casa se movían grupos de jinetes del Otro Mundo, que llevaban montones de plumas para reparar el tejado. A un lado, un hombre atendía al fuego, atizándolo con un roble.

Cormac miró a su alrededor y vio una segunda fortaleza con su palacio cubierto de plumas. Las vigas eran de bronce y el cañizo de plata. Dentro de la empalizada había una fuente de la que salían cinco arroyos. Alrededor de la fuente crecían nueve avellanos sagrados, cuyos frutos caían al agua y servían de alimento a cinco salmones que vivían en ella. El ruido del agua al correr

producía una música melodiosa y mágica. Por todas partes había personas del Otro Mundo que bebían agua de los cinco arroyos.

Andando como en sueños, Cormac entró en el gran salón de este palacio. Allí encontró a un joven guerrero y una bella muchacha con un tocado dorado a juego con su pelo. Manos invisibles le guiaron a un asiento, le lavaron los pies y le bañaron en un estanque de agua calentada con piedras al rojo. Cuando Cormac empezó a sentir hambre vio entrar en el salón un hombre que llevaba un hacha y un leño, seguido por un cerdo.

—Es hora de comer —dijo el joven guerrero.

E inmediatamente el hombre mató al cerdo con el hacha, hizo fuego con el tronco y comenzó a asar el animal.

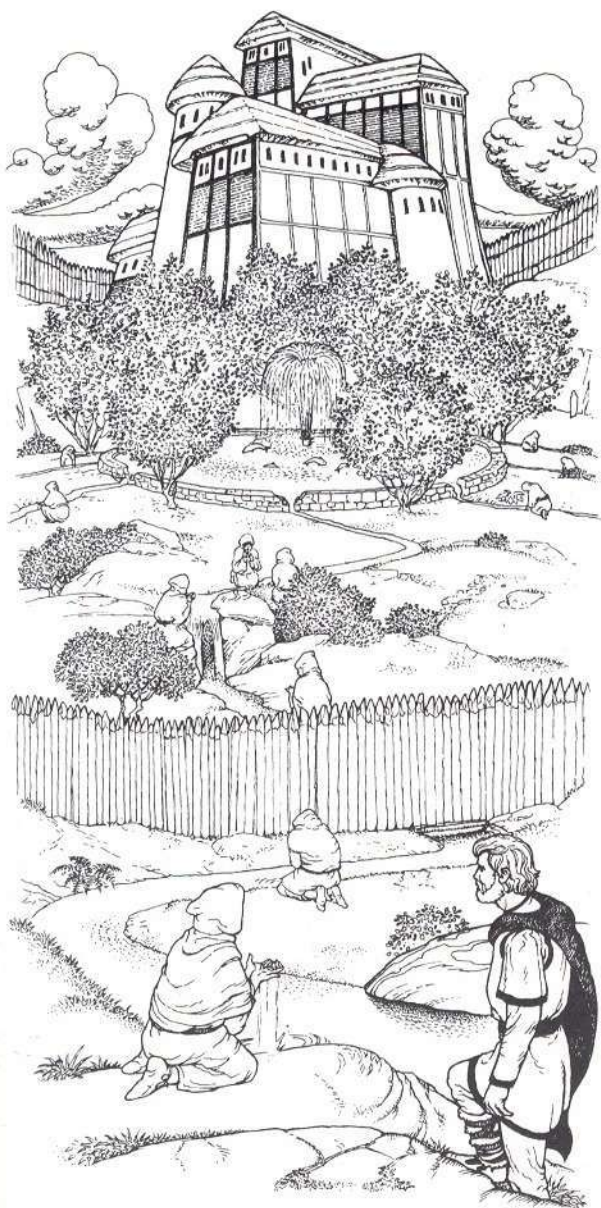
—Dale la vuelta al cerdo para que se ase por igual —dijo el guerrero.

—Es imposible girar el asador a menos que se narre una historia verdadera —dijo el hombre—. Y necesitareé oír un relato verdadero por cada cuarto del animal.

—Entonces cuenta tú el primero.

—Un día —empezó el hombre—, cuando paseaba por mis tierras, encontré pastando en ellas ganado ajeno. Lo llevé al corral y el dueño vino a mi casa y me ofreció una recompensa si le devolvía su ganado. Así lo hice y él a cambio me dio un cerdo, un hacha y un leño. Me dijo que cada noche el hacha mataría al cerdo y haría astillas el leño, y que cada mañana encontraría de nuevo el leño entero y el cerdo vivo. Y así ha sido, pues se trata del mismo leño y del mismo cerdo que tienes ante tus ojos.

—Bien —dijo el joven guerrero—, ésa ha sido una historia verdaderamente auténtica. Dale otra vuelta al cerdo y yo mismo te contaré la siguiente. Un año fuimos a arar los campos, pero al llegar los encontramos ya arados, allanados y sembrados de trigo. Cuando llegó la época de la siega volvimos con nuestras hoces y encontramos todo el trigo cortado y amontonado. Al día siguiente, cuando quisimos llevarlo al granero, descubrimos que ya estaba allí, perfectamente colocado. Y aunque desde entonces estamos comiendo de ese grano, el montón nunca disminuye ni se enrancia.



El hombre asintió y dio media vuelta al asador. Ya estaba asado medio cerdo.

—Ahora me toca a mí —dijo la muchacha—. Yo no tengo más que siete vacas y siete ovejas, pero con la leche de las vacas puede saciarse toda la población de la Tierra de la Promesa, y con la lana de las siete ovejas se hace toda la ropa que llevan. Y ésta es mi historia verdadera.

El hombre volvió a asentir. Ya estaban asados tres cuartos del cerdo y todos se volvieron hacia Cormac.

—Ahora te toca a ti contar una historia. Cormac contó cómo había perdido a su hija, su hijo y su esposa y cómo había par-

tido en su busca. Al hablar se le saltaban las lágrimas y ellos se dieron cuenta de que decía la verdad.

El cerdo estaba ya listo, pero Cormac dijo que no comería hasta que sus seguidores se reunieran con él. Entonces el hombre del hacha cantó una canción muy dulce y Cormac cayó profundamente dormido. Al despertar vio junto a él, no sólo a sus hombres, sino también a su esposa y sus hijos.

El joven guerrero y su compañera le animaron a comer y beber y se celebró un gran banquete en el salón. Cuando todos hubieron comido, el joven guerrero se levantó y un sirviente invisible puso en su mano una copa de oro magníficamente decorada.

—Esta copa tiene dos propiedades extrañas —dijo el guerrero—. Si se dicen tres mentiras, se rompe en tres pedazos. Pero si se dicen tres verdades, se recompone de nuevo.

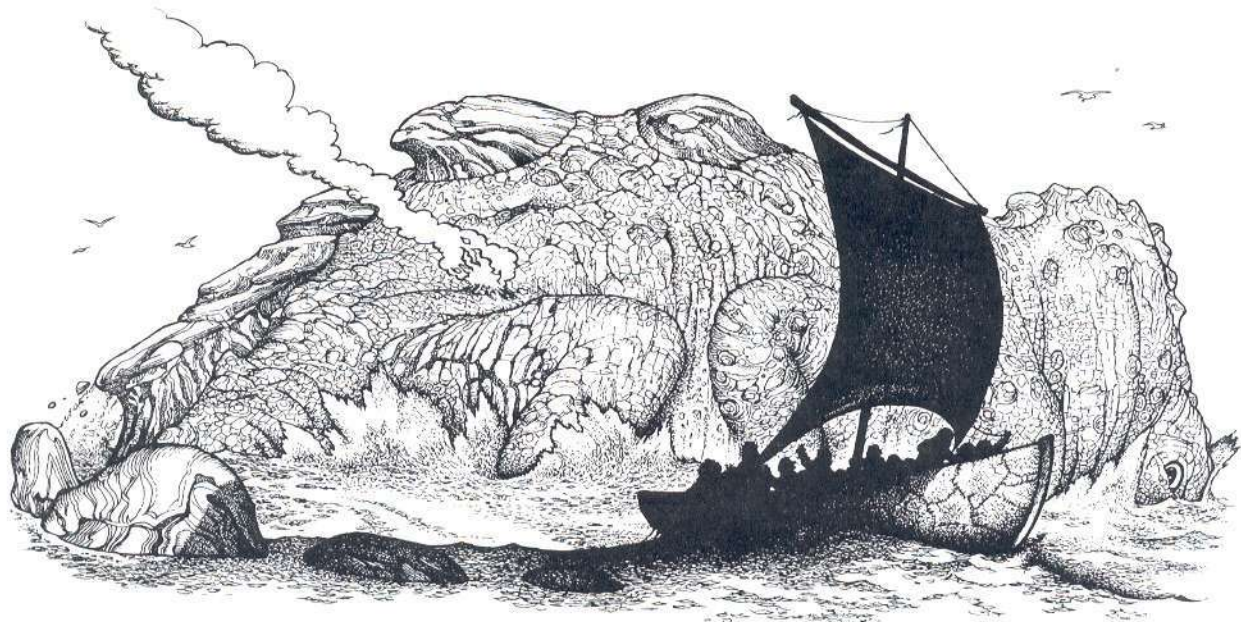
Para demostrar estos poderes, el guerrero hizo dos afirmaciones falsas y luego dijo que la esposa de Cormac tenía un nuevo marido; inmediatamente, la copa maravillosa se rompió en tres pedazos.

—Es mejor decir la verdad para que vuelva a estar completa —dijo el guerrero—. Te aseguro, Cormac, que hasta hoy tu esposa no ha puesto los ojos en otro hombre; que tampoco lo ha hecho tu hija desde que se separó de ti, y que tu hijo no ha visto una mujer hasta que llegó a este salón.

Al punto, las tres piezas de oro se unieron y la copa volvió a quedar entera y perfecta.

—Ahora llévate a tu familia —dijo el guerrero— y llévate también la copa para que puedas distinguir la verdad de la mentira, y conserva la rama mágica que yo te di para producir música y sueños apacibles. Pues yo soy Manannan Mac Lir, el extranjero que habló contigo en Tara, y rey de la Tierra de la Promesa. Yo te traje aquí para que pudieras ver el país con el que te alias-te, donde hay verdad y no hay envidia, donde no existe la edad, la vejez, la tristeza ni el orgullo. Cuando mueras, la copa y la rama te serán arrebatadas, pero puedes disfrutar de ellas mientras vivas.

Estas fueron las últimas palabras que Cormac oyó en la Tierra de la Promesa, pues se durmió al oírlas y despertó otra vez en los



prados de Tara, con su mujer, sus hijos, su copa de oro y su rama mágica.

Mucho después de la muerte del rey Cormac, cuando el mundo celta ya se había transformado por la llegada del Cristianismo, otro visitante logró llegar a la fantástica Tierra de la Promesa: San Brandán de Clonfert, del condado de Galway, cuyo viaje en una embarcación de cuero hasta una tierra más allá del océano fue, quizá, la primera visita de un europeo al continente americano.

Esta historia se escribió hacia el siglo IX d. de C., pero en ella los aventureros viajan por un mundo más familiar a los druidas que a los monjes cristianos, poblado por monstruos y animales mágicos procedentes del pasado celta.

San Brandán era el prior de unos tres mil monjes en Clonfert, y una noche recibió la visita de otro monje, el padre Barinto. Este le contó que había ido a ver a un ermitaño que vivía en una isla llamada la isla de las Delicias y que, durante su estancia allí, el ermitaño le había invitado a navegar con él rumbo al Oeste, hacia una isla llamada la «Isla de la Promesa de los Santos». Se embarcaron en un bote de cuero de vaca y pronto se metieron en un denso banco de niebla. Al despejarse la niebla se encontraron cerca de una gran isla, llena de vistosas flores y árboles frutales. Allí permanecieron

quince días, explorando las bellezas del lugar; pero el día decimosexto llegaron a un río que corría de Este a Oeste. En su orilla había un hombre que les prohibió pasar a la otra mitad de la isla y les dijo que volvieran a su casa en Irlanda. Les escoltó hasta la orilla del mar y luego se desvaneció tan bruscamente como había aparecido. En cuanto los monjes se hicieron a la mar, la densa niebla volvió a rodearlos. Y cuando por fin se despejó, se encontraron a la vista de las costas de Irlanda.

Brandán quedó fascinado por la historia y eligió a catorce de sus monjes para que le acompañaran a buscar la maravillosa isla. Como preparación, ayunaron durante cuarenta días. Luego construyeron un barco con estructura de madera cubierta de cuero, le instalaron un mástil y una vela y lo cargaron con provisiones para cuarenta días.

Tras quince días de navegar rumbo al Oeste, se perdieron por completo, y cuando avistaron una isla rocosa decidieron desembarcar en ella. No encontraron a ningún ser humano, pero sí a un perro que les condujo a una casa donde les esperaba una comida ya servida. Permanecieron allí tres días sin ver a nadie, aunque siempre encontraban la comida en la mesa. Cuando por fin volvieron a embarcar, se les acercó un joven que les ofreció pan y agua fresca.

Llegaron después a la isla de las Ovejas, donde los corderos tenían el tamaño de bueyes. Allí, otro joven les dio de comer, les explicó el viaje que aún tenían por delante, y se ofreció a viajar con ellos como guía y protector en su visita al Otro Mundo.

La siguiente isla era rocosa, y los monjes atracaron el barco, encendieron un fuego y se pusieron a asar carne que habían traído de la isla de las Ovejas. Pero a poco de encender el fuego toda la isla empezó a temblar violentamente y los monjes huyeron aterrados al barco. Llegaron justo a tiempo, pues la isla era en realidad un gigantesco monstruo marino que en seguida se sumergió para apagar el fuego que aún ardía.

A continuación encontraron el Paraíso de las Aves, donde vieron un árbol gigantesco con miles de pájaros blancos. Uno de los pájaros voló a su encuentro y le dijo a Brandán que las aves eran almas humanas y que tardaría aún siete años en llegar a la Tierra de la Promesa. Cuando los monjes oficiaron sus servicios, los pájaros cantaron con ellos, pero pronto apareció el joven del Otro Mundo y todos volvieron a embarcar.

Durante siete largos años navegaron de isla en isla, encontrando terribles monstruos que escupían fuego y pasando por graves peligros. Allí donde desembarcaban, el joven del Otro Mundo salía a su encuentro para proporcionarles alimentos y ropas.

Por fin, el joven les condujo a la «Isla de la Promesa de los Santos», y allí vieron todas las maravillas que el padre Barinto había descrito. En la orilla del río que corría de Este a Oeste encontraron a otro joven que les dijo que volvieran a casa, pues a Brandán le faltaba poco para morir.

Nada más levar anclas, una niebla mágica les rodeó y casi sin darse cuenta se encontraron frente a la costa irlandesa. El viaje que había durado siete largos años había terminado en un momento.

Hace pocos años, un hombre llamado Tim Severin construyó una embarcación de cuero y demostró que se podía llegar a América en un barco como el de San Brandán. Pero cada uno debe decidir si la Tierra de la Promesa está al otro lado del océano o en el misterioso Otro Mundo.

Gatos celtas

En la mitología celta los caballos, perros, ovejas mágicas, lobos, serpientes y animales de todas clases desempeñan importantes papeles. Los celtas también temían y respetaban a los gatos, aunque nunca los mantuvieron como animales domésticos. Para ellos, el gato simboliza oscuros poderes sobrenaturales, tiranía y muerte, y en muchas tumbas de piedra celtas se han encontrado tallas que representan gatos.

Los gatos poseen asombrosos poderes psíquicos y de supervivencia; sus nueve vidas son demostración de independencia y dureza. En tiempos de los celtas abundaban en Europa los gatos salvajes y feroces, y algunos celtas debieron ver en sus viajes leones y felinos de gran tamaño. El aullido del gato salvaje cuando sale a cazar de noche es bastante aterrador, y en una gente tan supersticiosa como los celtas todos estos factores debían causar una profunda impresión. Los gatos siguen siendo importantes en el folklore, donde suelen aparecer como animales siniestros, asociados al mundo de lo sobrenatural.

Un célebre gato monstruoso fue Cath Palug. Las historias que se cuentan de él y de otros gatos sobrenaturales son, probablemente, reminiscencias de algún dios siniestro que se manifiesta en forma de gato, al que se temía y adoraba con rituales y sacrificios. En muchas partes de Europa se cuentan historias suyas, sobre todo en Francia, donde se le llama Le Capalu, y aparece en relatos medievales sobre el rey Arturo. La historia de su nacimiento procede de Gales.

Había una vez un porquero llamado Coll al que se le encargó cuidar de una cerda mágica. El animal vagaba por el campo seguido por Coll, que trataba de controlarlo. Cuando estaba preñada resultaba aún más incontrolable y corría sin cesar de un lado a otro. Primero corrió hacia el Norte y al llegar al mar se zambulló, arrastrando a Coll, que nunca soltaba la correa. La cerda nadó hasta el sudeste de Gales y al llegar a Gwent parió, pero en vez de tener cerditos tuvo un grano de trigo y una abeja. A partir de entonces el lugar se hizo famoso por la calidad de su trigo y de su miel. A continuación la cerda corrió hasta Pembro-

ke, en el suroeste de Gales, y allí se detuvo de nuevo para parir otra abeja y un grano de cebada. Siguió hacia el Norte, alumbrando sucesivamente un lobezno y un aguilucho. Por fin llegó a la costa norte y allí, en las rocas que hay frente a la isla de Anglesey, dio a luz un gatito.

En cuanto lo vio, Coll se dio cuenta de que aquél no era un gato corriente. Era tan grande como un caballo, con enormes ojos amarillos y amenazadoras garras.

—De ti no pueden venir más que cosas malas —dijo Coll, y cogiendo al monstruoso gato con las dos manos lo llevó al borde del acantilado y lo arrojó al mar, tan lejos como pudo.

La caída habría matado a muchos gatos normales, pero no a éste. En cuanto tocó el agua se puso a nadar hacia la costa opuesta, adentrándose en el mar como un barco a toda vela. Los hijos de Palug lo encontraron rondando por la costa de Anglesey en busca de comida y se encargaron de criarlo. Por eso se le llamó desde entonces Cath Palug, o «el gato de los Palug».

Pero Coll había estado en lo cierto al decir que sólo cosas malas vendrían de él. En lugar de mostrarse agradecido por los cuidados de los hijos de Palug, el gato hizo tanto daño a las tierras y a la población, que se le acabó considerando como una de las tres grandes opresiones de Anglesey.

Mucho, mucho tiempo después de este extraño nacimiento, San Brandán y sus monjes encontraron un monstruo semejante en su viaje rumbo a la Tierra de la Promesa. Un día les sorprendió una terrible tormenta. Atisbando entre la lluvia, vieron en la distancia una isla rocosa y pusieron proa a ella esperanzados. Una ola gigantesca arrojó su barco a la playa y todos saltaron a tierra para arrastrarlo a salvo de las olas. De repente, por encima del rugido del viento, oyeron una voz que les llamaba.

—¡Volved! —decía—. ¡Volved al mar! ¡Estáis en gran peligro aquí!

Era un hombre viejo y andrajoso, que bajaba hacia ellos por las rocas, agitando los brazos y gritando.

—¿Qué peligro puede ser peor que esta tormenta? —preguntó San Brandán—. Nuestra embarcación es pequeña y no puede navegar con estas olas.

—El peligro de aquí es mayor —dijo el viejo—. En esta isla vive un gato monstruoso que os devorará a todos. Mis compañeros y yo lo trajimos cuando vinimos a establecernos aquí y era un gatito juguetón, de lo más encantador. Pero en cuanto hubo explorado esta tierra dejó de hacer caso a la comida que le poníamos prefiriendo capturar peces en la playa. Y desde entonces su carácter cambió. Se hizo grande y feroz, nos amenazaba si tratábamos de acercarnos y atacaba a cualquier persona o animal que se cruzara en su camino. Ahora es tan grande que nadie está seguro aquí. Yo he logrado sobrevivir a base de vigilar constantemente.

Mientras el viejo hablaba, se oyó sobre los acantilados un aullido que helaba la sangre, más fuerte aún que el viento, lleno de poder y amenaza. San Brandán y sus monjes no aguardaron a ver el aspecto del monstruo, sino que saltaron a su barco y se alejaron tan deprisa como pudieron.

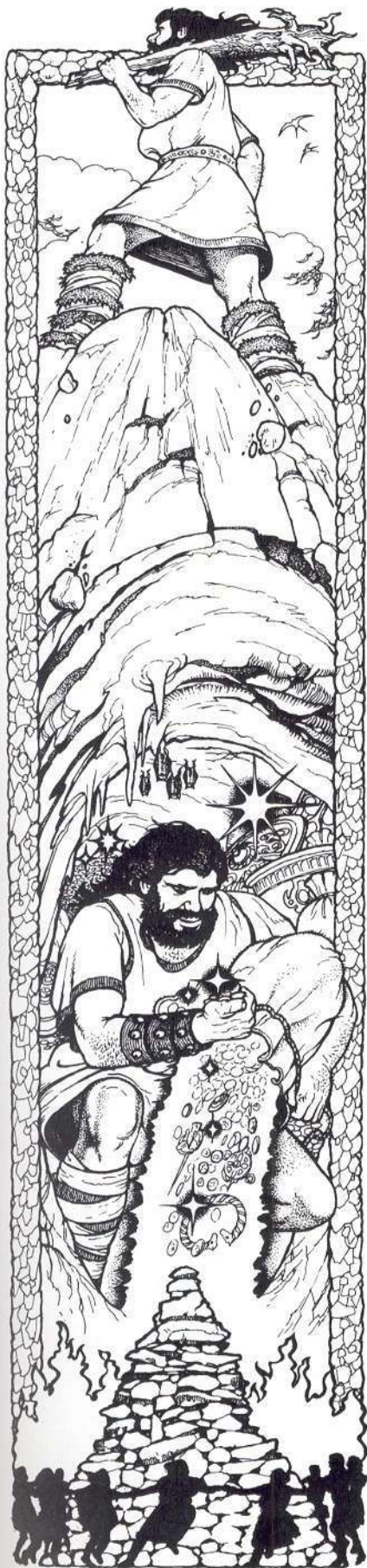
La corriente les alejó rápidamente de la costa, y entonces se volvieron a ver qué había ocurrido con el anciano. Lo que vieron fue un animal tan grande como un asno, que corría por la arena y saltaba al agua. Ante su horrorizada mirada, comenzó a nadar hacia ellos, cortando las olas con facilidad. Los monjes pudieron ver bien sus grandes zarpas y sus ojos amarillos, grandes como platos, que brillaban en medio de la tormenta.

—¡Es un demonio! —gritó uno de los monjes.

—Recemos pidiendo ayuda —dijo San Brandán—, pues no podemos escapar de este monstruo.

Se arrodillaron en el bamboleante bote y rezaron como nunca habían rezado. Cuando se atrevieron a mirar por la borda vieron un segundo gato, tan monstruoso como el primero, que surgía de las profundidades del mar. Cuando el primer gato estiró su zarpa para trepar a bordo, el segundo le mordió la cola y le arrastró hacia atrás.

Los gatos se agitaron y dieron vueltas en el agua, mordiendo, arañando y silbando como serpientes. De repente, todo quedó tranquilo. En su furia, los gatos se habían hundido bajo las olas y al desaparecer ellos cesó la lluvia, amainó el viento, el mar quedó en calma y San Brandán y sus monjes prosiguieron su viaje sin problemas.



Los gigantes de Morvah

La zona occidental de Cornualles ha tenido siempre fama por sus gigantes, sobre todo en los alrededores de Morvah, que está en la ladera noroeste del promontorio del Fin del Mundo. Aquí se habló el idioma cónico hasta finales del siglo XVIII, y la población estaba tan aislada del resto del país que se conservaron costumbres y creencias que en otras partes sólo eran oscuros recuerdos. En el siglo XIX, dos grandes investigadores del folclore de Cornualles, Robert Hunt y William Bottrell, transcribieron muchas de estas antiguas costumbres y creencias.

Los relatos son largos y complicados: se dice que son precisas tres noches para contar una de las historias de Morvah. La que aquí presentamos trata de un gigante llamado Tom y del astuto Jack. Hay quien piensa que los gigantes eran los antiguos dioses celtas bajo una nueva forma, y que el ingenioso forastero Jack no es otro que el habilidoso dios Lugh.

La víspera de San Juan, Tom se dirigía en su carro desde San Ives a su casa en Morvah, cuando encontró el camino bloqueado con rocas, apiladas unas sobre otras hasta formar un muro de piedra. Al no poder pasar por un lado, y sintiéndose demasiado cansado para quitar las piedras una a una, decidió tomar un atajo atravesando las tierras de otro gigante que vivía en un castillo cercano. Al pasar cerca del castillo, el gigante salió a su encuentro.

—¿Qué estás haciendo en mis tierras? —rugió.

—Has bloqueado el camino con tus cercas —replicó Tom con calma—. No tienes derecho a hacer eso; tengo que pasar por aquí para ir a mi casa.

El otro gigante, enfurecido, agarró un olmo joven, lo arrancó de raíz y lo enarboló amenazador.

—¡Fuera de mis tierras! —bramó.

Tranquilamente, Tom dio la vuelta a su carro, desmontó una rueda y el eje y plantó cara al gigante. Se entabló una terrible lucha, que llevó a los dos gigantes por colinas y páramos, blandiendo sus enormes armas y haciendo temblar la tierra con sus golpes. Por fin, Tom golpeó al otro gigante en la nuca, derribándolo sin vida.

Medio muerto, Tom miró desde lo alto de la colina y pudo ver a lo lejos gente que bailaba alegremente alrededor de las hogueras. Tenía que enterrar al gigante y tomar posesión de sus tierras. Pero antes fue a visitar a una mujer llamada Joan, a la

que llevaba varios años cortejando. Ella lavó sus heridas y accedió a acompañarle al castillo del gigante.

Llegaron al amanecer y los perros guardianes les ladraron ferozmente, pero cuando Tom los llamó por sus nombres dejaron que la pareja entrara en las bodegas del castillo. Estaban repletas de tesoros, pues el gigante había sido un acaparador de oro y piedras preciosas. Sabiendo que ahora eran ricos, Joan y Tom enterraron al gigante y levantaron un túmulo de piedras sobre la tumba. Toda la tierra que veían a su alrededor era ahora suya, todo el ganado que pasaba en las colinas les pertenecía, y allí vivieron con paz y felicidad. Cuando no estaba trabajando la tierra, Tom se ocupaba de reforzar las cercas de piedra para mantener a los curiosos alejados de su tesoro.

Una mañana, cuando la pareja llevaba muchos años viviendo allí, Tom oyó que alguien llamaba a la puerta.

—¿Quién es? —gritó—. Seas quien seas, no te dejaré entrar.

Pero antes de que acabara de hablar, la puerta saltó hecha pedazos y entró un calderero con su saco de herramientas a la espalda. Era tan corpulento como Tom y empuñaba un martillo en una mano.

—¿Dónde te crees que vas? —preguntó Tom.

—Voy a San Ives por el camino viejo, a pesar de tus puertas y tus tapias —replicó el forastero—. La gente de por aquí se queja de ellas. Supongo que tú serás el hijo del gigante. ¿Te gustaría una buena pelea amistosa?

—Con mucho gusto —respondió Tom—. Puedes escoger las armas. Podemos luchar, boxear o tirarnos piedras, lo que tú elijas.

—De acuerdo —dijo el calderero, que se llamaba Jack—. Usaré mi bastón de endrino.

Tom cogió un eje de carro roto y comenzó la pelea. Pero Jack cogió su bastón por el centro y lo hizo girar sobre la cabeza de Tom, tan aprisa que parecía una rueda. Tom se quedó mirándolo mareado y entonces Jack, con un diestro movimiento, lo detuvo bruscamente y de un solo golpe hizo volar el arma de Tom por encima de la cerca.

—Ahora, querido, es mejor que te rindas. Este juego exige inteligencia además de fuerza —dijo el calderero.

Tom estaba avergonzado, pero el calderero parecía un tipo de buen carácter. Se ofreció a enseñarle algunos trucos con el bastón y pronto se hicieron amigos.

Después de comer juntos, Tom y Jack salieron a cazar. Sólo Tom tenía una honda, pero eso no preocupaba al habilidoso Jack. En un instante cortó un retoño de olmo e hizo con él un arco, poniéndole una cuerda que sacó de su bolsa, donde parecía llevar todo lo que uno pudiera necesitar. Luego cortó y emplumó flechas, y en el tiempo que tardó Tom en derribar un animal con su honda, Jack había cazado diez. Joan quedó encantada con todos los venados, liebres y conejos que trajeron de las colinas.

Mientras la hija mayor de Joan, Ginebra, ayudaba a su madre con la cena, Tom enseñó a Jack sus tesoros, pero a Jack le interesaban más los artículos que pudieran ayudarle en su trabajo que todas las joyas y objetos de oro y plata. Cuando les llamaron a comer, Jack buscó en su bolsa, sacó una sarta de perlas, las puso en la frente de Ginebra y se sentó a la mesa junto a ella.

Le invitaron a quedarse aquella noche, y la siguiente, y la siguiente. Y Jack estaba tan a gusto que se quedó allí para siempre y se casó con Ginebra, la hija de Tom. La boda se celebró el primer domingo de agosto y todos los años, en la fecha del aniversario, llegaban familiares de todas partes para celebrarlo. Se quedaban una semana o más, cazando y festejando y jugando a antiguos juegos durante todo el día. Jack les enseñaba a hacer cosas que no sabían que existían, y juntos tuvieron muchas alegres aventuras.

Al cabo de pocos años, eran tantos los amigos y parientes que acudían a Morvah el primer domingo de agosto, que el acontecimiento acabó pareciendo más una feria que un aniversario de boda. Y este es el origen de la gran Feria de Morvah, que aún se celebra en nuestros días.

Los gigantes han desaparecido de Cornwall, pero aún hay gente que cree haberlos visto recorriendo la tierra, con sus enormes figuras recortadas contra el cielo o disputando terribles combates entre las nubes.

Dioses del paisaje

La mayor parte de lo que sabemos de la antigua mitología celta se debe a los comentarios de escritores contemporáneos griegos y romanos, a los hallazgos arqueológicos y al folklore transmitido de generación en generación. Pero existe otra misteriosa fuente de información: figuras talladas en creta en el sur de Inglaterra, y grabadas en rocas más duras en muchas otras partes. Las más famosas son el Gigante de Cerne Abbas, en Dorset, el Hombre Largo de Wilmington y el Caballo Blanco de Uffington.

El Gigante de Cerne Abbas es una talla de creta, probablemente obra de una tribu de celtas llamados Durotriges, que vivieron en esta región hace dos mil años. La figura representa a un hombre desnudo esgrimiendo un bastón, y seguramente es la imagen de uno de sus dioses, probablemente similar a Cernunnos, el dios astado, o a Sucellos, el Buen Golpeador. El gigante mide 61 metros desde la planta de los pies a la punta del garrote que levanta agresivamente sobre su cabeza. La gente le siguió considerando un agente de fertilidad mucho después de la llegada del Cristianismo. Abajo hay un pozo y junto a él crece un viejo avellano gris. Las parejas que van a casarse visitan al gigante la víspera de la boda, y al bajar de la colina el novio tiene que pasar el arroyo con la novia en brazos y luego coger una ramita de avellano para que su matrimonio sea feliz.

Es posible que hubiera otras figuras similares talladas en las colinas de creta de Inglaterra y otros países, pero que se destruyeron por obra del tiempo, de los cultivos o por causas religiosas. Sin embargo, el Hombre Largo de Wilmington ha sobrevivido en las tierras de East Sussex. Esta figura, alargada y elegante, mide 69 metros de altura y es anterior al siglo VII d. de C. Es vez y media más alta que la estatua de la Libertad, y se trata de la segunda representación humana más grande de la Historia, superada sólo por el Gigante Inca de Atacama.

Esta enorme figura lleva un bastón o lanza en cada mano, y una de las historias que se cuentan sobre él dice que fue un auténtico gigante, que resbaló en la cuesta y se rompió el cuello al caer. Al morir, la gente le enterró en la ladera de la colina y recortó su forma en la hierba que cubría la creta para que las generaciones futuras supieran de su existencia. En la Edad Media se creía que le habían matado los peregrinos, pero esta historia no es muy de creer, porque la iglesia miraba con



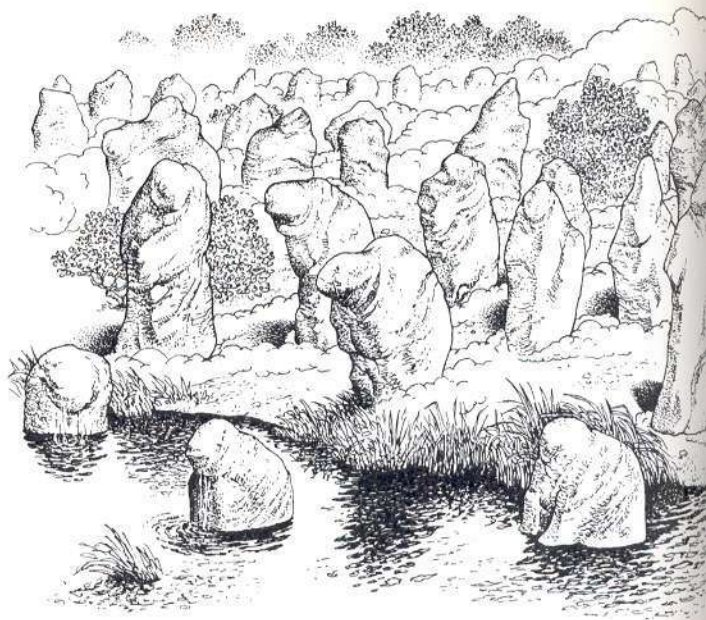
desaprobación una figura tan evidentemente pagana en mitad del campo. Otra leyenda decía que la misión del gigante era procurar buenas cosechas y abundantes rebaños cada año. Pero un año los rebaños menguaron y la cosecha fue mala, y el gigante fue muerto por un pastor que consideró que ya no era útil a la comunidad.

El Caballo Blanco de Uffington es una figura muy diferente. Aquí tenemos el símbolo de la poderosa diosa celta Epona, galopando a través de la pradera. A esta figura, como a las demás, se les limpiaba regularmente de hierbas para mantener su figura clara y visible a kilómetros de distancia. Esta tarea se convertía en un festival, con carreras de caballos y burros, luchas y lanzamientos de quesos rodando ladera abajo. Otro caballo blanco, el de Westbury, Wiltshire, fue «restaurado» en el siglo XVIII, convirtiéndolo en un animal grueso y pomposo; pero es probable que su contorno original reflejara también la elegancia de Epona.

Las figuras de gigantes y caballos que se crean cortando la hierba para descubrir el suelo de creta son espectaculares cuando se ven a cierta distancia. Las cabezas talladas en roca dura son menos espectaculares pero igualmente importantes. Un buen ejemplo es el conjunto de ocho cabezas talladas en un gran peñasco que corona una zona de páramos, a once kilómetros del centro de Glasgow. En Entremont, Bouches-du-Rhône, Francia, hay una espléndida plancha de piedra con doce caras talladas, una encima de otra.

Mucha gente cree que los antiguos conjuntos de piedras de Stonehenge, en Inglaterra, y Carnac, en Francia, fueron obra de los celtas, pero no es así.

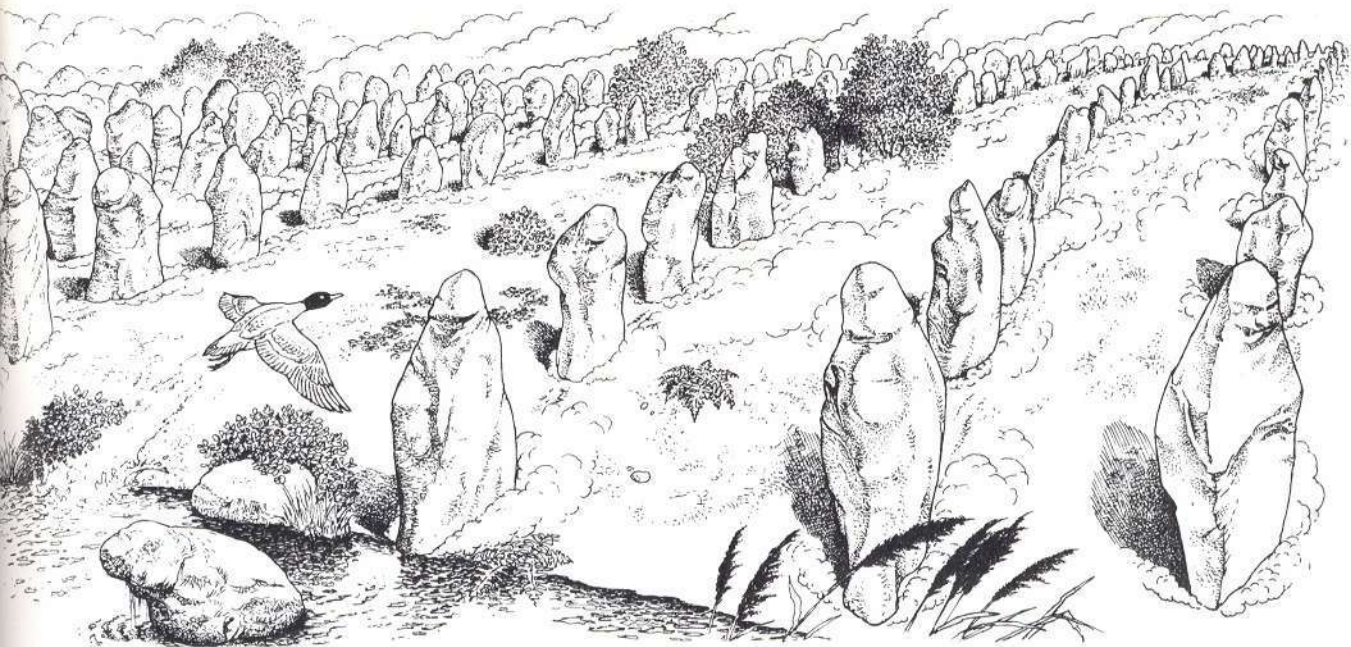
Stonehenge es un gran círculo de grandes piedras erectas y algunos dólmenes, todo ello rodeado por un margen circular. Los grandes pilares grises dominan la fría llanura, pero aunque existen muchas teorías acerca de su origen, no existe una explicación aceptada en general. Un historiador del siglo XII, Geoffrey de Monmouth, escribió que Merlín el Mago había transportado las piedras por arte de magia desde Irlanda, instalándolas en la llanura de Salisbury como monumento a unos caudillos muertos. Parece seguro que Stonehenge se construyó por etapas a partir del año 2600 a. de C.,



unos dos mil años antes del apogeo de los celtas, aunque es muy probable que éstos los utilizasen en sus ceremonias religiosas, como hacen los «druidas» modernos el día de San Juan. Un escritor romano describió un magnífico templo circular a Apolo en el centro de Gran Bretaña, donde la población cantaba y tocaba el arpa en honor del sol. Es posible que se refiera a Stonehenge.

Las famosas e impresionantes Hileras de Carnac, en Bretaña, son también muy anteriores a los celtas. Consisten en varios miles de piedras erguidas, ordenadas en filas que se extienden por una gran distancia. Se levantaron hace unos cuatro mil años y su propósito original es un misterio, existiendo también muchas leyendas acerca de ellas.

Una explicación de su origen dice que eran columnas de un ejército pagano, convertido en piedra por San Cornelio, el santo patrón de Carnac. Cada cien años, en Nochebuena, las piedras se acercan al río a beber, dejando agujeros en el suelo que están llenos de oro. Pero aunque las piedras se acercan al río muy despacio, regresan a toda velocidad, aplastando al que intente saquear los agujeros, a menos que éste lleve una rama de muérdago rodeada por un trébol de cinco hojas. Y aun así, el oro se transformará en ceniza antes del amanecer a menos que se entregue a cambio un alma cristiana.



Los nombres de los sitios

En Irlanda es fácil encontrar a las antiguas deidades en los nombres dados a muchos lugares. «La Historia de los lugares importantes», conocida en Irlanda como *Dindsenchas*, es una colección de leyendas que explican cómo y por qué recibieron su nombre ciertos lugares. Entre todas las explicaciones lógicas, se encuentra una abundante información acerca de la Irlanda celta y pagana.

«La Historia de los lugares importantes» es una colección muy amplia, cuya transcripción final fue obra de monjes irlandeses del siglo XII, aunque las leyendas son mucho más antiguas. Esta historia cuenta cómo recibió su nombre la bahía de Inber-n-Aillbine.

Ruad, príncipe de Irlanda, era uno de los hombres más valientes y mejores del reino. Tenía muchos amigos y ningún enemigo, y se le recibía bien en todas partes. Un día, decidió visitar a su hermano adoptivo, el hijo del rey de Noruega, y se embarcó con una flota de tres naves. El viento y el tiempo les fueron propicios, y muy pronto la flotilla se encontró a mitad de su viaje. De pronto, los tres barcos quedaron detenidos, como si hubieran chocado con un muro invisible. Los marineros no pudieron hacerlos avanzar en

ninguna dirección, por mucho que lo intentaron. Era como si estuvieran anclados en el fondo del mar, tan firme era la fuerza que los retenía.

Ruad ordenó a los capitanes de sus barcos que le esperaran y se zambulló junto a su barco para ver qué es lo que le retenía. En cuanto se sumergió, vio asombrado nueve bellísimas mujeres que se movían entre las aguas. Cada una tenía los ojos de uno de los colores del mar: una los tenía grises, otra verdes y otra del azul más intenso que Ruad había visto. Había tres de ellas bajo cada barco, y estaban sujetando las quillas para impedir que se movieran. Cuando vieron a Ruad, las mujeres nadaron hacia él, le sujetaron con fuerza y le llevaron hacia abajo, a su hogar del Otro Mundo, situado bajo las aguas.

Ruad permaneció nueve días con ellas, pero, aunque le daban todo lo que podía desear, pronto empezó a sentir nostalgia y pensó en escapar de aquel extraño lugar bajo el mar. Poco a poco, fue cayendo presa de la melancolía. Las mujeres se dieron cuenta de su pena y le preguntaron qué le ocurría.

—Me gustaría visitar a mi hermano adoptivo —suspiró Ruad—. No nos hemos visto desde que éramos niños y ahora creo que no le volveré a ver.

—Si nos dejas, no volverás con nosotras —dijo una de las mujeres—. Es mejor que te quedes aquí.

Pero Ruad insistió:

—Si me dejáis ir, os prometo que volveré con vosotras —dijo—. Si me amáis, tenéis que confiar en mí cuando digo que no os abandonaré.

Aunque de mala gana, las mujeres finalmente accedieron, le llevaron de vuelta a su barco, y Ruad pudo ir a visitar a su hermano adoptivo.

El príncipe de Noruega le recibió muy bien y Ruad se quedó con él siete años, pero por fin decidió volver a su país. Terminados los preparativos, se embarcó de nuevo, pero en vez de cumplir su promesa de volver con aquellas extrañas mujeres de las aguas, Ruad ordenó a sus hombres poner proa a Irlanda a toda velocidad, sin intención de detenerse.

Ahora bien, mientras Ruad estuvo en el reino submarino había dormido con una de las mujeres, y ésta había concebido un hijo, que ahora tenía ya casi siete años. Cuando las mujeres se dieron cuenta de que Ruad no cumplía su promesa, salieron tras él en un bote de bronce, llevándose al niño y entonando un canto ultraterrenal. Poco a poco le fueron dando alcance, y cuando Ruad ya perdía las esperanzas de escapar vio en el horizonte los borrosos contornos de la costa irlandesa. Exhortó a sus hombres a que remarán más aprisa, pero el bote de bronce se acercaba cada vez más. No obstante, justo antes de que les alcanzara, llegaron a la costa y Ruad consiguió saltar a tierra el primero.

Entonces la madre del niño, el único hijo de Ruad, hizo algo terrible: mató al niño y arrojó su cabeza cercenada a tierra, hacia su padre.

—¡Qué horrible crimen! —gritaron los espantados testigos.

Y por está razón el lugar donde esto sucedió se llamó para siempre «La bahía del grito horrible», o, en irlandés, Inber-n-Aillbine.

En cuanto a las nueve extrañas mujeres, se alejaron en su bote de bronce y nunca se volvió a saber de ellas; pero Ruad quedó escarmentado y no volvió a embarcarse en el resto de su vida.

El ídolo de oro

Esta es una tétrica leyenda que explica el origen del nombre de Mag Slecht, «La Llanura de la Postración», donde aparece un antiguo círculo de piedras erectas en el que se celebraron terribles rituales con sacrificios humanos. Había un ídolo de oro, rodeado por otros más pequeños de piedra. El ídolo de oro se llamaba Crom Dubh, y la población le adoraba y le ofrecía duros tributos para protegerse de su maligna influencia. El ídolo exigía sacrificios humanos y la gente se veía obligada a ofrecerle sus hijos primogénitos. A cambio de esto obtenían abundante leche y cosechas libres de plagas.

La gente se postraba ante el ídolo, tocando el suelo con las palmas de las manos y rozándose todo el cuerpo, y de aquí recibió su nombre la llanura. El dios Lugh luchó contra Crom Dubh por la posesión de las cosechas, pero su poder no terminó hasta la llegada de San Patricio.

San Patricio había nacido en Bonaven Tabernae —probablemente la actual Kill Patrick (Escocia)— hacia el año 390. Era hijo del decurión romano Calpurnio y de Concesa, sobrina de San Martín de Tours. A los dieciséis años, fue raptado por unos piratas pictos y escotos, que lo condujeron a Irlanda, donde fue vendido como esclavo. Durante seis años soportó resignadamente su triste condición, hasta que un día tuvo un sueño providencial, en el que se le indicaba el modo de huir de su amo embarcándose hacia Bretaña. La travesía fue penosa, estuvo al borde de morir de inanición y aun sufrió una segunda cautividad, esta vez breve. Finalmente regresó a su casa y, tras ser ordenado sacerdote y más tarde obispo, decidió pasar a evangelizar Irlanda, isla a la sazón idólatra.

Cuando San Patricio llegó a Mag Slecht, se acercó al ídolo y le puso su cruz en la cabeza, para expulsar al demonio. Al hacer esto, el ídolo se torció a la derecha y, al mismo tiempo, la tierra se tragó los once ídolos de piedra que lo rodeaban, dejando sobresalir sólo sus cabezas. Entonces San Patricio cogió un pesado martillo y de un golpe partió el ídolo en dos, expulsando al demonio al Otro Mundo. Así terminó para siempre el poder de Crom Dubh.

Los dos cisnes

En el río Shannon existe un lugar con el curioso nombre de Snamh da en, o «Donde nadan las dos aves». Esta es la explicación de tal nombre.

Hubo una vez un hombre llamado Nar, que vivía en la provincia de Connacht con su esposa Estiu, una mujer guerrera. Además, Estiu era una mujer muy hermosa, y sucedió que un hombre llamado Buide se enamoró de ella y decidió arrebatarla a su esposo. Buide tenía un hermano adoptivo que iba con él a todas partes, y los dos se acercaron a la casa de Nar, para acechar a Estiu en forma de pájaros.

Los dos pájaros se instalaron en las ramas de un árbol junto a la casa y cantaron con tal dulzura que todos salieron a escucharlos y fueron cayendo en un profundo sueño. Pero Estiu sentía demasiada curiosidad para dormir, y en cuanto los demás quedaron dormidos, Buide recuperó su forma humana y se puso a cortejarla.

Los pájaros regresaron varias veces y siempre sucedía del mismo modo. Por fin, Nar acabó por sospechar y consultó a su druida para descubrir la verdadera naturaleza de los pájaros cantores.

El druida preparó sus hechizos y en seguida descubrió las verdaderas identidades de los dos hermanos. Cuando se enteró de que eran hombres bajo la forma de pájaros, Nar ardió de furia y celos. Al día siguiente se quedó acechando y, cuando vio llegar a los dos hermanos bajo la forma de cisnes, se ocultó entre las cañas del río para sorprenderlos. Las dos aves se posaron en el agua y nadaron lentamente, esperando confiados que Estiu acudiera a su encuentro como había prometido. Pero mientras esperaban, Nar sacó su honda y, loco de rabia y dolor, los mató a los dos con una sola piedra.

Sin embargo, los celos de Nar no trajeron más que males a su familia. Estiu quedó tan desconsolada por la muerte de los hermanos que se murió de pena y Nar, incapaz de afrontar la vida sin ella, también acabó muriendo de dolor.

Pero desde entonces, el nombre del remanso del río donde nadaban los dos cisnes mágicos ha mantenido vivo su recuerdo.



La isla de Man

En medio del mar de Irlanda, casi equidistante de Irlanda, Escocia, Inglaterra y Gales, está la bella isla de Man, que debe su nombre a Manannan, hijo de Lir, el antiguo dios irlandés del mar. En la mayoría de las leyendas, Manannan aparece en forma de hombre normal, pero en una se le describe con tres piernas, gracias a las cuales podía desplazarse a gran velocidad, y esas tres piernas son ahora el símbolo de la isla de Man.

Manannan era un gran ilusionista y le encantaba hacer trucos. Una vez, un jefe llamado Aodh Dubh O'Donnell celebraba una fiesta para su gente y se jactó de la riqueza de su casa y el talento de sus músicos. Mientras hablaba, entró en el salón una extraña figura. Iba vestido a rayas y sus zapatos parecían estar llenos de agua, pues salpicaban todo el suelo al andar. Llevaba la capa sobre la cabeza, pero le salían las orejas a través de la tela. En el cinto llevaba una espada desnuda, y en la mano tres lanzas chamuscadas, de madera de acebo. Una gran bolsa le colgaba a la espalda.

—¿De dónde vienes tú? —preguntó O'Donnell.

—De aquí y de allá —respondió el desconocido.

—¿Cómo has entrado? El portero tiene órdenes de avisarme cuando llega un extraño a la puerta.

—No le culpes a él —dijo el desconocido—. Para mí es fácil entrar y me será igual de fácil salir.

En aquel momento, los músicos de los que tan satisfecho se sentía O'Donnell empezaron a tocar y era cierto que tocaban la música más dulce de toda Irlanda. Pero el extraño se tapó las orejas con las manos y se puso a gritar.

—¿De dónde has sacado a estos músicos? Antes escucharía cien martillos batiendo hierro que el ruido que éstos hacen.

Sin más palabras, tomó un arpa y tocó con ella una música que habría hechizado al corazón más ansioso y aliviado al cuerpo más dolorido.

—No había oído música así desde que oí por primera vez la música de los montículos *sidh* —dijo O'Donnell—. Eres el músico más dulce del mundo.

—Unos días soy dulce y otros días soy amargo —dijo el forastero.

O'Donnell quería retener al desconocido en su casa, de modo que ordenó a veinte jinetes y a veinte soldados de a pie que le vigilaran y colocó otros tantos hombres en la puerta.

—¿Para qué son todos esos hombres? —preguntó el extraño.

—Para retenerte aquí —dijo O'Donnell.

—Te doy mi palabra de que no cenaré aquí mañana, hagas lo que hagas.

—Si mueves un pie te derribaré por tierra —dijo O'Donnell.

El forastero no dijo nada, pero volvió a coger su arpa y tocó con tanta dulzura como antes. Cuando todos estaban absorbidos por la música, les gritó a los hombres de fuera:

—Voy a salir ahora. Vigilad con atención o me perderéis.

Los guardias se pusieron en acción y levantaron sus lanzas para atacarle. Pero con tantas prisas y confusión, que se hirieron unos a otros y al poco tiempo todos yacían muertos.

El forastero se volvió a O'Donnell y dijo:

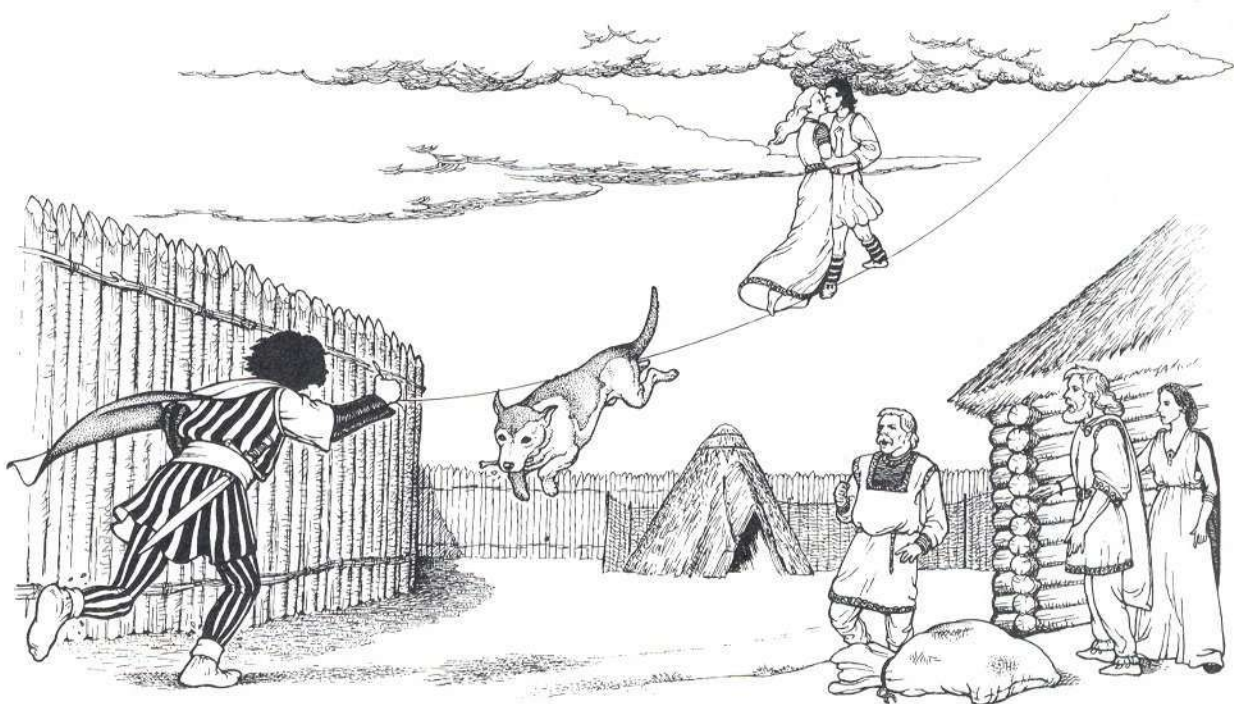
—Ahora prométeme veinte vacas y cuarenta hectáreas de buena tierra, y devolveré la vida a tu gente.

O'Donnell accedió de mala gana y el desconocido buscó en su bolsa, sacó un puñado de hierbas y frotó con ellas la boca de cada uno de los muertos. Los guardias se levantaron ilesos, pero cuando miraron a su alrededor buscando al extraño, éste había desaparecido.

El mismo desconocido apareció en otra mansión irlandesa, la casa de Tadg O'Cealigh. Esta vez hizo una demostración de conjuros y por último sacó de su bolsa un hilo de seda y lo lanzó al aire, tan alto que quedó enganchado en una nube. A continuación buscó en su bolsa y sacó una liebre, que echó a correr hilo arriba y desapareció. Sacó luego un perro, que salió corriendo tras la liebre, y por fin hizo salir de la bolsa a un joven y una muchacha bien vestidos.

—¡Seguidlos, rápido! —les ordenó—. Pero cuidado con el perro, que muerde.

Todo el mundo se quedó mirando ansiosamente la nube. Al principio oyeron al



perro que corría ladrando tras la liebre, luego se hizo el silencio.

—Allá arriba pasa algo raro —dijo el desconocido.

—¿Qué puede suceder? —le preguntaron.

—Yo diría que el perro se está comiendo a la liebre y que el chico está besando a la chica.

Y tiró del hilo con fuerza para hacerles bajar. Era como él había dicho: el perro estaba terminando con los huesos de la liebre y el joven tenía abrazada a la muchacha y la estaba besando.

—Eso no está bien —dijo el forastero. Y con un golpe de su espada le cortó al muchacho la cabeza.

—Eso tampoco está nada bien —protestó Tadg.

—Bueno, puedo arreglarlo —dijo el forastero, y tiró la cabeza hacia el cuerpo, de modo que volvieron a quedar unidos. Pero por desgracia, la cabeza quedó mirando hacia atrás.

—Más le valdría estar muerto que así —dijo Tadg.

—Se puede arreglar —dijo el forastero; y en un instante hizo girar la cabeza del muchacho, que volvió a quedar bien.

Todos empezaron a examinar al muchacho y mientras tanto se olvidaron del forastero. Cuando se volvieron hacia él, había desaparecido.

Manannan viajó por toda Irlanda y era imposible retenerle cuando no quería quedarse en algún sitio. Aunque a veces sus trucos eran terroríficos, nunca hacía daño a nadie y siempre revivía a los heridos con sus hierbas mágicas y sus hechizos.

La fortaleza de Manannan estaba en la cima de la montaña de Barrule del Sur, y cuando no estaba de viaje vivía allí, invisible a los ojos de los mortales, rodeado por una niebla mágica. Cuando la isla se veía amenazada por barcos enemigos, hacía que la niebla se extendiera sobre todo su reino, ocultándolo de miradas hostiles. También podía hacer que un solo hombre en la playa pareciera un regimiento de cien, y que las astillas que flotaban en el agua parecieran una flota de barcos de guerra en orden de batalla. Cuando el peligro había pasado, despejaba la niebla para que el sol calentara la tierra, y los tojos y los brezos se llenaban de música con el zumbido de las abejas. Con semejante protector, no resulta sorprendente que la isla nunca fuera invadida por los romanos y siga siendo un reino soberano.



La cabeza maravillosa

Los celtas paganos eran, como otros pueblos nórdicos, cortadores de cabezas. Se llevaban como trofeos las cabezas de sus enemigos, para exhibirlas en las murallas de sus fortalezas y sus casas. Sin embargo, para los celtas las cabezas eran algo más que un botín de guerra, pues creían que la cabeza era la residencia del alma, el centro mismo del ser humano. Al exhibir y reverenciar las cabezas de sus enemigos, creían que obtenían protección contra los poderes mágicos que éstas poseían.

Con el tiempo, se dejaron de utilizar cabezas auténticas, sustituyéndolas por cabezas de piedra, madera, metal o hueso, que se creían dotadas de los mismos poderes protectores. Las calabazas que se usan como linternas en Hallowe'en (la antigua fiesta de Samain) son un sustituto de las calaveras que se usaban en otro tiempo. Es indudable que en la Edad de Hierro, en esta fecha siniestra del calendario celta, se ponían luces en los cráneos colgados de las murallas, debiendo producir un efecto aterrador al brillar en la noche oscura y fantasmal.

Se creía que las cabezas no sólo podían mantener a raya al mal, sino que además seguían viviendo independientemente después de la muerte del cuerpo. Algunas cabezas podían hablar, cantar y profetizar. En tiempos de los celtas se adoraba al agua en cualquier forma —pozos, estanques, ríos, lagos— y si se colocaba una cabeza en un pozo sagrado, el efecto mágico era especialmente poderoso. Hay una historia acerca de una feroz lucha entre dos grupos de irlandeses, de la que sólo sobrevivió uno, llamado Riach, que cortó las cabezas de los muertos y las llevó a un pozo. El manantial que alimentaba al pozo desarrolló al instante poderes malignos, trayendo mala suerte a cualquiera que se acercara. Riach construyó una casa sobre la fuente para tratar de contener el mal, le instaló una puerta y la atrancó bien. Pero no había fuerza en la tierra que pudiera contener las malignas y violentas aguas, que empezaron a hervir y burbujear haciendo que la puerta se arqueara por la presión. Por fin la hicieron pedazos y se extendieron en una gigantesca oleada, ahogando a Riach y a cien personas más.

Las cabezas que seguían viviendo después de la muerte de sus propietarios tenían poderes para el bien y el mal. Algunas, como la cabeza de Bran, presidían las fiestas del Otro Mundo, actuando como anfitriones con tanta eficacia como cuando estaban vivas. Otras llevaron a los asesinos ante la justicia, al re-

velar sus nombres. Una cabeza humana tuvo un importante papel en la gran batalla entre Connacht y Ulster.

Cuando Medb atacó el reino del Ulster para robar el gran toro de Cuailnge, los hombres del Ulster estaban bajo un hechizo que les producía una extraña debilidad y les privaba de energías para la lucha. El único que no se veía afectado era Cu Chulainn, que se enfrentó solo a las fuerzas enemigas.

Durante muchos meses combatió en solitario contra los mejores héroes del bando de Medb. Pero por fin cayó gravemente herido y supo que no podría seguir así mucho tiempo.

Una noche, su padre humano, Sualtaim, le encontró caído y sin fuerzas, tan torturado por sus heridas que no podía soportar el contacto de las ropas, y las mantenía separadas del cuerpo mediante palitos acolchados con hierba. La única parte de su cuerpo donde no había heridas era la mano izquierda, con la que agarraba el escudo.

—¿Cómo puedo ayudarte? —le preguntó su padre.

—No te preocupes por mí —dijo Cu Chulainn—. Vuelve con los hombres del Ulster y diles lo que está pasando aquí. Tienen que vencer su debilidad y unirse a mí, o todo el Ulster está perdido.

Sualtaim montó en el caballo tordo de Cu Chulainn y cabalgó hacia el palacio de Emain Macha, donde los guerreros del Ulster comían indolentemente.

—¡Levantaos, hombres del Ulster! —iba gritando a lo largo del camino—. Los hombres mueren, raptan a nuestras mujeres y roban nuestro ganado mientras vosotros estáis sentados sin hacer nada. ¡Qué vergüenza!

Pero la maldición seguía pesando sobre la tierra del Ulster y nadie respondió a la llamada de Sualtaim.

Por fin llegó a Emain Macha y allí voceó sus terribles noticias. Pero no obtuvo respuesta. No sólo los hombres estaban débiles y sin voluntad; además, estaba prohibido hablar antes de que el rey diera su autorización, y el mismo rey no podía hablar hasta que lo hiciera Cathbad el druida. Tres veces repitió Sualtaim su exhortación antes de que Cathbad levantara la vista.

—¿Quién está haciendo toda esa matanza

za de hombres, raptó de mujeres y robo de ganado? —preguntó sin mucho interés.

—Ailill y Medb os han destruido —gritó Sualtaim, frenético—. Cu Chulainn está luchando solo para impedir que los cuatro reinos de Irlanda invadan esta tierra, y vosotros os quedáis sentados sin que os importe. ¡Alzaos y luchad como hombres, porque si no contenéis este ataque ahora, os aplastarán, y seréis esclavos hasta el fin de los tiempos!

—Quien irrite de ese modo al rey del Ulster no merece más que la muerte —dijo Cathbad con un bostezo, antes de volver a enfrascarse en sus estudios.

Los demás asintieron, pero ninguno dio señal alguna de actividad.

Indignado por lo inútil de sus esfuerzos, Sualtaim hizo dar la vuelta al caballo, tirándole de la crin y clavándole los talones con furia en el costado. Dolido, el caballo se alzó sobre sus patas traseras. Al hacerlo, pegó con el cuello en el escudo de Sualtaim, con tanta fuerza que el borde metálico le cortó la cabeza, y el cuerpo cayó sin vida al suelo.

El aterrado caballo salió galopando hacia la estacada, con los ojos desorbitados de miedo y el cuerpo cubierto de espuma de sudor. En la silla llevaba el escudo de Sualtaim y sobre él seguía la cabeza cercenada. Y todo el tiempo, la cabeza iba gritando:

—¡Los hombres mueren, nos raptan a las mujeres y nos roban el ganado! ¡Alzaos, hombres del Ulster!

Ante esta espantosa escena, se rompió la maldición que debilitaba a los hombres del Ulster, que recordaron quiénes y qué eran: los poderosos guerreros del Ulster. El rey Conchobar se irguió y pronunció un solemne juramento:

—Juro que a menos que los cielos se desplomen con todas sus estrellas y la tierra se abra bajo nuestros pies y el mar crezca hasta inundar toda la tierra, devolveré a toda mujer del Ulster a su hogar y a toda vaca del Ulster a su establo.

Y los guerreros afilaron sus espadas y prepararon sus olvidadas armaduras, se enviaron emisarios a reclutar hombres de todos los rincones del reino y un poderoso ejército se puso en marcha para detener al enemigo y salvar a Cu Chulainn. La cabeza de Sualtaim había cumplido su misión y podía descansar en paz.

Símbolos en los mitos y leyendas celtas

Al principio de cada capítulo, el ilustrador ha incluido algunos de los símbolos y personajes que aparecen en las historias.

PÁGINA DE TÍTULOS. Un druida hace una ofrenda a los dioses, representados por estatuas de madera. A la izquierda, la figura de creta del Hombre Largo de Wilmington, dominando una fortaleza celta que, a su vez, se alza sobre un círculo prehistórico de piedras. Una niebla producida por la magia druídica se extiende sobre el paisaje. En la orla superior aparecen algunos animales importantes para los celtas: el toro, el ciervo, el jabalí, la diosa-yegua Epona, el cisne y el perro. En el centro, un perro de dos cabezas vigila a la vez a los vivos y a los muertos. En la orla inferior aparecen Brigid, diosa de la poesía y del fuego; la espada que Arturo arrancó de la piedra; las fases de la luna, que representan los conocimientos astronómicos de los druidas; Camelot, el legendario palacio de Arturo, y Lir, el dios del mar; en el centro, dos calaveras que representan el culto de las cabezas cortadas. En la orla izquierda hay símbolos celtas, como la planta (fertilidad) y la rueda de carro (guerra), acompañadas por representaciones de Danu, la diosa madre, el Dagda, o dios padre, con su bastón y su caldero, y Nuada Brazo de Plata, un dios guerrero. En la orla derecha se ve a Lugh, el dios polifacético, con sus martillos; a Cernunnos, el dios astado; y a la triple diosa guerrera Morrigan, con sus cuervos.

Pág. 11. EL ANTIGUO MUNDO CELTA. Los diseños superior e inferior se cree que están relacionados con la historia irlandesa del Robo de Ganado de Cooley. Representan a un caudillo celta (el superior) y a una reina celta, con ruedas de carro que simbolizan su carácter guerrero (el inferior). En el centro, se ve un casco celta encontrado en el río Támesis, una daga, una sencilla caña celta, y un caldero colgado de cadenas de hierro. El enmarcado de hierro representa los avances metalúrgicos característicos de la civilización celta.

Pág. 14. LA LLEGADA DE LOS DIOS. Arriba, los barcos en los que la gente de Nemed llegó a Irlanda, y un lobo y un jabalí que les ayudaron en sus luchas. En el centro, los Tuatha De Danann y los Hijos de Mil, que lucharon por la idílica tierra irlandesa y acabaron repartiéndosela. Abajo, uno de los montículos *sidh* que servían de entrada al Otro Mundo de los Tuatha De Danann (originalmente eran montículos funerarios).

Pág. 21. LA SEGUNDA BATALLA DE MOYTURA. Lugh, el dios resplandeciente, lanza una piedra con su honda contra el Ojo Maligno de Balor (arriba), cuyo párpado había que levantar con gran esfuerzo. En el centro, los guerreros muertos en la batalla son echados al pozo sanador, donde vuelven a la vida.

Pág. 25. LAS PENAS DEL NARRADOR. Arriba, la tumba de Cian el Poderoso, con su nombre inscrito en Ogam, el antiguo alfabeto de 20 caracteres, a base de círculos y líneas trazadas en el canto de una piedra. Más abajo, Cian bajo la forma de «cerdo de la Edad de Hierro», un cruce entre el cerdo doméstico y el jabalí salvaje. En el centro, Aoife la hechicera, transformada en un demonio del aire, se cierce sobre los hijos de Lir en forma de cisnes (abajo). Las cadenas de oro que llevan al cuello indican que son humanos transformados.

Pág. 32. LA HISTORIA DE CU CHULAINN. Cu Chulainn en su carro, dentro de un escudo celta decorado con ani-

males estilizados. Arriba y abajo, dos toros que aparecen en la historia: el Donn de Cuailnge (arriba) y el toro de cuernos blancos de Connacht.

Pág. 53. LA HISTORIA DE FIONN. Fionn es el protector mitológico de Irlanda. En una mano lleva sus lanzas y en otra la honda. Arriba y abajo están, respectivamente, el ciervo y el pato que capturó en sus primeras cacerías, sus palos y pelotas de *shinty*, y el salmón sagrado del conocimiento.

Pág. 65. LAS CUATRO RAMAS DEL MABINOGION. De arriba abajo: Pwyll y sus perros de caza; la cabeza de Bran, enterrada en la Montaña Blanca, donde se alza la Torre de Londres; el ejército de ratones que robó la cosecha de Manawydan; las flores con que Math y Gwydion crearon una esposa para Lleu: ulmaria, encina y retama.

Pág. 82. LA LEYENDA DEL REY ARTURO. El mago Merlin conjura escenas de la vida de Arturo: el joven Arturo arrancando la espada del yunque; la Torre de Glastonbury (emplazamiento del legendario Avalón, el Otro Mundo), con un círculo que simboliza la Mesa Redonda; el último caballero superviviente contempla cómo una barca se lleva el cuerpo de Arturo; y el Santo Grial, el cáliz que Jesús utilizó en la Última Cena.

Pág. 98. LOS DIOS PAGANOS DE LOS CELTAS. Dos cuervos, que suelen aparecer como asociados de los dioses, posados en una figura de madera, como las que se usaban en Irlanda para las ofrendas. A la izquierda, el dios padre, el Dagda, con su garrote y su caldero mágico; a la derecha, Cernunnos, el dios astado de la fertilidad y la abundancia, derramando monedas. Más abajo hay una divinidad de tres cabezas, que figura en un jarrón de terracota del siglo II a. de C., encontrado en Bavay, Francia; Epona, la diosa-yegua; y un leprechaun (relacionado con el dios Lugh, patrón de los zapateros). Abajo, hojas de roble, árbol sagrado para los druidas.

Pág. 104. AVES MÁGICAS Y ANIMALES ENCANTADOS. Rodeados por los anillos de una serpiente con aliento de fuego, vemos a: Etain en forma de libélula, en su jaula de cristal; Cath Palug, el gato monstruoso; la grulla, el ganso y el gallo, que eran tabú y sólo se podían comer en ceremonias religiosas; y un ciervo, relacionado con el dios astado Cernunnos.

Pág. 117. LOS GIGANTES DE MORVAH. Rodeados por una cerca de piedra (las «cercas de los gigantes» de Cornualles), Jack con su porra de endrino camina por la colina mientras el viejo gigante contempla sus tesoros escondidos. Abajo, celebración de la feria de Morvah, con hogueras y bailes alrededor de un túmulo de piedras.

Pág. 121. DIOS DEL PAISAJE. El Gigante de Wilmington; tres de las doce cabezas de piedra sin bocas talladas en un pilar de piedra en Entremont, Francia; una de las misteriosas mujeres marinas que hechizaron a Ruad; la cabeza y los cuartos delanteros del Caballo Blanco de Uffington; el emblema de las tres piernas en la isla de Man; y las doce piedras que se alzaban en la llanura de Mag Slecht.

Pág. 128. LA CABEZA MARAVILLOSA. Cabezas talladas y modeladas por artesanos celtas, símbolos del culto de la cabeza cortada: arriba izquierda, cabeza de un caudillo celta de Praga, Checoslovaquia; derecha, cabeza de bronce de Chartres, Francia; más abajo, tallas de Wakefield y Bradford, Inglaterra. Abajo, la cabeza de Sualtaim sobre el escudo; y el pozo maligno de Riach, desbordándose para inundar la tierra.

Índice analítico

Los números en cursiva se refieren a las ilustraciones en color

- Aeb 29
Aed 29-31
Ailbe 110
Ailill 44-47, 50, 52, 129
Airmid 21, 22
Alaw, río 71
Alejandro Magno 12
Amérgin 17, 20
Ana, Santa 99
Anglesey, isla 12, 71, 116
Angus 57-59, 98, 105
Annwn 68-69, 71, 72, 77
Anu 99
Aodh Dubh O'Donnell 126
Aoife 29-31
Apolo 122
Arawn, rey 68-69, 77
Arberth 65, 73, 74, 76
Ardenas 104
Arianrhod 80, 81
Artaios, dios 13, 82
Artio 104
Artor, dios 82
*Arturo, rey 13, 82-85, 86-87, 88-89, 90-91, 92-97, 113
Atenienses 16
Ath Bres 60
Augusto 100
Avalón, isla 83, 97
- Badbury 82
Balor, rey 21, 22, 24
Banba, diosa 17
Bann, río 31
Bantry 56
Barinto, padre 112, 113
Barrule del Sur, montaña 127
Bath 82
Bedivere, sir 92, 97
Bedd Branwen 71
Beli 72
Beltain, festival de 17, 18, 100
Bendigeidfran (ver *Bran el Bendito*)
Bergusia 99
Berna 104
Bicriu 52
Birgad 61
Blodeuedd 81
Bodball 56
Bodb Deargh 29-31, 43, 98
Bonaven Tabernae 124
Bottrell, William 117
Bouches-du-Rhône 122
Boyne, río 57, 60
Bran el Bendito 29, 70-72, 128
- Brandán de Clonfert, San 112, 113, 116
Brannovices 104
Branwen 70, 71
Breg 64
Bres, Eochaid (ver Eochaid Bres)
Bretaña 12, 83, 122, 124
Brian 25, 26-27, 28, 29
Brigid 98, 99
Brigid, Santa Brígida de Kildare 99
Bri Leith 105, 108, 109
Buide 125
- Caballo Blanco de Uffington 121, 122
Caballo Blanco de Westbury 122
Cadbury, castillo 82
Caerleon 92
Cairbre 110
Calpurnio 124
Cama 64
Camelot 96
Canterbury 85
Caoilte Mac Ronan 64
Carnac 122, 123
Carrowmore 24
Caswallawn 72
Cathbad el druida 36, 129
Cath Palug 113, 114-115, 116
Cei, sir 85, 88, 92, 93, 96
Cernunnos 99, 104, 121
Cethan 21, 25
Cian el poderoso 21, 25, 26-27, 28
Cigfa 72-74, 76
Clonfert 112
Cnucha 56
Coligny 101
Columba, San 100
Columnas Doradas 28
Coll 113, 114-115, 116
Conall Cearnach 36
Concesa 124
Conchobar Mac Nessa 32-34, 36, 37, 41-43, 49, 50, 52, 129
Connacht 16, 17, 30-32, 41, 43-50, 52, 125, 129
Conn 29-31
Cooley, Robo de Ganado de 32-52
Cormac, 49, 52
Cormac, rey 57, 109-112
Cornelio, San 122
Cornualles 12, 71, 72, 82, 83, 97, 113, 117
Cornualles, duque de 82
Credne 21, 23, 24, 98
- Crom Dubh 124
Cruachan 44-46, 52
Cruachan, Cueva 44, 45
Crunchu Mac Agnoman 41, 42
Cu 21, 25
Cuailnge 43, 46, 129
Cuailnge, ver *Tain Bo*
Cu Chulainn 32-33, 34-35, 36-37, 38-39, 40-49, 50-51, 52, 53, 100, 129
Culann el Herrero 33, 44
Cumhall 53
Cynon 92, 94-95, 96
- Chartres, catedral de 12
Chrétien de Troyes 82
- Dagda («El Buen Dios») 17, 20, 21, 23, 98, 99
Daire Mac Fiachna 46
Dama del Lago 89, 90-91, 97
Danu 28, 98, 99
Dechtire 32, 33
Delfos, ciudad 12
Demne 53, 56, 57
Deoch, 31
Derryvaragh, lago 30
Diancecht 21-25, 98
Diarmuid 57-59, 104
Dijon 99
Dindshenchas, los 123
Diviciaco 12
Donegal 100
Donn 17, 18-19, 20, 98
Donn de Cuailnge, El 43-47, 52
Donnotauro 17
Druim Tairb 52
Drum Derg 64
Duibhne 57
Durotriges 121
Dyfed 65, 68, 69, 72-74, 76
- Eburones 104
Ector, sir 84, 85, 88, 89
Efnisien 70, 71
Elotha 21
Emain Macha 32, 33, 36, 37, 40, 41, 43, 129
Emer, Hijo de Mil 17, 18-19, 20
Emer (esposa de Cu Chulainn) 37, 38, 40, 41
Entremont 122
Eochaid Airem 108, 109
Eochaid Bres 21, 22, 24
Epona 41, 99, 122
Eremon, Hijo de Mil 17, 18-19, 20
Erin 28
Eriu, diosa 17, 20
Erris 30, 31
Escitia 14
Escocia 12, 17, 22, 30, 32, 40, 41, 47, 57, 60, 64, 83, 100, 124, 126
España 17
Estiu 125
- Esus 99
Etain 105, 106-107, 108-109
Etar 105, 108
Ethne 21, 22
Etna, monte 13, 83, 97
Etruscos 11
Euffigneix 104
Excalibur 86-87, 89, 90-91, 92, 97
- Fedelm 47
Ferdíad 47-49
Fergus Mac Roich 41, 45, 47-50, 52
Fer-li 60-62
Fer-tai 60, 61
Fiacal 56
Fiachra 29-31
Fial 38, 41
Filisteos 16
Findbennach 43, 45, 46, 52
Fin del Mundo 117
Finneces 54-55, 57
Fionnachaidh 29
Fionnguala 29-31
Fionn Mac Cumhall 53, 54-55, 56-61, 62-63, 64, 100, 104
Fir Bolg 16, 17, 21, 41
Fodla, diosa 17
Forgall 37, 38, 40, 41
Francia 13, 96, 99, 104, 113, 122
Friuch 43
Fuamnach 105, 108
- Gaélicos 17, 20
Galacia 11
Galacios 12
Galahad, sir 92, 96
Galatae 12
Gales 12, 13, 65, 70, 71, 77, 83, 97, 99, 113, 126
Galia 12, 13, 17, 82, 99, 100, 101, 102
Galway, condado 112
Gawain, sir 92, 96
Gigante de Cerne Abbas 121
Gigante inca de Atacama 121
Gilfaethwy 77, 78, 80, 104
Ginebra (Guinevere, esposa del rey Arturo) 92, 96
Ginebra (hija de Tom el Gigante) 120
Glasgow 122
Glastonbury 83, 96, 97
Gloucestershire, 99
Glyn Cuch 65
Goewin 77, 78, 80
Goibniu 21-24, 98
Gorsedd Arberth 73
Goll Mac Morna 53, 56, 60
Grainne 57-59
Gran Bretaña 12, 13, 16, 70-72, 82, 83, 88, 96, 99, 100, 121, 122
Grecia 11, 14-16, 32
Grial, Santo 93, 96

- Gwent 113
 Gwydion 77, 78-79, 80, 81, 104
 Gwyn ab Nudd 53
 Gwynedd 77, 78
- Hafgan, rey 68, 69
 Hallowe'en 128
 Hallstatt, período 11
 Harddlech 70-72
 Haute-Marne 104
 Hazel 20
 Hébridias, islas 105
 Helvecios 104
 Hereford 73
 Heródoto 11
 Hijos de Danu 16
 Hijos de Mil 17, 18-19
 Hileras de Carnac 122
 Hombre Largo de Wilmington 121
 Hunt, Robert 117
- Ibar Mac Riagabra 36, 37
 Igraine 82-85
Iliada, La 32
 Imbolc, festival de 49, 100
 Inber-n-Aillbine 123, 124
 Inber Scene 17
 Indech, rey 22
 Indoeuropeos 11
 Inglaterra 73, 76, 93, 121, 122, 126
 Inishglory 30, 31
 Iona 100, 101
 Irlanda 11-18, 20-24, 29, 31, 32, 40, 41, 46, 47, 49, 50, 52, 56, 61, 64, 70-72, 98-101, 105, 108, 109, 112, 122-124, 126, 127, 129
 Italia 11, 83, 97
 Iuchabar 25, 26-27, 28
 Iuchar 25, 26-27, 28
- Jack el calderero 117, 120
 Jardín de las Hespérides 28
 Joan 117, 120
 José de Arimatea, San 93
 Julio César 12
- Keltoi* (= celta) 11
 Kent 97
 Kerry 56
 Kill Patrick 124
- Laeg 48, 49
 Lairgrin 31
 Lammas, festival de 100
 Lancelot o Lanzarote, sir 92, 96
- Laon 100
 La Tène, período 11
 Leborcham 37
 Le Capalu 113
 Leiden 100
 Leinster, 16
 Lia Fail 17
 Lir 29-31, 98, 126
 Littledean 99
 Londres 70-72, 85, 88
 Longford, condado 105
 Loudon 100
 Luchta 21, 24
 Lugh Brazo Largo 17, 21-26, 28, 29, 32, 33, 40, 49, 98, 101, 102-103, 117, 124
 Lughnasa, feria 100
 Lugudunum 100, 104
 Lugos 99, 100
 Lydney 99
 Lyon 100, 101
- Lleu Llaw Gyffes 81, 100
 Llywd 76
 Llyr 70, 72
- Mabinogion, El* 65, 100
 Mac Cecht 20
 Mac Cuil 20
 Mac Greine 20
 Macha (dios-a-caballo) 41-43, 99
 Macha (esposa de Nemed) 15
 Mac Roth 46
 Magh Breg 64
 Mag Murthemne, llanura de 25, 33, 36
 Mag Slecht 124
 Malory, sir Thomas 83
 Man, isla de 12, 126, 127
 Manannan 29, 98, 100, 111, 126, 127
 Manawydan 29, 70, 71-74, 76
 Martín de Tours, San 124
 Massilia (Marsella) 11
 Math 77, 78, 80, 81
 Matholwch, rey 70-72
 Mathonwy 77
 Meath 16, 30, 49, 64
 Medb, reina 43-48, 49, 50, 52, 129
 Mercurio, dios 13, 99, 100
 Merlin 83, 84, 85, 89, 90-91, 92, 122
 Mesa Redonda 82, 92
 Miach 21, 22, 98
 Midir 105-109
 Miodhchaoin 28, 29
- Mo Chaemoc, San 31
 Monmouth, Geoffrey de 82, 122
 Mons Badonicus 82
 Mordred, sir 96, 97
 Morrigan 23, 24, 98, 99
 Morvah 117, 120
 Moytura, segunda batalla de 17, 21-24, 100
 Muff Rock 100, 101
 Munster 16, 30, 31, 43
- Nar, 125
 Nemed 14-16
 Nemed, Hijos de 15
 Nera 44-45
 Nodons 99
 Noruega 123
 Nuada 99
 Nuada Brazo de Plata 17, 21-24, 98, 99
- O'Cealaigh, Tadhg 126, 127
 Ochall 43
 Odín 99
Odisea, La 32
 Oghma 21-23, 98
 Oisín 58, 59, 64, 105
 Ossian, ver Oisín
- Palug 116
 Partolón 14
 Patricio, San 31, 64, 124
 Pellinore, 89
 Pembroke 113, 116
 Penfro 71, 72
 Plough 20
 Pozo del Cáliz 96
 Pryderi 69, 71-73 74-75, 76-78, 80
 Pwyll 65, 66-67, 68-69, 71-73, 76
- Riach 128
 Riannon 41, 72-74, 76, 99
 Rivros 101
 Roma 12, 99, 100, 127
 Ronan 64
 Ruad, príncipe 123, 124
 Ruadan 24
 Ruch 43
- Sabrina 99
 Sainreth Mac Imbaith 43
 Salisbury 122
 Samain, festival de 15, 23, 24, 44, 45, 49, 100, 128
- Sena, río 99
 Sequana 99
 Setanta 32, 33, 34
 Severin, Tim 113
 Severn, río 99
 Shakespeare 29
 Shannon, río 43, 125
 Sicilia 13, 28, 97
 Sidh 20, 29, 43, 44, 45, 61, 64, 99, 105, 109, 126
 Slieve Bloom 56, 64
 Sligo 24
 Snamh da en 125
 Snowdon, monte 83, 97
 Somerset 83, 96, 97
 San Ives 117, 120
 Stonehenge 122
 Sun 20
 Sualtaim 129
 Sucellos 99, 121
 Suir, río 43
 Suiza 11
 Sussex 121
- Todg O'Cealaigh 126
 Tailltiu, reina 21, 22
Tain Bo Cuailnge 32-52
 Tara 12, 20, 22, 23, 28, 57, 100, 108, 109, 111
 Taranis 99
 Tarvisium 104
 Taurisci 104
 Telamón 12
 Terrabil, castillo 83
 Teutates 99
 Tintagel, duque 83, 84
 Tom el Gigante 117, 118-119, 120
 Tristán de Lionesse, sir 92
 Troya 24
 Tuatha De Danann 16, 17, 20-25, 28-31, 32, 33, 40, 41, 98
 Tuirenn, Hijos de 25, 26, 28, 29
- Uffington 121, 122
 Ulster 16, 32, 33, 36, 37, 40-43, 45-50, 52, 105, 129
 Usnech 64
 Uther Pendragon 82-85
- Wace, Robert 82
 Wiltshire 122
 Wilmington 121
 Winchester, castillo 82

EN LA MISMA SERIE

*Guerreros, dioses y espíritus
de la mitología de América Central y
Sudamérica.*

Textos de Douglas Guifford.
Ilustraciones de John Sibbick.

*Dragones, dioses y espíritus
de la mitología china*

Textos de Tao Tao Liu Sanders.
Ilustraciones de Johnny Pau.

*Emperadores, dioses y héroes
de la mitología romana*

Textos de Kerry Usher.
Ilustraciones de John Sibbick.

*Monstruos, dioses y hombres
de la mitología griega*

Textos de Michael Gibson.
Ilustraciones de Giovanni Caselli.

*Dioses y héroes
de la mitología vikinga*

Textos de Brian Branston.
Ilustraciones de Giovanni Caselli.

*Dioses y faraones
de la mitología egipcia*

Textos de Geraldine Harris.
Ilustraciones de David O'Connor.

*Ciudades fabulosas, príncipes y yinn
de la mitología árabe*

Textos de Jairat Al-Saleh.
Ilustraciones de Rashad N. Salim.

*Héroes, monstruos y otros mundos
de la mitología rusa*

Textos de Elizabeth Warner.
Ilustraciones de Alexander Koshkin.

*Druidas, dioses y héroes
de la mitología celta*

Textos de Anne Ross.
Ilustraciones de Roger Garland.

*Espíritus, héroes y cazadores
de la mitología*

de los indios norteamericanos
Textos de Marion Wood.
Ilustraciones de John Sibbick.

Este libro narra los mitos y leyendas de los celtas, un pueblo guerrero que prosperó en Europa hace 2.000 años.

El libro contiene:

- *43 historias de dioses, héroes y animales encantados, desde los primeros tiempos a la época del rey Arturo.*
- *18 grandes ilustraciones a todo color.*
- *40 dibujos en blanco y negro.*
- *Índice de personajes y lugares mencionados en las historias.*
- *Mapa completo en color.*



ISBN 84-207-3840-9



9 788420 738406

92400