

LA SEGUNDA BATALLA DE MOYTURA



Ediciones
TORRE de
BRETON

En la portada: Panorámica de Moytura (Condado de Sligo), en la actualidad.

*A la memoria
de Daniel Croci:
admirador de Lugh;
temido como Bress;
bonachón como el Dagda.
Que en paz descanse.*

LA SEGUNDA BATALLA DE MOYTURA

(Cath Maige Turedh an scél-sa sí

7 Genemain Bres meic Elathain 7 a Ríghe

—La de abajo es la historia de la batalla de Moytura,
la del nacimiento de Bress, hijo de Elatha,
y la de su reinado—)

**Traducción y nota preliminar:
Santiago Oviedo**

Contenido

| | |
|--|----|
| Nota preliminar | 9 |
| Los Tuatha Dé Dannan y la conquista de Irlanda | 9 |
| La segunda batalla de Magh Tuiredh | 14 |
| La retirada de los Tuatha Dé | 22 |
| Los dioses pervivientes | 25 |
| La segunda batalla de Moytura | 31 |
| Bibliografía..... | 69 |
| Acerca de... .. | 72 |

Nota preliminar

Los Tuatha Dé Dannan y la conquista de Irlanda

Los celtas de Irlanda no dejaron ningún mito nativo de la creación del mundo, aunque sería extraño que carecieran de uno. Los monjes copistas que a fines del siglo sexto y en el séptimo se abocaron a compilar un registro del pueblo irlandés y de sus orígenes no eran meros amanuenses de la tradición nativa; el propósito que guiaba a esos eruditos era el de acomodar aquella tradición en el marco provisto por la Biblia y los primeros historiadores cristianos como Eusebio y Orosio. Con ese fin la manipularon e injertaron en la descripción cristiana de los orígenes humanos. Adán se volvió ancestro de los irlandeses tanto como del resto de la humanidad, aunque el dios Donn tampoco fue olvidado.

La reescritura de la tradición fue efectuada progresivamente durante los siguientes siglos hasta que, finalmente —en el siglo XII—, se completó en la pseudohistoria intitulada *Leabhar Gabhála Éireann*, “El libro de la conquista de Irlanda”, comúnmente conocido como “Libro de las invasiones”. La “conquista” del título se refiere indudablemente a la llegada de los goidelios pero, en el universo de la compilación, en realidad es la última de una serie de seis inmigraciones. La primera de ellas precedió en cuarenta días al Diluvio y fue conducida por Cesair, hija de Bith, hijo de Noé.

Luego vinieron Partolón y sus seguidores (veinticuatro hombres y veinticuatro mujeres). Se los considera llegados del Otro Mundo y habrían desembarcado un 1º de mayo, fiesta de Beltene, consagrada a Bilé, dios de la muerte. Tuvieron una batalla —la primera que tuvo lugar en Irlanda—contra una raza de demonios conocidos como Fomoré, criaturas malignas y monstruosas que cambiaban de formas ante los golpes de las olas, algunas con un solo pie y un solo ojo, otras con cara de cabra o de buey. Partolón abrió cuatro llanuras —antes había una sola, sin árboles ni pasto, salpicada por tres lagos y surcada por nueve ríos—y durante aquel tiempo brotaron siete nuevos lagos. También instituyó varias tareas y costumbres por primera vez: se construyó la primera casa de huéspedes; se destiló la primera cerveza; se establecieron las primeras garantías legales y cosas por el estilo. Por último, exactamente trescientos años después, él y su gente fueron barridos por una plaga.

La tercera invasión fue dirigida por Nemed, cuyo nombre deriva de la palabra céltica que significa “sagrado”. En ese tiempo se formaron otros cuatro lagos y se abrieron doce llanuras. Es evidente que tanto ésta como las anteriores invasiones eran consideradas como las que le dieron a la tierra irlandesa definición e identidad geográficas. Se puede decir —en un sentido mitológico—que al crear los elementos físicos y darles un nombre los traían a la existencia. Sin importar cuántos detalles de esas invasiones pueden ser una invención posterior, al menos ese concepto parece primigenio.

Los recién llegados derrotaron a los Fomoré en cuatro batallas consecutivas, pero luego Nemed y veinte mil de los suyos murieron por una plaga y los sobrevivientes cayeron bajo el

dominio de sus enemigos. Cada año, en la fiesta de Samhain —el primero de noviembre— tenían que pagar un tributo de las dos terceras partes de sus granos, leche y niños. Al fin —desesperados— se alzaron contra sus amos y atacaron su isla fortificada con una torre de vidrio, pero sólo los treinta hombres de la tripulación de un barco sobrevivieron a la batalla. Una parte de ellos se fue a “Grecia” y la otra al “norte del mundo”.

Los próximos dos asentamientos en Irlanda derivan supuestamente de los restos del pueblo de Nemed. Los que fueron a “Grecia” se multiplicaron y eventualmente volvieron a Irlanda, donde formaron los pueblos conocidos como Fir Bolg, Fir Gailioin y Fir Domnainn. En este instante no hay nuevas menciones de formaciones de lagos o de aperturas de llanuras; la tierra histórica de Irlanda ya era una realidad y —adecuadamente— las principales innovaciones adjudicadas a los Fir Bolg son de carácter sociopolítico. Dividieron al país en cinco, con lo cual instituyeron las provincias (en irlandés, *coigedh* —“una provincia”— literalmente significa “un quinto”); ellas comprendían Ulster, Leinster, Munster y Connacht —que representaban los cuatro puntos cardinales— junto con Meath, que consistía en una región alrededor de la colina de Uisnech. Esta división, como señalaron algunos estudiosos, reproduce un concepto quintuple del mundo que es más o menos universal y está especialmente testimoniado en la India y en China.

Los Fir Bolg también introdujeron la monarquía y la noción de su carácter sagrado. Uno de sus reyes, Eochaidh mac Eirc, era el prototipo del gobernante justo: “Ninguna lluvia cayó durante su reinado, sino sólo el rocío; no hubo año sin cosecha. La mentira desapareció de

Irlanda durante aquel tiempo y él fue quien primero estableció ahí el imperio de la justicia”. Así se configuró la armonía —fundamental para el concepto de la monarquía sacra— que existe entre la rectitud del gobernante y la prosperidad de su reino. Igualmente, el hecho de que Eochaidh fuera el primer rey muerto por un arma es un indicador del nuevo orden de la aristocracia guerrera.

En vista del rol asignado a los Fir Bolg en la creación del sistema social irlandés clásico, quizá resulta significativo que sean los primeros colonizadores del *Leabhar Gabhála* que plantan un pie —si bien bastante incierto— en la historia. Los Gailioin son identificados con los Laighin, que le dieron el nombre a la provincia de Leinster, los Fir Bolg dominan el Ulster y los Fir Domnainn están especialmente testimoniados en Connacht y sin dudas están relacionados con los dumnonos de Britania.

Parece claro que en esta etapa la historia y la mitología se fusionan en el marco de la antigua leyenda de la invasión y en esas tribus se representaba a los nativos precélticos. Los futuros goidelios los veían con recelo por los curiosos ritos mágicos que practicaban en las inaccesibles fortalezas de las colinas, en medio de tormentas y en montañas neblinosas.

Los siguientes invasores pertenecían a los Tuatha Dé Danann, los “Pueblos de la diosa Danu”, restos de la raza de Nemed que se habían vuelto hábiles en las artes del druidismo y de la magia durante su paso por las islas del norte del mundo. Sin embargo, según las versiones más antiguas (menos cristianizadas o no evemerizadas), los dananos no estaban emparentados con aquéllos y habrían llegado desde las

Islas del Oeste sin naves, en medio de una gigantesca nube oscura que produjo un eclipse u oscurecimiento de tres días.

Entre sus líderes estaba el anciano y en cierto modo bufonesco Daghdha, el “buen dios”, decano de los Tuatha Dé, también conocido como Eochaidh Ollathair, “el Gran Padre Eochaidh”, o Ruadh Rofhessa, “el Poderoso de Gran Conocimiento”. En varias ocasiones se lo reconoce como el máximo dios del druidismo, señor del Otro Mundo y de su abundancia eterna. Su arma era una porra que con un extremo quitaba la vida y con el otro revivía lo muerto; era el equivalente del martillo de Tor y del *vajra* o relámpago de Indra.

Oghma —a veces calificado como *grianainech* (“del semblante solar”) o *trénfher* (“campeón”, literalmente: “el fuerte”)—tiene similitudes con el Hércules mediterráneo pero también se le adjudica la invención de las letras del *ogham*, el sistema secreto de escritura irlandés.

Goibhniu es el herrero divino; junto con Luchta, el carpintero, y Creidhne, el broncista, construían las infalibles armas de los dioses, pero también era conocido por sus dotes terapéuticas. Al mismo tiempo, también es el huésped o provisor de la *Fledh Ghoibhnenn*, la Fiesta de Goibhniu en el Otro Mundo, en la que los participantes alcanzan la inmortalidad a través de una bebida mágica.

Fruto de una unión ilícita de un día que duró nueve meses, Oengus o Mac ind óg, es el hijo del Daghdha y una suerte de Apolo. Es el dios joven, testarudo y algo tramposo. Buscó durante años a una doncella que sólo había visto en un sueño y le quitó con un juego de

palabras el mejor palacio subterráneo a su padre. Nuadha, por su parte, cumple el papel del héroe perseguido por el destino que tan caro resulta al pensamiento mitológico céltico y será el rey de Irlanda que tendrá que dejar su puesto en dos oportunidades; aparentemente sus atributos y el culto que se le ofrecía lo relacionaban con el mundo acuático.

Los Tuatha Dé Danann llevaban con ellos cuatro talismanes: la piedra de Fál, proveniente de la mítica ciudad de Falias, que gritaba cuando la tocaba un rey legítimo (la misma fue plantada en la ciudad real de Tara; luego pasó a Escocia, de donde los ingleses la llevaron a la abadía de Westminster —sitio de la coronación de los reyes de Inglaterra— hasta 1996, en que fue devuelta a Escocia); la lanza de Lugh fabricada en Gorias, que aseguraba la victoria; la espada de Nuadha forjada en Findias, de la que nadie podía escapar indemne, y el caldero de Daghdha traído de Murias, del cual nadie se apartaba insatisfecho.

A su arribo le exigió a los Fir Bolg una batalla o el gobierno y así sobrevino la Primera Batalla de Magh Tuiredh, en la que los Fir Bolg fueron derrotados. Pero los Tuatha Dé no disfrutaron durante mucho tiempo de su primacía sin ser desafiados: pronto se vieron obligados a combatir contra los viejos enemigos, los Fomoré.

La segunda batalla de Magh Tuiredh

Además de las referencias del *Leabhar Gabhála*, hay un relato épico independiente sobre esta batalla, que es una de las más importantes fuentes de la mitología irlandesa, lo que llevó

a algunos especialistas a pensar en la existencia de una suerte de extrapolación. Sin embargo, en él se registran los orígenes y el desarrollo del conflicto.

Durante la Primera Batalla —en la que los Fir Bolg fueron derrotados—, Nuadha, rey de los Tuatha Dé, perdió una mano y puesto que los defectos físicos eran incompatibles con el antiguo concepto de la soberanía era necesario que fuera reemplazado. La elección recayó —y a primera vista podría parecer bastante extraño— sobre Bres, “el Hermoso”, hijo del rey fomor Elatha, que se había criado con la gente de su madre, los Tuatha Dé. De todos modos, pronto el reinado de Bres se volvió tiránico el país cayó bajo el yugo de los reyes de los Fomoré. El Daghdha se vio obligado a cavar los cimientos y a construir una fortaleza para Bres y Oghma a juntar leña. Aún más, Bres carecía de lo que caracteriza a todo rey verdadero: la generosidad.

Los jefes de los Tuatha Dé se quejaban de que “sus cuchillos no tenían manchas de grasa por él y, por más frecuentemente que lo visitaran, sus alientos no tenían aroma a cerveza”. No había diversiones en la casa real; ni poetas, ni músicos, acróbatas o bufones. Al final, el justo castigo fue adelantado —y así siguió sucediendo con frecuencia en la tradición irlandesa— por los versos de un poeta. Cuando Coirbre, poeta de los Tuatha Dé Danann, fue recibido por Bres con escasa hospitalidad, se vengó con una sátira salpicada de magia —la primera que se compuso en Irlanda— “y nada sino la ruina estuvo sobre Bres desde esa hora”. Los líderes de los Tuatha Dé reclamaron que renunciara al reinado y él escapó para reclutar entre los Fomoré un ejército que lo apoyara.

Mientras tanto, el sanador DianCécht le había adaptado a Nuadha una brazo de plata, con lo que fue repuesto en su soberanía y de ahí en más fue conocido como Nuadha Airgedlámh, “Nuada de la Mano de Plata”.

Luego viene el episodio de lo que es un prelude a un curioso cambio de roles: la llegada de Lugh, “el Brillante” —emparentado tanto a los Tuatha Dé como a los Fomoré— a la corte de Tara en el medio de una fiesta. El portero le preguntó por sus habilidades, pues nadie podía entrar al palacio si no sobresalía en alguna actividad, y Lugh se presentó sucesivamente como constructor, herrero, guerrero, arpista, *filli*, hechicero, sanador, escanciador y broncista, sólo para recibir por respuesta que ya tenían al mejor. Sin embargo, él preguntó si había alguien que combinara todos esos conocimientos y como naturalmente no era así se le permitió entrar y fue conocido como (*sam*)*ildánach*, “poseedor —o hábil— en muchas artes (juntas)”.

Apenas Nuadha tuvo pruebas de la competencia politécnica de Lugh, abdicó del trono con la esperanza de que los llevaría a la victoria contra los Fomoré. Bajo la dirección de Lugh, se inician los preparativos y cada uno de los artesanos y de los magos de los Tuatha Dé compromete su propia contribución particular: el herrero, la confección de armas prodigiosas; el hechicero, el echar las montañas de Irlanda sobre los Fomoré; el escanciador, ocultarles las aguas de los lagos y de los ríos; el druida, arrojar sobre ellos tres lluvias de fuego para privarlos de dos tercios de sus fuerzas y del valor y volcarles sobre los cuerpos orina de humanos y caballos.

Una vez comenzada la batalla, la matanza fue generalizada en ambos bandos. Pero en tanto que los muertos de los Fomoré continuaban así, los de los Tuatha Dé eran arrojados a una fuente sobre la que Dian Cécht y sus tres hijos cantaron conjuros y a través de la magia eran vueltos a la vida, aunque mudos.

Lugh también contaba con el recurso de sus poderes mágicos: mientras se movía alrededor de los hombres de su ejército “sobre un solo pie y con un solo ojo” entonaba un encantamiento para darles fuerza y valor. Así asumía la postura característica de un hechicero y un aspecto que reproducía la forma monstruosa que la tradición le adjudicaba a los Fomoré. Luego se enfrentó al temido Balar “del ojo maléfico”. Un ojo de éste era tan grande que hacían falta cuatro hombres para levantarle el párpado y, cuando quedaba descubierto, su ponzoñosa mirada destruía un ejército. Pero tan pronto como Lugh vio el ojo abierto dirigido contra él, le lanzó un hondazo que lo hizo salir por la nuca de Balar con lo que llevó la destrucción a los seguidores de aquél.

Los Fomoré fueron derrotados y expulsados para siempre de Irlanda. El mismo Bres fue capturado y trató de salvar su vida con la promesa de que, primero, el ganado de Irlanda siempre daría leche y, segundo, que habría una cosecha cada tres meses. Ambas ofertas fueron rechazadas pero finalmente fue perdonado como recompensa por informar sobre las épocas apropiadas para arar, sembrar y cosechar.

Es obvia su importancia mitológica de la Segunda Batalla de Magh Tuiredh, pero no así su significado. Hay quienes afirman que la parte fundamental del relato es el mito de la

muerte de Balar por Lugh y que el resto fue agregado artificialmente a ese núcleo; ese argumento se ve respaldado por el hecho de que la tradición de la oposición entre una deidad establecida primitiva y un rival más joven y versátil era evidentemente familiar en Irlanda. Por otro lado, es cuestionable que una narración como la de la Batalla de Magh Tuiredh pueda ser plausiblemente reducida a ese tema elemental y se puede objetar legítimamente que no se ha tenido en cuenta otro conjunto de tradiciones comparables de teomaquias dentro del campo indoeuropeo que están claramente documentadas.

Se ha señalado más de una vez, por ejemplo, la analogía entre los Tuatha Dé y los Fomoré, por un lado, y los Devas y los Asuras de la India, por el otro. En ambos casos los poderes demoníacos libran una lucha continua contra los dioses y el orden cósmico que éstos gobiernan, aun cuando en la tradición irlandesa esa contienda fue registrada como que tuvo una localización histórica y se consideraba firmemente que se había desarrollado sobre el suelo de la isla. En tiempos más recientes, el problema de la Segunda Batalla se insertó discreta pero bastante firmemente en el marco de los estudios de estructura comparativa de los mitos indoeuropeos desarrollados por Georges Dumézil y eso condujo a ciertas sugerencias agudas y plausibles en vista del significado íntimo del relato.

El núcleo de las ideas de Dumézil sobre la mitología indoeuropea reside en la teoría de las “tres funciones”. Éstas, sostiene, son las bases de una clasificación tripartita que se manifiesta tanto en la mitología como en la organización social. La primera función se relaciona con la administración del universo y tiene dos aspectos: uno mágico-religioso y otro racional y

jurídico. En el contexto indio, se personifica en la casta de los brahmanes y los dos aspectos se asignan respectivamente a los dioses Varuna y Mitra. La segunda consiste en el ejercicio de la fuerza física, “de naturaleza primaria pero no únicamente guerrera”. Se encarna en los chatrias o casta de los guerreros y su representación divina está dada por el dios Indra. La tercera comprende todas las manifestaciones de la noción de fertilidad: prosperidad, salud, fecundidad de las plantas y de la vida animal, paz, voluptuosidad y peso numérico. Se personifica en los vaisias o casta de granjeros y identificada por una cantidad de divinidades entre las que se destacan los Ashvines.

Este sistema interno, sostiene Dumézil, no es meramente indio o indoiranio, sino indoeuropeo. Su esfuerzo permanente fue el de demostrar su vigencia en las distintas sociedades y tradiciones de la familia indoeuropea y aunque en este aspecto sus investigaciones no tuvieron un éxito parejo, el cúmulo de datos demuestra más allá de toda duda que el reconocimiento formal de una especie de clasificación tripartita basada en diferenciaciones funcionales es una característica inherente de la herencia indoeuropea.

Entre los celtas, la estratificación de la sociedad india tiene un estrecho paralelismo en la primitiva clasificación de los druidas, la nobleza guerrera (*flatha*) y los hombres libres (*bó-airigh*), que a su vez se corresponden con la división de César de la sociedad gala en druidas, équites y plebe. Por otro lado, la división tripartita del panteón indio no ofrece un paralelismo tan obvio entre las divinidades irlandesas, aunque se podría señalar que los registros existentes del primitivo sistema social irlandés es más auténtico e inadulterado que el de sus

dioses y esferas de actividades. Aun como sobrevive la tradición, los dioses irlandeses no carecen de funciones definidas, pero todavía falta una demostración clara de que constituyen (o constituyeron) una jerarquía de tres niveles distintos.

De hecho, en todo caso y respecto al punto de vista de Dumézil sobre los Tuatha Dé y la Segunda Batalla de Magh Tuiredh, sólo hace falta demostrar una real diferenciación entre las deidades de la tercera función y el resto, puesto que en varios estudios separados sostuvo persuasivamente que en el sistema tripartito hay un dualismo inherente que tiende a unir las dos funciones más altas en oposición con la tercera. Ese dualismo dio nacimiento a un mito que puede ser rastreado en varias ramas de la tradición indoeuropea y que relata cómo los dioses de la función más baja fueron admitidos en la comunidad de los más altos sólo luego de una lucha en la que cada bando había tratado de destruir al otro.

En la tradición escandinava, por ejemplo, está el caso de la lucha entre los Ases y los Vanes y su posterior reconciliación; los Ases combinan a los dioses de la primera función (representados por Odín) y de la segunda (Tor), mientras que los Vanes personifican la tercera (Njörd, Frey y Freya).

Del mismo modo, la Segunda Batalla de Magh Tuiredh no sería sino un reflejo del mito indoeuropeo; los Tuatha Dé —cuando llegaron a Irlanda— no poseían todas las capacidades necesarias para establecer una sociedad. En sus líderes tenían la magia drúidica (el Daghdá), el ánimo guerrero (Oghma), la totalidad de las artes y de los oficios (Lugh) y las importantes técnicas de la medicina y de la herrería (Dian Cécht y Goibhniu) pero carecían

totalmente de la “tercera función” en su aspecto más necesario: la agricultura. Como contrapartida, recayó sobre sus oponentes, los Fomoré, suplir esa carencia y eso está comendado en el acuerdo por el que se le garantiza la vida a Bres a cambio de los secretos de la prosperidad agrícola.

Esa interpretación deja muchos cabos sueltos que no fueron advertidos por Dumézil. En primer lugar, la batalla termina con el sometimiento completo de los Fomoré, no en una reconciliación y fusión con los Tuatha Dé como implicaría el mito y, en segundo término, los Fomoré son retratados constantemente en la tradición irlandesa como demonios, no como dioses (su nombre significa literalmente “demonios de abajo”, es decir demonios inferiores o, tal vez, submarinos, como podría explicarlo otra etimología).

Una respuesta propuesta es que esas inconsistencias con el postulado del protomito son en realidad secundarias y derivadas de su actual contexto. Cuando la batalla de los dioses fue incluida en la pseudohistoria de las invasiones y se oscureció su significado primario, los oponentes de los Tuatha Dé fueron confundidos con los Fomoré, los tradicionales enemigos del orden cósmico, y a su vez ocasionaron un cambio en las consecuencias del combate.

Se puede aducir en favor de este argumento que los Fomoré de la Segunda Batalla tienen lazos familiares con los Tuatha Dé y que son descritos en términos más apropiados para estos últimos que para los monstruosos Fomoré de otros textos. Eso mismo sugiere intensamente que los oponentes de los Tuatha Dé en esta batalla en particular son también dioses.

La interpretación de Dumézil de la Segunda Batalla de Magh Tuiredh no está libre de controversias, pero en cualquier caso es altamente plausible y tiene el no poco considerable mérito de recuperar orden y propósito de un caos aparente. Más allá de su tesis central, se arguye la existencia de un sistema de dioses coherente heredado del pasado indoeuropeo —lo cual algunas veces fue discutido—y ahí reside mucho de su importancia para el estudio de las mitologías irlandesa y céltica.

La retirada de los Tuatha Dé

Tiempo después, según el *Leabhar Gabhála*, se produjo la llegada de los hijos de Míl de España, que se convirtieron en los nuevos conquistadores de Irlanda. Pese a su derrota, los Tuatha Dé aún conservaban el poder de sus artes mágicas y privaron a los goidelios de granos y de leche hasta que los obligaron a llegar a un acuerdo. Entonces se decidió que el país sería dividido en dos partes: la mitad inferior para los Tuatha Dé y la superior para los goidelios.

De ese modo los Tuatha Dé se retiraron bajo tierra y el Daghdha le adjudicó a cada uno de sus jefes un *síd*h o “túmulo encantado”, y a lo largo y a lo ancho del territorio tales túmulos son vistos —o lo eran hasta hace muy poco—como los lugares de las especiales moradas del pueblo de las hadas. Ya a fines del siglo séptimo un clérigo biógrafo de san Patricio se refería a los “*síd*h o dioses que moran en la tierra” (*sideaut deorum terrenorum*), con lo que evidentemente daba por sentada la tradición que ubicaba a los dioses nativos bajo la superficie de la tierra.

Ese estilo de vida sirve para explicar cómo los miembros de los Tuatha Dé llegaron a establecerse firmemente en el paisaje irlandés, viviendo en estrecha cercanía con los habitantes humanos que antes y siempre fueron conscientes de sus presencias. Lo suyo es lo otro, la cara oculta de Irlanda que tiende cada vez más a reflejar las características de la visible. Ellos tienen sus reyes locales y provinciales y toda su organización social se asemeja a la de la comunidad humana.

Tienen las mismas lealtades locales, las mismas disensiones internas y escaramuzas, y seguramente —como esto lo sugiere— su divinidad no los vuelve permanentemente invulnerables ni los exime de la muerte violenta. Aunque, paradójicamente, la cualidad que más claramente los mantiene aparte es la inmortalidad, por virtud de la cual viven “sin pena, sin dolor, sin muerte..., sin edad, sin la corrupción de la tierra”. Si ahí hay una contradicción, no es una que requiera ser resuelta con argumentos racionales.

Una de las características del otro mundo con la que juegan constantemente la imaginación irlandesa y galesa es con la relatividad del tiempo y del espacio; las perspectivas se invierten, lo breve se vuelve largo y lo largo breve cuando se cruza la tenue frontera entre lo natural y lo sobrenatural.

Sin duda, las violentas muertes de algunos miembros de los Tuatha Dé deben ser vistas desde una óptica similar. En todo caso, está claro que los narradores de cuentos irlandeses no ven nada fuera de lugar en la ocasional mortalidad de un dios inmortal dentro de ese contexto mítico donde los opuestos se combinan y entrecruzan.

El otro detalle que distingue conspicuamente a los señores de los *sídh* de los reyes y héroes mortales es su control de la magia y eso —antes que la noción de divinidad— es lo que caracteriza sus roles en la mayoría de la literatura primitiva. En ese aspecto, el relato literario antiguo y el moderno cuento folclórico son uno. La suya es una contrapartida mágica e idealizada del mundo natural en la que raramente se entremeten los mortales si no es por invitación o por accidente. Recíprocamente, la gente de los *sídh* normalmente no interviene en las cuestiones humanas y la idea de que los humanos puedan invocarlos como deidades está casi totalmente ausente.

Pero sería imprudente asumir precipitadamente que siempre fue así. Hay que tener en mente por lo menos dos consideraciones. En primer lugar, y pese a que la actitud de los redactores monásticos hacia las tradiciones del paganismo nativo era notablemente liberal, de ningún modo tenía siempre el mismo grado de énfasis y había algunas cuestiones que no permitían mucho compromiso; las súplicas y las adoraciones a las deidades nativas habrían sido unas de éstas. Un himno del siglo octavo declara que, hasta que san Patricio predicó el Evangelio, el pueblo irlandés adoraba a los dioses de los *sídh*; el santo conocía sus prioridades y, presumiblemente, también lo hacían los clérigos *literatii* de los siglos posteriores.

La segunda consideración es más obvia pero no menos importante. Se sabe que los celtas no fueron el primer pueblo que se asentó en Irlanda y no sería realista suponer que las tradiciones y creencias de la población indígena se anularan totalmente con su llegada. De hecho hay una fuerte presunción de que los relatos literarios están coloreados por ese

sustrato popular que una vez más hizo valer sus méritos cuando los dioses célticos fueron despreciados por el establecimiento del cristianismo y la influencia de sus enseñanzas.

Los dioses pervivientes

Más de una vez algún estudioso sugirió que el caso de Lugh indicaba un ingreso tardío al panteón de los dioses célticos; eso, sin embargo, es improbable. Es verdad que en los textos figura como un recién llegado a los Tuatha Dé Danann, pero no se puede asumir que ese hecho refleje un proceso histórico. Que se destaque por sus innovaciones no quiere decir que él mismo sea una, pues no sólo es virtualmente cierto que era conocido por todas los pueblos célticos sino que también es análogo —en muchos aspectos y especialmente en el uso de la magia— al Odín germánico y al Varuna indio.

Su culto no era exclusivo de Irlanda. El toponímico *Lugdunon* (en latín, *Lugdunum*) incluye su nombre bajo la forma arcaica de *Lugus* y de él derivan las modernas denominaciones de Lyon y Laon en Francia, Leiden en Holanda, Leignitz en Silesia y Lugo en Galicia. El nombre romano-britano de la actual Carlisle, en el norte de Inglaterra, era *Luguvalium* o *Luguvallum*, que significaría “Fuerte en (o por) Lugh”.

Cuando Augusto eligió a la actual Lyon como capital de la Galia romana, estableció que su festividad tendría lugar el 1º de agosto de cada año. Dicha festividad, casi evidentemente, era la continuación de otra de origen celta dedicada a la divinidad protectora del lugar,

especialmente si se tiene en cuenta que en esa fecha en Irlanda se celebraba y se celebra la fiesta de la cosecha conocida como *Lughnasadh* o “conmemoración de Lugh”.

La forma galesa del nombre es Lleu, quien en el relato *Math, hijo de Mathonwy*, incluido en el *Mabinogion*, asume fugazmente el rol de zapatero. Esto conduce a España, pues en una inscripción hallada en Osma (Soria, Castilla) se puede leer una inscripción votiva a los Lugoves (plural de *Lugus*) por parte de una cofradía de zapateros. Estos Lugoves también aparecen citados en Suiza y acaso hagan referencia a una de esas tríadas típicas de los mitos celtas.

Este dios es una de las figuras más coloridas de los Tuatha Dé: joven, atlético y habilidoso. Aparece como vencedor de los seres malvados del otro mundo, como sucesor de Nuadha y como padre divino del gran héroe CúChulainn. Los dos asientos principales del Lughnasadh —Carum y Taitiu—eran considerados las tumbas de sendas diosas claramente asociadas con la tierra y la fertilidad. Era el “prototipo divino de la realeza humana” y se contaba que un rey famoso de Tara, Conn “de las Cien Batallas”, lo visitó en su *sídh*, donde lo encontró como regente del otro mundo y atendido por una joven regamente vestida, fácilmente identificable como la soberanía de Irlanda.

Se ha tomado a otro de sus epítetos —*Lámhfada*, “el de la Larga Mano”—como referido a su modo de combatir (con lanza o con honda) o se lo ha comparado con el del dios indio Savitar, “el de la mano amplia”, que estira su extremidad para controlar al sol, a la luna y a las estrellas y para regular la sucesión de los días y las noches.

Pero el punto de vista más aceptado es el de que ese apodo refleja el concepto tradicional de monarquía que personifica en la literatura y que puede ser leído como una glosa del término céltico para “rey”: tanto el irlandés *rí*, como el latino *rex* y el sánscrito *rāj-* derivan de un verbo indoeuropeo que significa “extender” (la mano, un instrumento, etc.), “proteger” y “gobernar”, lo que provee un claro compendio de la evolución histórica del concepto de la antigua monarquía tribal. Aun si faltara más evidencia, su solo epíteto sería más que suficiente para confirmar los orígenes de Lugh dentro de la herencia celta indoeuropea.

Distinto es el caso de Mananánn mac Lir. Siendo los celtas como un todo originarios de un territorio continental totalmente alejado del océano, resultaría extraño que los irlandeses —cuya fortuna está permanentemente ligada a los mares que los rodean—no tuvieran una deidad propia que reclamara al mar como dominio particular.

En realidad, hay indicios de que pueden haber reconocido a varios dioses pero el único adecuadamente documentado es el citado, cuyo patronímico significa literalmente “hijo del mar”. Su nombre está relacionado con la isla de Man —su hogar tradicional, concebido menos como una realidad geográfica que como una localización terrestre del otro mundo— y su entorno natural está dado por las aguas que se extienden desde el noroeste de Irlanda hasta la Gran Bretaña, pero también se lo asocia con la isla sobrenatural de Emhain Abhlach, “Emhain de los Manzanos”, a la que la literatura identifica con la isla de Arran en el estuario del Clyde y que evoca a la Ávalon del rey Arturo.

En los textos primitivos no está específicamente enumerado entre los dioses de los Tuatha Dé y no aparece en las Segunda Batalla de Magh Tuiredh. No es seguro que esta

diferenciación sea originaria o que surja meramente de su especialización funcional como dios del mar, pero es válido notar que otro dios relacionado con las aguas —el bastante sombrío Tethra— sí tomó parte en la Segunda Batalla, si bien del lado de los Fomoré. Al igual que Mananánn, Tethra también era conocido como señor del gozoso otro mundo.

De hecho, una leyenda de travesía al otro mundo bienaventurado fue la que determinó la imagen de Mananánn en la literatura irlandesa. En el *Viaje de Bran* —probablemente compuesto a fines del siglo séptimo— cruza el mar en su carro y se dirige al mortal viajero Bran con palabras que expresan vívidamente la inversión de la realidad que caracteriza a la visión de las cosas desde el otro mundo:

*Qué es el limpio mar
para la gallarda nave en la que está Bran,
sino la Llanura de las Delicias colmadas de flores
para mi carro de dos ruedas.*

*Bran ve
una miriada de olas que rompen en el mar claro:
yo me veo en Magh Mon,
flores de extremos rojos sin mácula.*

*Los hipocampos relucen en el verano
tan lejos como alcanza la mirada de Bran;
los ríos derraman un torrente de miel
en la tierra de Mananánn, hijo de Ler...*

*El salmón moteado salta del seno
del blanco mar que estáis mirando;
son becerros, coloridos corderos,
en paz, sin mutua hostilidad...*

*A lo largo de las copas de un bosque
tu curragh surcó los arrecifes,
un hermoso bosque con su cosecha de frutos
bajo la proa de tu barquichuelo.*

*Un bosque con pimpollos y frutos
y con la pura fragancia del vino;
un bosque sin decadencia ni muerte,
con hojas del color del oro...*

Por otro lado, Mananánn es “el jinete del mar encrespado”, las olas son sus corceles y cuando el mar se agita “las trenzas de la esposa de Mananánn están revueltas”. En los textos tardíos se lo incluye explícitamente en los Tuatha Dé y en uno de ellos conduce al rey Cormac mac Airt desde su corte hasta el otro mundo —que, por lo tanto, está al alcance de la mano de Irlanda—del mismo modo que Lugh llevó a Conn, su abuelo.

Al mismo tiempo, los *literatii* hicieron un intento para transformarlo en un personaje histórico y *circa* del 900 d.C. Cormac mac Guilennáin lo incluye en su *Glosario* como un maravilloso comerciante y un hábil navegante que vivió en la isla de Man, posteriormente deificado por irlandeses y britanos.

Pero más allá de lo que atañe a su aspecto divino, esto simplemente confirma que hay buenas razones para suponer que Mananánn y su contrapartida galesa —Manawydan fab Llír, cuyo nombre tiene una correspondencia cercana aunque no exacta—representan a una deidad conocida y reverenciada tanto en la Britania como en Irlanda.

Ambos dioses —Lugh y Mananánn— no dejaron de tener participación activa en las posteriores leyendas de Irlanda (ya menos mitológicas, ya más “heroicas” —al estilo clásico mediterráneo—) y son el nexo entre dos etapas de la historia “tradicional” de esa nación*.

S.O.

* En la nota preliminar se conservó la grafía utilizada en *Dioses y héroes de Irlanda*. En la traducción del texto literario se utilizó otro de los sistemas de transcripción de los términos gaélicos.

La segunda batalla de Moytura

1. Los Tuatha Dé Dannan vivieron en las islas septentrionales del mundo, aprendiendo conocimientos, magia, druidismo, hechicería y erudición, hasta que superaron a los sabios en las habilidades de los paganos.
2. Hubo cuatro ciudades en las que aprendieron el saber, la ciencia y las artes diabólicas, a saber, Falias, Gorias, Murias y Findias.
3. De Falias se trajo la Piedra de Fal, que estaba en Tara. Solía rugir debajo de cada rey que tomaría el reino de Irlanda.
4. De Gorias se trajo la lanza que tenía Lugh. Ninguna batalla se ganó jamás contra ella o el que la tenía en su mano.
5. De Findias se trajo la espada de Nuada. Cuando se la sacaba de su mortífera vaina, nadie se escapaba de ella y era irresistible.
6. De Murias se trajo el caldero del Dagda. Jamás compañía alguna se alejó insatisfecha de él.
7. Cuatro hechiceros [había] en esas cuatro ciudades. Morfesa estaba en Falias; Esras en Gorias; Uscias en Findias, y Semias en Murias. Ésos son los cuatro poetas de los que los Tuatha Dé aprendieron el conocimiento y la ciencia.

8. Ahora bien, los Tuatha Dé Dannan hicieron una alianza con los fomorianos, y Balor, el nieto de Net, le dio su hija Ethne a Cian, hijo de DianCecht, y ella dio a luz al chiquillo dotado, Lugh.
9. Los Tuatha Dé llegaron a Irlanda con una gran flota para quitársela a los Fir Bolg. Incendiaron sus barcos apenas llegaron a Corcu Belgatan [esto es, Conmaicne Mara, la actual Connemara], con lo que no podrían pensar en retirarse, y el humo y la niebla que brotó de los navíos llenó la tierra y el aire de los alrededores. Por eso después se pensó que habían llegado en nubes de niebla.
10. La primera batalla de Magh Tuired tuvo lugar entre ellos y los Fir Bolg, quienes fueron derrotados; cien mil de ellos fueron aniquilados, incluyendo a su rey, Eochaid, hijo de Ere.
11. En esa batalla, además, Nuada perdió la mano —fue Sreng, hijo de Sengann, el que se la cortó—, por lo que DianCecht, el médico, le colocó una de plata, con la movilidad de cualquier otra mano, y Credne, el broncista, lo ayudó.
12. Ahora bien, los Tuatha Dé Dannan perdieron muchos hombres en la batalla, incluyendo a Edleo, hijo de Alla, a Ernmas, a Fiachra y a Tuirill Bicroe.
13. A su vez, los Fir Bolg que escaparon de la batalla huyeron con los fomorianos y se establecieron en Arran, Islay, Man y Rathlin.
14. Una disputa acerca de la soberanía de los hombres de Irlanda se desató entre los Tuatha Dé y sus mujeres, pues Nuada, luego de haber perdido su mano, estaba descalificado para

ser rey. Decían que sería más adecuado para ellos concederle el reinado a Bress, hijo de Elatha, su propio hijo adoptivo, y que darle la corona afianzaría la alianza con los fomorianos. Pues el padre, Elatha, hijo de Delbaeth, era el rey de los fomorianos.

15. Ahora bien, la concepción de Bress sucedió del siguiente modo.

16. Eriu, hija de Delbaeth, una mujer de los Tuatha Dé, estaba mirando un día el mar y la tierra desde su casa en Maeth Sceni, y contempló el mar en perfecta calma, como si fuera un tablero liso. Y mientras estaba ahí vio una nave de plata sobre él. Parecía grande, pero la forma no le resultaba clara. Y el flujo de la marea la llevó a tierra.

Entonces vio en ella a un hombre del aspecto más hermoso... El largo cabello rubio dorado hasta los hombros. Un manto con bandas de hebras de oro lo envolvía. Su camisa tenía pasamanerías doradas. En el pecho había un broche de oro, con el brillo de la gema que contenía. Llevaba dos venablos de plata con pulidas astas de bronce. Cinco collares de oro le adornaban el cuello, y se ceñía con una espada con empuñadura de oro, taraceada de plata y tachonada en dorado.

17. El hombre le dijo: —¿Es éste el momento para que nuestro yacer con vos sea sencillo?

—No he concertado una cita con vos, verdaderamente —dijo la mujer.

—¡Venid sin la cita! —dijo él.

18. Y luego se acostaron juntos. La mujer lloró cuando el hombre se levantó.

—¿Por qué lloráis? —dijo él.

—Tengo dos cosas por las que lamentarme —dijo la mujer—. Vuestra partida, ahora que nos hemos encontrado. Y los hermosos jóvenes de los Tuatha Dé Dannan que han estado requiriéndome en vano; mi deseo es por vos desde que me habéis poseído.

19. —Vuestra ansiedad por esas dos cosas desaparecerá —dijo él. Se quitó el anillo del dedo mayor, lo puso en la mano de ella y le dijo que no se desprendiera de él, ni por venta ni por regalo, sino para con aquel en cuyo dedo se ajustara.

20. —Tengo otra pena —dijo la mujer—. No sé quién vino a mí.

21. —No seguiréis ignorante de eso —dijo él—. Elatha, hijo de Delbaeth, rey de los fomorianos, ha venido a vos. Y de nuestro encuentro tendréis un hijo, y ningún nombre le será dado que no sea Eochaid Bress, esto es, Eochaid el Hermoso, pues cada cosa bella que se ve en Irlanda, ya sea llanura, fortaleza, cerveza, antorcha, mujer, hombre o corcel, será juzgado en comparación con ese muchacho, así que ese hombre dirá entonces de eso: “es un *bres*”.

22. Luego de eso el hombre se fue por el camino por el que había llegado, y la mujer volvió a su casa y tuvo la famosa concepción.

23. Dio a luz al niño, que fue llamado, como Elatha había dicho, Eochaid Bress. Cuando se completó una semana después del parto, el chico tenía el desarrollo de una quincena y

mantuvo ese crecimiento hasta completar sus primeros siete años, cuando parecía tener catorce.

24. A causa del debate que tuvo lugar entre los Tuatha Dé, el señorío de Irlanda le fue concedido al muchacho y él le dio siete rehenes a los campeones de Irlanda, esto es, a sus jefes, como garantía para la restitución de la soberanía si sus faltas le dieran motivo. Posteriormente su madre le cedió tierras, en las que construyó una fortaleza, llamada Dún Bresse, y fue el Dagda quien la edificó.

25. Ahora bien, cuando Bress asumió el reinado, tres reyes fomorianos —Indech, hijo de Dea Domnann, Elatha, hijo de Delbaeth, y Tethra—impusieron su tributo sobre Irlanda, y no hubo humo de chimenea que no estuviera sometido a él. Los campeones también fueron reducidos a su servicio, a saber, Ogma tenía que llevar un atado de leña y el Dagda se convirtió en un constructor de *ráths* [recintos fortificados], y tuvo que cavar el foso en torno a Rath Bresse.

26. El Dagda se cansó del trabajo y solía quedarse en la casa de un ciego perezoso llamado Cridenbel, que tenía la boca en el pecho. Cridenbel pensaba que su ración era tan pequeña como grande la del Dagda. Por ende, dijo: —¡Oh, Dagda! Por vuestro honor, ¡dejad que me sean dados los tres mejores bocados de vuestra ración! —Así que el Dagda solía dárselos todas las noches. Con todo, los bocados del satirista eran tan grandes como un buen cerdo y los tres bocados eran un tercio de la ración del Dagda. Su salud empeoró por eso.

27. Un día, entonces, cuando el Dagda estaba en el foso construyendo un *ráth*, vio que el Mac Oc se le acercaba.

—Eso está bueno, oh, Dagda —dijo el Mac Oc.

—Así y todo —dijo el Dagda.

—¿Qué os hace ver tan enfermo? —dijo el Mac Oc.

—Tengo motivos —dijo el Dagda—; cada atardecer Cridenbel, el satirista, exige los tres mejores bocados de mi porción.

28. —Tengo un consejo para vos —dijo el Mac Oc. Metió la mano en su portamonedas, tomó tres piezas de oro y se las dio.

29. —Poned estas tres monedas de oro en los tres bocados que le dais a Cridenbel a la caída de la tarde —dijo el Mac Oc—. Ellos serán entonces los mejores bocados de vuestro plato y el oro le revolverá el estómago, con lo que morirá, y el juicio de Bress sobre eso será equivocado. Los hombres le dirán al rey: “El Dagda mató a Cridenbel por medio de una hierba mortal que él le dio”. Entonces el rey ordenará que os maten. Pero vos le diréis: “Lo que pronunciais, oh rey de los guerreros de los Fene, no es la verdad de un príncipe. Pues yo era vigilado por Cridenbel, mientras trabajaba, y él solía decirme: ‘Dadme, oh Dagda, los tres mejores bocados de vuestra porción. Malo es el servicio en mi casa esta noche’. Así que yo hubiera perecido, en consecuencia, si no fuera porque me ayudaron las tres monedas de oro que hoy encontré. Las

puse en mi ración y luego se las di a Cridenbel, pues el oro era lo mejor que tenía frente a mí. Por lo tanto, entonces, el oro está dentro de Cridenbel, y él murió por eso”.

El Dagda siguió ese consejo y fue convocado ante el rey.

—Es claro —dijo el rey—. Que abran el estómago del satirista para saber si el oro se encuentra adentro. Si no lo está, vos moriréis. Si, en cambio, se lo encuentra, tendréis la vida.

30. Entonces abrieron el abdomen del satirista y las tres piezas de oro estaban en su estómago, con lo que el Dagda se salvó.

31. Luego el Dagda fue a su trabajo la mañana siguiente, el Mac Oc se le acercó y le dijo: —Pronto terminaréis vuestra tarea, pero no buscaréis recompensa hasta que os sea traído el ganado de Irlanda, y de él elegiréis una novilla de pelo negro.

32. Consecuentemente, el Dagda llevó la labor a su fin y Bress le preguntó que tomaría como paga por su servicio. El Dagda respondió: —Os encargo —dijo— reunir en un lugar el ganado de Irlanda. —El rey hizo lo que el Dagda le pidió, y éste eligió la vaquillona que Mac Oc le dijo que escogiera. Eso sorprendió a Bress; él había pensado que el Dagda pediría algo más.

33. Ahora bien, Nuada tenía su dolencia y DianCecht le puso una mano de plata con la movilidad de cualquier mano. Eso le pareció malo a su hijo Miach, que fue hasta la mano que había sido reemplazada por DianCecht, dijo “articulación con articulación y tendón con tendón”, y sanó a Nuada en tres veces tres días con sus noches. Las primeras setenta y dos

horas, la puso en su sitio y ella comenzó a cubrirse con piel. Las siguientes setenta y dos horas, la llevó sobre el pecho. Las últimas setenta y dos horas, en un cabestrillo de juncos tiznados en el fuego.

34. Esa cura le pareció mal a DianCecht. Arrojó una espada sobre la coronilla de su hijo y le perforó la piel hasta la carne. El muchacho curó la herida con su talento. DianCecht lo golpeó de nuevo y le cortó la carne hasta que llegó al hueso. El muchacho se curó de la misma manera. Él le pegó un tercer golpe y llegó hasta la duramadre. El muchacho también sanó con los mismos medios. Entonces le propinó un cuarto golpe y le partió el cerebro, con lo que Miach murió y DianCecht dijo que ningún médico podría curarlo de ese golpe.

35. A continuación, Miach fue sepultado por DianCecht y crecieron trescientas y sesenta y cinco hierbas, de acuerdo con el número de sus articulaciones y de sus tendones, sobre la tumba. Entonces Airmed extendió su manto y las separó según sus propiedades. Pero DianCecht se acercó hasta ella y las mezcló, así que nadie conoce sus cualidades curativas a menos que posteriormente las enseñara el Espíritu Santo. Y DianCecht dijo: —Aunque Miach ya no viva, Airmed permanecerá.

36. Así que Bress conservó la soberanía tal como le había sido concedida. Pero los jefes de los Tuatha Dé murmuraban enormemente contra él, pues no les dejaba grasa en los cuchillos y, no importaba cuán seguido lo visitaran, sus alientos no olían a cerveza. Además, en la casa no se veían poetas, bardos, satiristas, arpistas, gaiteros, trompetistas, juglares ni bufones que los divirtieran. Ellos no asistían a competencias de los que se destacaban en las

artes ni se veía a los campeones exhibir sus habilidades con las armas en la corte del rey, con la excepción de Ogma, hijo de Ethliu.

37. Ésta es la tarea que él tenía: suministrarle combustible a la fortaleza. Acostumbraba llevar un atado cada día desde las islas de la bahía de Clew. Como estaba débil por la falta de comida, el mar solía arrebatarse dos tercios de la leña, con lo que sólo le quedaba un tercio, y tenía que aprovisionar a la hueste todos los días.

38. Los servicios y los impuestos de las tribus no se pagaban y los tesoros de una tribu no se entregaban por acción de toda ella.

39. Una vez, Cairbre, hijo de Etain, el poeta de los Tuatha Dé, fue de visita a la casa de Bress. Entró a una cabaña estrecha y oscura, donde no había lumbre, mobiliario ni cama. Tres pasteles pequeños, sin nada para beber, le fueron llevados en un platito. Al amanecer se levantó y no estaba agradecido. Mientras salía del recinto, dijo:

*Sin comida prestamente en el plato;
sin leche de vaca donde medra el ternero;
sin alojamiento humano en la lobreguez de la noche;
sin pagar la compañía de cuentistas...
que sea ésa la condición de Bress.
Que no haya acrecentamiento en Bress.*

Y eso fue verdad. Nada que no fuera decadencia hubo en Bress desde ese momento. Ésa fue la primera sátira que se haya hecho en Irlanda.

40. Ahora bien, luego de eso, los Tuatha Dé se reunieron para tener una conferencia con su hijo adoptivo, Bress mac Elathan, y exigieron sus fianzas. Él les restituyó el reino y no se quedó complacido con ellos por eso. Rogó que se le permitiera permanecer por el término de siete años. —Eso estará garantizado —dijo la misma asamblea—, con tal de que la custodia de cualquier pago que os sea asignado —sea casa, tierra, oro, plata, ganado o alimento— cuente con la misma fianza y hasta entonces estemos libres de impuestos y tributo.

—Tendréis lo que pedís —dijo Bress.

41. Es por esto que les pidió el aplazamiento: para poder reunir a los campeones de los *shíde* [los túmulos mágicos del Otro Mundo], los fomorianos, y sujetar a las tribus por la fuerza. Le pareció dolorosa su expulsión del trono.

42. Entonces fue con su madre y le preguntó de dónde era su linaje. —Estoy segura de eso —dijo y subió a la colina desde la que había visto el navío de plata en el mar. Luego bajo a la playa, le dio el anillo que le había sido dejado para él y se lo colocó en el dedo mayor, donde se ajustó perfectamente. Anteriormente, no lo hubiera entregado por nada del mundo, sea como venta o como regalo. Hasta ese día, no hubo nadie apropiado.

43. Después siguieron hasta alcanzar la tierra de los fomorianos. Llegaron a una gran llanura en la que se reunían varias asambleas y avanzaron hacia la más vistosa. Ahí les preguntaron por las novedades y ellos respondieron que eran de Irlanda. Les preguntaron entonces si tenían perros, pues en esa época era costumbre, cuando un grupo de gente se agregaba a

una reunión, retarlos a una competencia amistosa. —Tenemos perros —dijo Bress. Entonces los sabuesos se confrontaron en una cacería y los de los Tuatha Dé fueron más rápidos que los de los fomorianos. Luego les preguntaron si tenían corceles para una carrera. Ellos respondieron: —Los tenemos. —Y los suyos fueron más veloces que los de los fomorianos.

44. Luego les preguntaron si había alguien bueno en la esgrima y no había nadie excepto Bress. Así que, cuando empuñó la espada, su padre reconoció el anillo del dedo y preguntó quién era el héroe. La madre respondió en su nombre y le dijo al rey que Bress era su hijo. Entonces ella le relató toda la historia tal como se la reseñó.

45. Su padre se afligió por él. Le dijo: —¿Qué necesidad os trajo desde el país en el que habéis gobernado?

Bress replicó: —Nada me trajo que no fuera mi propia injusticia y mi arrogancia. Les quité sus joyas, tesoros y alimentos. Ningún tributo ni impuestos se les había cobrado hasta este momento.

46. —Eso es malo —dijo el padre—. Mejor era su prosperidad que tu reinado. Mejor sus preces que sus maldiciones. ¿Por qué habéis venido hasta acá?

47. —Vine para pedirlos guerreros —dijo él—. Tomaré el país por la fuerza.

48. —No lo obtendréis por injusticia si no lo ganasteis por justicia —dijo el padre.

49. —Entonces, ¿qué consejo tenéis para mí? —dijo Bress.

50. En consecuencia, envió a Bress con el campeón, con Balor, nieto de Net, rey de las Hébridas, y con Indech, hijo de Dea Domnann, rey de los fomorianos, y éstos convocaron a todas las tropas al oeste de Lochlann sobre Irlanda, para imponerles su tributo y gobernar por la fuerza sobre los Tuatha Dé, por lo que hicieron un puente de barcos desde las Islas de los Extranjeros [Hébridas] hasta Erin.

51. Nunca llegó a Irlanda un ejército más abominable y temible que aquella hueste de los fomorianos. Los hombres de Scythia de Lochlann y los venidos de las Islas del Oeste [Hébridas] rivalizaban en esa expedición.

52. Ahora bien, con respecto a los Tuatha Dé, esto es lo que estaban haciendo.

53. Luego de Bress, Nuada regía otra vez sobre los Tuatha Dé. Para esa época celebró para ellos una inmensa fiesta en Tara. Ahora bien, había un guerrero que se encaminaba hacia Tara, cuyo nombre era Lugh Samildanach. Y había entonces dos porteros en Tara, a saber, Gamal, hijo de Figal, y Camaall, hijo de Riagall. Cuando uno de ellos estaba de servicio, vio que se acercaba una extraña compañía. Un joven guerrero hermoso y bien proporcionado, con los atavíos de un rey, marchaba al frente de ese grupo.

54. Le dijeron al portero que anunciara su arribo a Tara. Éste preguntó: —¿Quién está ahí?

55. —Aquí está Lugh Lamfada (esto es, Lugh el del Largo Brazo), hijo de Cian, hijo de DianCecht, y de Ethne, hija de Balor. Hijo adoptivo, él, de Tailtiu, hija de Magmor, rey de España, y de Eochaid el Hirsuto, hijo de Duach.

56. El portero indagó a Lugh Samildanach. —¿Qué artes practicáis? —dijo—. Pues nadie que no sepa un arte ingresa a Tara.

57. —Probadme —dijo—, soy un artífice.

El portero respondió: —No os necesitamos. Ya tenemos un artífice, el mismísimo Luchta, hijo de Luachaid.

58. Él dijo: —Probadme, ¡oh portero! Soy un herrero.

El portero le contestó: —Ya tenemos un herrero, Colum Cualleineach, el de los tres nuevos procedimientos.

59. Él dijo: —Probadme: soy un campeón.

El portero respondió: —No os necesitamos. Ya tenemos un campeón, Ogma mac Ethlend.

60. De nuevo dijo: —Probadme: soy un arpista.

—No os necesitamos. Ya tenemos un arpista, Abcan, hijo de Bicelmos, a quien los Tuatha Dé Dannan escogieron en los *shíde*.

61. Dijo él: —Probadme: soy un guerrero.

El portero contestó: —No os necesitamos. Ya tenemos un guerrero, el mismísimo Bresal Etarlam, hijo de Eochaid Baethlam.

62. Entonces dijo: —Probadme, ¡oh portero! Soy un poeta y un historiador.

—No os necesitamos. Ya tenemos un poeta e historiador, el mismísimo En, hijo de Ethaman.

63. Él dijo: —Probadme: soy un brujo.

—No os necesitamos. Ya tenemos brujos. Muchos de nuestros druidas y de nuestro pueblo de poder.

64. Dijo: —Probadme; soy un médico.

—No os necesitamos. Tenemos como médico a DianCeht.

65. —Probadme —dijo—; soy un copero.

—No os necesitamos. Ya tenemos coperos, los mismísimos Delt, Drucht y Daithe, Tae, Talom y Trog, y Gleí, Glan y Glesi.

66. Él dijo: —Probadme: soy un buen broncista.

—No os necesitamos. Ya tenemos un broncista, Credne Cerd.

67. De nuevo dijo: —Preguntadle al rey si tiene un único hombre que domine todas esas artes y si no debe entrar a Tara.

68. Entonces el portero ingresó al palacio y le contó todo al rey. —Un guerrero se acercó al vallado —dijo—. Su nombre es Samildanach [muchos dones], y todas las artes que se practican en vuestra casa él las domina, así que es hombre de cada una y de todas las artes.

69. El rey dijo entonces que le llevaran a Samildanach todos los tableros de *fidchell* [un juego de tablero parecido al ajedrez], y él ganó todas las piezas, con lo que hizo el *Cro* de Lugh (pero, si el *fidchell* se inventó en la época de la guerra de Troya, no podía haber llegado todavía a Irlanda, pues la batalla de Magh Tuired y la destrucción de Troya sucedieron al mismo tiempo).

70. Luego eso le fue relatado a Nuada. —Dejadlo pasar —dice—, pues nunca antes un hombre como él entró a esta fortaleza.

71. Entonces el portero lo dejó pasar, Lugh entró en la fortaleza y se sentó en el sitio del sabio, pues era conocedor de todas las artes.

72. Después Ogma lanzó la gran losa, que requería el esfuerzo de cuatro veintenas de yuntas de bueyes para moverla, a través del muro de la sala, de forma que cayó al costado de Tara. Era un desafío para Lugh. Pero éste la arrojó de vuelta, por lo que yace en el centro del palacio, y lanzó el fragmento del costado que aquélla había arrancado de nuevo a su sitio, con lo que quedó como estaba.

73. —Que se toque un arpa para nosotros —dijo la compañía. Así que la primera noche el guerrero ejecutó una melodía arrulladora para la hueste y el rey que los hizo dormir hasta la misma hora del día siguiente. Tocó una melodía melancólica y ellos no paraban de llorar y de lamentarse. Interpretó una melodía alegre, y ellos sintieron regocijo y júbilo.

74. Ahora bien, cuando Nuada observó los muchos poderes del héroe, se preguntó si Samildanach podría poner fin a la esclavitud que padecían por los fomorianos. Así que

celebraron un consejo concerniente al guerrero. La decisión a la que llegó Nuada fue a la de cambiar las posiciones con él. Por lo que Samildanach ocupó el sitio del rey y éste se ponía de pie frente a durante los siguientes treinta días.

75. A la mañana siguiente se reunió con los dos hermanos, Dagda and Ogma, en Grelach Dollaid. Y sus hermanos, Goibniu y DianCecht, fueron convocados con ellos.

76. Un año completo mantuvieron esa conversación secreta, por lo que Grelach Dollaid es llamado el *Amrun* de los Tuatha Dé Dannan.

77. Posteriormente, los druidas de Irlanda fueron convocados, junto con los médicos, los aurigas, los herreros, los granjeros y los juristas. Conferenciaron con ellos en secreto.

78. Luego Nuada le inquirió a un brujo, cuyo nombre Mathgen, qué poder podía esgrimir. Él le contestó que con sus maquinaciones arrojaría las montañas de Irlanda sobre los fomorianos, y haría rodar sus cimas contra el piso. Y les declaró que las doce principales montañas de la tierra de Erin apoyarían a los Tuatha Dé Dannan, combatiendo para ellos, es decir, Sliab League, Denna Ulad y las montañas Mourne, Bri Ruri, Sliab Bladma y Sliab Snechtai, Sliab Mis, Blisliab y Nevin, y Sliab Maccu Belgadan, Segals y Cruachan Aigle.

79. Después le preguntó al copero qué poder podía ofrecer. Él respondió que llevaría los doce lagos principales de Irlanda ante los fomorianos, y que no encontrarían agua en ellos, con lo que los dominaría la sed. Éstos son esos lagos: Dergloch, Loch Luimnigh, Loch Corrib, Loch Ree, Loch Mask, Strangford Loch, Belfast Loch, Loch Neagh, Loch Foyle, Loch Gara,

Loch Reag, Marloch. Ellos se desplazarían a los doce principales ríos de Irlanda —el Bush, el Boyne, el Baa, el Nem, el Lee, el Shannon, el Moy, el Sligo, el Erne, el Finn, el Liffey y el Sui—, que se esconderían de los fomorianos, con lo que no encontrarían ni una gota en ellos. A los hombres de Irlanda se les proveería bebida, aunque permanecieran en combate durante siete años.

80. Luego Figol, hijo de Matmos, su druida, dijo: —Causaré tres lluvias de fuego para deramarlas sobre los rostros de la hueste fomoriana, le quitaré un tercio de valor, de valentía y de fuerza y evitaré que ellos y sus caballos orinen. Cada respiro que exhalen los hombres de Irlanda les aumentará el valor, la bravura y la fuerza... Aunque permanezcan en combate hasta pasados siete años, no se cansarán de ningún modo.

81. Dijo el Dagda: —Todo ese poder del que os jactáis lo esgrimiré por mí.

—¡Vos sois el Dagda [buen dios]! —dijeron todos. Y desde ese momento fue “Dagda”.

82. Entonces se alejaron del concilio, acordando encontrarse de el mismo día en tres años.

83. Ahora bien, cuando se reunieron las provisiones para la batalla, Lugh, el Dagda y Ogma fueron con las tres Diosas de Danu, quienes le dieron a Lugh el plan para la batalla; por siete años se estuvieron preparando y fabricando sus armas.

Luego le dijeron: —Emprende una batalla de derrocamiento. —La Morrigan le dijo a Lugh: —¡Despertad...!

Después Figol mac Mamois, el druida, estuvo profetizando la batalla y fortaleciendo a los Tuatha Dé, diciendo: —Se va a librar la batalla.

84. El Dagda tenía una casa en Glenn Etin, en el norte, y tenía que encontrarse con una mujer para ese día del año en Glenn Etin, para Samain [víspera de Todos los Santos], antes de la batalla. El río Unius de Connacht brama al sur de ahí.

85. Contempló a la mujer en el Unius, en Corann, que se bañaba, con uno de sus dos pies en Allod Echae (*i.e.* Echumech), al sur de la corriente, y el otro en Loscuinn, al norte de las aguas. Nueve trenzas flojas llevaba en la cabeza. El Dagda, conversó con ella, y se unieron. “El lecho de la Pareja” es el nombre del lugar desde entonces. La mujer que se menciona aquí es la Morigu.

86. Luego ella le contó al Dagda que los fomorianos desembarcarían en Mag Scetne, que debía convocar a *aes dana* [gente de dones especiales], los artífices de los hombres de Erín, para que se reunieran con ella en el vado del Unius, y que ella iría a Scetne para destruir a Indech, hijo de Dea Domnann, el rey de los fomorianos y que le quitaría la sangre del corazón y el valor de los riñones. Más tarde les dio dos puñados de esa sangre a las huestes que estaban aguardando en el vado del Unius. “El vado de la destrucción” pasó a ser su nombre, a causa de la destrucción del rey.

87. Entonces eso fue efectuado por los *aes dana*, que cantaron conjuros sobre las huestes de los fomorianos.

88. Eso fue una semana antes de Samain, y cada uno se separó del otro hasta la víspera de Samain. Seis veces treinta mil era su número, esto es, dos veces treinta mil en cada tercio.

89. Entonces Lugh envió al Dagda para espiar a los fomorianos y para que los demorara hasta que los hombres de Irlanda llegaran para la batalla.

90. Así que el Dagda fue al campamento de los fomorianos y les pidió una tregua. Se le garantizó lo que pedía. Un potaje de avena le prepararon los fomorianos, y eso fue hecho para burlarse de él, porque esa comida le gustaba mucho. Llenaron para él el caldero del rey, de cinco puños de hondo, en el que entraron cuatro veintenas de galones de leche recién ordeñada y la misma cantidad de harina y de grasa. Cabras, ovejas y cerdos pusieron adentro, para que se cocieran con el potaje. Se lo volcaron en pozo en el suelo e Indeoch le dijo que lo matarían a menos que lo consumiera todo; él se comería el contenido para que no pudiera reprocharles falta de hospitalidad a los fomorianos.

91. Entonces el Dagda tomó su cucharón, que era lo bastante grande como para que un hombre y una mujer yacieran en su interior. Éstos eran los bocados que había en él: mitades cerdos salados y un cuarto de manteca de cerdo.

92. —Es buena comida si el caldo es de igual sabor —dijo el Dagda. Pero cuando se metió todo el cucharón en la boca dijo: —“Unos bocaditos no lo arruinan”, dice el viejo sabio.

93. Al final de la comida pasó su dedo curvado sobre el fondo del hoyo con barro y grava. Le dio sueño luego de comer ese potaje. Tan grande como un caldero hogareño era su abdomen y los fomorianos se rieron.

94. Luego se alejó de ellos hacia la playa de Eba. No le fue fácil para el héroe moverse a causa del tamaño de la barriga. Su vestimenta era impropia. La capa le llegaba hasta los codos. Una túnica parda lo envolvía hasta el borde del trasero, amplia en el pecho, con un agujero en la punta. Dos zapatones de piel de caballo, con el pelo hacia afuera. Detrás de él, una horquilla con ruedas que requería el esfuerzo de ocho hombres para ser llevada, por lo que su rastro era suficiente para trazar la zanja limítrofe de una provincia y era llamado “el surco del garrote del Dagda”. Su largo pene estaba al descubierto.

Mientras andaba vio frente a él a una muchacha, una joven agradable con una excelente figura, con el cabello bellamente trenzado. El Dagda la deseó, pero estaba impotente a causa de su panza. La muchacha comenzó a burlarse y luego empezó a forcejear con él. Ella lo empujó y él dio con todo su trasero contra el piso. La miró colérico y le preguntó: —¿Qué intenciones tienes, muchacha, al sacarme de mi camino?

—Éstas: conseguir que me lleves sobre tu espalda de vuelta a la casa de mi padre.

—¿Quién es tu padre? —le preguntó.

—Soy la hija de Indech, hijo de De Domnann —dijo ella.

De nuevo se echó sobre él y lo golpeó con dureza, con lo que el surco en el que estaba se llenó con sus excrementos y ella lo conjuró tres veces que la llevaría sobre la espalda.

Él le dijo que tenía el *geis* [prohibición o mandato mágico] de no llevar sobre la espalda a nadie que no pudiera llamarlo por su nombre.

—¿Cuál es tu nombre? —le preguntó ella.

—Fer Benn —dijo él.

—¡Ese nombre es demasiado! —dijo ella—. Levántate, llévame sobre tu espalda, Fer Benn.

—En realidad, ése no es mi nombre —dijo él.

—¿Cuál es? —preguntó ella.

—Fer Benn Mach —le respondió.

—Levántate, llévame sobre tu espalda Fer Benn Mach —dijo ella.

—Ése no es mi nombre —le dijo.

—¿Cuál es? —preguntó ella. Entonces él le contó todo. Ella respondió inmediatamente y dijo: —Levántate, llévame sobre tu espalda, Fer Benn Bruach Brogaill Broumide Cerbad Caic Rolaig Builc Labair Cerrce Di Brig Oldathair Boith Athgen mBethai Brightere Tri Carboid Roth Rimaire Riog Scotbe Obthe Olaithbe... ¡Levántate, llévame de aquí!

—No me hagas más burlas, muchacha —dijo él.

—Eso seguramente va a ser difícil —dijo ella.

Por ende, él salió del agujero después de vaciar el contenido de su vientre, y la muchacha tuvo que esperar bastante para eso. Él se levantó, entonces, llevó a la muchacha sobre su

espalda y se puso tres piedras en el cinturón. Las piedras se cayeron una a una... y se dice que fueron sus testículos los que lo hicieron. La muchacha se sacudía sobre él y lo golpeaba en las nalgas; su rizado vello púbico estaba al descubierto. Entonces el Dagda consiguió una mujer e hicieron el amor. En la playa de Beltraw quedó una marca donde ellos estuvieron juntos.

Luego la muchacha le dijo: —No irás a la batalla por cualquier medio.

—Por cierto que iré —dijo el Dagda.

—No irás —dijo la mujer—, porque seré una piedra en la boca de cada vado que cruces.

—Eso puede ser cierto —dijo el Dagda—, pero no me apartarás de él. Hollaré duramente cada piedra y la huella de mi talón quedará en cada una para siempre.

—Eso puede ser cierto, pero serán dadas vuelta para que no puedas verlas. No te alejarás de mí hasta que convoque de los *shíde* a los hijos de Tethra, porque seré un roble inmenso en cada vado y en cada paso que atraveses.

—Por supuesto que pasaré —dijo el Dagda—, y la marca de mi hacha permanecerá en cada roble para siempre. —Y la gente ha comentado acerca de la marca del hacha del Dagda.

Luego, no obstante, ella dijo: —Deja que los fomorianos entren, pues los hombres de Irlanda están todos juntos en un solo lugar. —Ella le dijo que estorbaría a los fomorianos, entonaría conjuros y practicaría el mortífero arte de la vara contra ellos, y que ella sola se encargaría de una novena parte de la hueste.

95. Entonces los fomorianos marcharon hasta llegar a Scente. Los hombres de Irlanda estaban en Mag Aurfolraig. Las dos huestes estaban amagando combatir.

—Los hombres de Irlanda se atreven a ofrecernos batalla —le dijo Bress, hijo de Elatha, a Indech, hijo de Dea Domnann.

—Combatiré dentro de poco —dijo Indech—y sus huesos quedarán en pedazos, a menos que paguen tributo.

96. A causa de los conocimientos de Lugh, los hombres de Irlanda habían resuelto no dejarlo ir a la batalla. Así que sus nueve parientes adoptivos se quedaron para protegerlo: Tollusdam y Echdam y Eru, Rechtaid el Blanco y Fosad y Fedlimid, Ibar y Scibar y Minn. Ellos temían la temprana muerte del héroe debido a la multiplicidad de sus habilidades. Por eso no lo dejaron ir a combatir.

97. Los jefes de los Tuatha Dé Dannan se reunieron en torno de Lugh. Y él le preguntó al herrero, Goibniu, que poder esgrimía para ellos.

98. —No es difícil de contar —dijo él—. Aunque los hombres de Erín permanezcan en la batalla hasta que hayan pasado siete años, por cada venablo que se separe de su asta o por cada espada que se quiebre en ellas, proveeré una nueva arma en su lugar. Ninguna punta de lanza que mi mano forje —dijo—erraré el tiro. Ninguna piel que perforé disfrutará luego de la vida. Eso no lo hace Dolb, el herrero de los fomorianos. Ahora estoy ocupado con mi preparación para la batalla de Magh Tuired.

99. —Y vos, oh, DianCecht —dijo Lugh—, ¿qué poder podéis esgrimir?

100. —No es difícil de contar —dijo él—. A cada hombre que allí sea herido, a menos que le corten la cabeza, o la membrana del cerebro o la columna estén dañadas, lo dejaré entero para la batalla a la mañana siguiente.

101. —Y vos, oh, Credne —le dijo Lugh al broncista—, ¿cuál es vuestro poder en la batalla?

102. —No es difícil de contar —dijo Credne—. Remaches para los venablos, empuñaduras para las espadas y umbos para los escudos les suministraré a todos.

103. —Y vos, oh, Luchta —le dijo Lugh al artífice—, ¿qué servicio prestaréis en la batalla?

104. —No es difícil de contar —dijo Luchta—. Todos los escudos y las astas para jabalinas que se precisen, yo las suministraré.

105. —Y vos, Ogma —le dijo Lugh al campeón—, ¿cuál es vuestro poder en la batalla?

106. —No es difícil de contar —dijo él—. Rechazaré al rey y a tres grupos de nueve de sus amigos, y capturaré a un tercio de sus hombres...

107. —Y vos, Morrigan —dijo Lugh—, ¿qué podéis?

108. —No es difícil de contar —dijo ella—. Los venceré rápidamente y perseguiré lo que se ha visto; seré capaz de matar, seré capaz de destruir a aquellos que puedan ser sojuzgados.

109. —Y vosotros, oh, conjuradores —dijo Lugh—, ¿qué poder maneáis?

110. —No es difícil de contar —dijeron los encantadores—. Se les verá la blanca suela de los pies [los llenaremos de terror] cuando sean derribados por nuestras artes hasta que sus héroes sean muertos y los privemos de dos tercios de sus fuerzas, forzándolos a orinar.

111. —Y vosotros, oh, escanciadores —dijo Lugh—, ¿qué poder maneáis?

112. —No es difícil de contar —dijeron los escanciadores—. Les enviaremos una fuerte sed y no hallarán bebida para calmarla.

113. —Y vosotros, oh, druidas —dijo Lugh—, ¿qué poder maneáis?

114. —No es difícil de contar —dijeron los druidas—. Enviaremos lluvias de fuego sobre los rostros de los fomorianos, para que no puedan levantar la vista, y así los guerreros que los enfrenten puedan matarlos con su poderío.

115. —Y vos, oh, Cairbre, hijo de Etain —le dijo Lugh al poeta—, ¿qué poder podéis manejar en la batalla?

116. —No es difícil de contar —dijo Cairbre—. Compondré una sátira sobre ellos. Me burlaré y los avergonzaré, para que por el conjuro de mi arte no resistan a los guerreros.

117. —Y vosotras, oh, BeCuile y, oh, Dianann —le dijo Lugh a sus dos brujas—, ¿qué poder maneáis en la batalla?

118. —No es difícil de contar —dijeron ellas—. Encantaremos a los árboles, a las piedras y a los pastos de la tierra para que se conviertan en una hueste armada contra ellos, y los pondrán en fuga horrorizados y temblorosos.

119. —Y vos, oh, Dagda —dijo Lugh—, ¿qué poder podréis blandir sobre la hueste de los fomorianos en la batalla?

120. —No es difícil de contar —dijo el Dagda—. Me pondré del lado de los hombre de Erín tanto para golpear y destruir como para la magia. Bajo mi garrote los huesos de los fomorianos serán tantos como bolitas de granizo bajo los cascos de las manadas de caballos que se encuentran en el campo de batalla de Magh Tuired.

121. En esta guisa Lugh habló por turno con cada uno de ellos; fortaleció y ordenó su ejército, con lo que cada hombre tenía el espíritu de un rey o de un poderoso señor.

122. Ahora bien, cada día se libraba una batalla entre la raza de los fomorianos y los Tuatha Dé, si bien no participaba ningún rey ni ningún príncipe, sino sólo hombres fieros y arrogantes.

123. Los fomorianos se maravillaban por cierto hecho que se les reveló en la batalla. Sus venablos y espadas se desafilaban y rompían y aquellos de sus hombres que eran muertos no retornaban al día siguiente. Pero no pasaba así con los Tuatha Dé. Pues aunque sus armas se mellaran y quebraran un día, al día siguiente se renovaban, porque Goibniu, el herrero, estaba en la fragua forjando espadas, venablos y jabalinas. Fabricaba esas armas con tres golpes. Luego Luchta, el artesano, confeccionaba las astas en tres cepilladas; la

tercera era la final y ya estaba lista para insertarla en la moharra. Cuando éstas quedaban clavadas junto a la fragua él arrojaba el asta contra el cubo de la moharra y no hacía falta volver a ajustarla. Entonces Credne, el broncista, hacía los remaches en tres golpes y con ellos sujetaba el asta a la moharra. De esa manera solían complementarse.

124. Esto, a su vez, es lo que solía poner fuego en los guerreros que fueron muertos, con lo que eran más rápidos al otro día. Porque DianCecht y sus dos hijos, Octriull y Miach, y su hija Airmed cantaron conjuros sobre el pozo llamado Slane. Ahora bien, los hombres mortalmente heridos eran arrojados en él tan pronto como morían. Ellos estaban vivos cuando salían. Sus heridas mortales sanaban completamente por el poder del encantamiento de los cuatro curadores que rodeaban la fuente.

125. Ahora bien, eso era perjudicial para los fomorianos, así que enviaron a uno de sus hombres para espiar la batalla y los actos de los Tuatha Dé, a saber, Ruadan, hijo de Bress y de la Brig [Poderosa], la hija de Dagda. Pues él era hijo y nieto de los Tuatha Dé. Luego le contó a los fomorianos el trabajo del herrero, del artesano y del broncista y el de los cuatro curadores que rodeaban el pozo. Fue enviado de nuevo para matar a uno de los *aes dana*, esto es, a Goibniu. Le pidió un venablo, con los remaches del broncista y el asta del artesano. Todo le fue dado como lo pidió. Había una mujer que afilaba las armas, Cron, la madre de Fianlug; ella fue la que pulió el venablo de Ruadan. Luego el arma le fue entregada a Ruadan por un cacique de su familia, por lo que en Erín aún se le da el nombre de “el venablo de un jefe” a la viga del telar.

126. Entonces, luego de que le fue dado el venablo, Ruadan se volvió e hirió a Goibniu. Pero él se lo arrancó y se lo arrojó a Ruadan, de forma que lo atravesó, y éste murió frente a su padre en la asamblea de los fomorianos. La Brig llegó y se lamentó por su hijo. Primero gritó y a lo último lloró. Así que ésa fue la primera vez que en Erín sonó un llanto y un alarido; así fue como la Brig inventó un silbato para hacer señales en la noche.

127. Después, Goibniu se metió en la fuente y salió ileso. Había un guerrero con los fomorianos, Octriallach, hijo de Indech, hijo de Dea Domnann, hijo del rey de los fomorianos. Él les dijo a éstos que cada uno de ellos debía llevar una roca de las piedras del río Drowes para arrojarla en el pozo de Slane, en Achad Abla, al oeste de Magh Tuired, al este de Loch Arboch. Así que fueron y cada hombre arrojó su piedra en la fuente. Por eso el *cairn* [montículo artificial de piedras, que se suele utilizar como señal] que hicieron es llamado Carn Octriallach. Pero otro nombre para el pozo es Loch Luibe, pues DianCecht puso en él cada hierba (*lub*) que crecía en Erín.

128. Así, cuando llegó la gran batalla, los fomorianos salieron de su campamento y se formaron en batallones compactos. Ningún jefe ni adalid estaba sin una cota de malla sobre la piel, sin un yelmo en la cabeza, un espadón en la mano derecha, una espada afiladísima en la cintura, un recio escudo sobre el hombro. Atacar ese día a la hueste fomoriana era “golpearse la cabeza contra un acantilado, era “una mano en el nido de una serpiente”, “un rostro sobre el fuego”.

129. Éstos eran los reyes y los jefes que alentaban a la hueste de los fomorianos, a saber: Balor, hijo de Dot, hijo de Net; Bress, hijo de Elatha; Tuirí Tortbuillech, hijo de Lobos; Gol e

Irgol Loscennlomm, hijo de Lommgluech; Indech, hijo de Dea Domnann, el rey de los fomorianos; Octriallach, hijo de Indech; Omna y Bagna, Elatha, hijo de Delbaeth.

130. Por el otro lado, los Tuatha Dé Dannan se levantaron, dejaron a sus nueve camaradas para cuidar a Lugh, y marcharon a la batalla. Cuando ésta comenzó, Lugh se escapó de los guardianes con su auriga, con lo que fue él quien estuvo al frente de las huestes de los Tuatha Dé. Luego se libró una intensa y cruel batalla entre la tribu de los fomorianos y los hombres de Irlanda.

Lugh estuvo alentando a los hombres de Irlanda para que combatieran fervorosamente y no siguieran en la esclavitud. Pues era mejor para ellos encontrar la muerte en la protección de la tierra de sus padres que seguir con la servidumbre y el tributo como hasta entonces...

131. Las huestes lanzaron un gran grito y entraron en combate. Se encontraron y cada uno de ellos comenzó a golpear ferozmente al otro.

132. Muchos hombres excelentes cayeron. Grande fue la matanza y la agonía que se vio allí. El orgullo y la vergüenza iban lado a lado. Hubo furia e indignación. Era abundante la corriente de sangre sobre la blanca piel de los jóvenes guerreros, lacerada por las manos de hombres afanosos. Áspero era el ruido de los héroes y los campeones se cubrían mutuamente con sus venablos, escudos y cuerpos cuando los otros los atacaban con venablos y espadas. Todavía más áspero era el tronar que salía de la batalla, el griterío de los guerreros y el choque de los escudos, el centelleo y el silbido de los aceros y de las espadas con

empuñadura de marfil, el repiqueteo tintineante de las saetas, el sonido aleteante de dardos y jabalinas, el fragor de las armas.

133. Los extremos de sus dedos y pies se chocaban en los mutuos golpes y, a causa de lo resbaladizo de la sangre, los soldados caían y se entrechocaban las cabezas. La batalla era una refriega sangrienta y espantosa, y el río Unsenn arrastraba los cuerpos muertos.

134. Entonces Nuada Mano de Plata y Macha, hija de Ernmass, cayeron ante Balor, nieto de Net. Y Cassmael cayó por Octriallach, hijo de Indech. Lugh y Balor, el del Ojo Penetrante, se encontraron en la batalla. Un ojo maligno tenía Balor, el fomoriano. Ese ojo no se abría nunca, excepto en el campo de batalla. Cuatro hombres tenían que alzarle el párpado con un mango pulido que lo atravesaba. Si un ejército contemplaba el ojo, aunque fueran muchos millares, no podía resistir a unos pocos guerreros. Tenía un poder venenoso. Una vez, cuando los druidas de su padre estaban forjando hechizos, él llegó y miró por la ventana; el humo de los conjuros se le metió en el ojo y de allí en más el veneno de los hechizos tocaba lo que miraba. Él y Lugh se encontraron.

135. —Levanta mi párpado, mi muchachito —dijo Balor—, para que pueda ver al charlatán que me está hablando.

136. El párpado se abrió en el ojo de Balor. Entonces Lugh le arrojó una piedra con la honda, que hizo que el ojo le saliera por detrás de la cabeza, a donde su propio ejército estaba mirando. El proyectil cayó sobre la hueste de los fomorianos, y tres veces nueve de ellos

murieron a su lado, con lo que sus coronillas golpearon el pecho de Indech, hijo de Dea Domnann, y un chorro de sangre le brotó de los labios.

137. Dijo Indech: —¡Que Loch, el Medio Verde, mi poeta, sea traído hasta mí! —Medio verde era él, desde los pies hasta la coronilla. Loch llegó hasta el rey—. Hazme saber —continuó Indech—quién me lanzó este golpe.

En consecuencia, Loch Lethglas dijo: —Declarad, ¿quién es el hombre?...

Entonces Lugh pronunció estas palabras para contestarle:

*Una clase de hombre
que no os teme.*

138. Luego, la Morrighu, hija de Ernmass, llegó y alentó a los Tuatha Dé para que combatieran fiera y fervorosamente. Ella entonces cantó el siguiente poema:

¡Los reyes se levantan para la batalla!...

139. Después de eso la batalla se convirtió en una fuga desordenada y los fomorianos fueron empujados de vuelta la mar. El campeón Ogma, hijo de Ethliu, e Indech, hijo de Dea Domnann, el rey de los fomorianos, cayeron en combate singular.

140. Loch, el Medio Verde, le suplicó a Lugh por una tregua. —Concededme mis tres deseos —dijo Lugh.

141. —Los tendréis —dijo Loch—. Hasta el día del juicio apartaré de Irlanda todos los pillajes de los fomorianos, y, hasta el fin del mundo, cada sufrimiento.

142. Así que Loch fue perdonado. Luego le cantó a los goidelios el “mandato de fijación”.

143. Loch dijo que les concedería nombres a los nueve carros de Lugh a causa de la clemencia que le había sido otorgada. Así que Lugh le dijo que los nombrara. Loch respondió y dijo: —Luachta, Anagat, Achad, Feochair, Fer, Golla, Fosad, Craeb, Carpat.

144. —Una pregunta, entonces: ¿cuáles son los nombres de los aurigas que están en ellos?

—Medol, Medon, Moth, Mothach, Foimtinne, Tenda, Tres, Morb.

145. —¿Cuáles son los nombres de las agujadas que llevan en las manos?

—Fes, Res, Roches, Anagar, Each, Canna, Riadha, Buaid.

146. —¿Cuáles son los nombres de los caballos?

—Can, Doriadha, Romuir, Laisad, Fer Forsaid, Sroban, Airchedal, Ruagar, Ilann, Allri-adha, Rovedal.

147. —Una pregunta: ¿cuál es el número de muertos? —le dijo Lugh a Loch.

—No sé el número de los campesinos ni de los villanos. En cuanto al número de los señores, de los nobles, de los campeones, de los hijos de reyes y de los reyes supremos de

los fomorianos, según sé, exactamente cinco millares, tres veintenas y tres hombres; dos millares y tres cincuentenas; cuatro veintenas un millar y nueve veces cinco; ocho veintenas y ocho; cuatro veintenas y siete; cuatro veintenas y seis; ocho veintenas y ocho; cuatro veintenas y siete; cuatro veintenas y seis; ocho veintenas y cinco; dos y cuarenta, incluido el nieto de Net. Ése es el número de muertos de los reyes supremos y nobles de los fomorianos que cayeron en la batalla.

148. Por lo demás, en lo tocante a la cantidad de campesinos, gente común y villanos, y gente de de distintos oficios que acompañan a los que marchan en un gran ejército —pues cada campeón, cada gran cacique y cada rey supremo de los fomorianos vino con su hueste a la batalla, con lo que todos cayeron ahí, tanto hombres libres como esclavos—, sólo reconocimos a unos pocos de los sirvientes de los reyes. Éste es entonces el número que conté de los que observé: siete mil, siete veintenas y siete hombres... junto con Sab Uanchennach, hijo de Cairbre Cole, que era hijo de un siervo de Indech, hijo de Dea Domnann, que es hijo de un sirviente del rey fomoriano.

149. En cuanto a los que que cayeron junto a “medio hombres” y aquellos que no alcanzaron el corazón de la batalla, de ninguna manera serán numerados hasta que recontemos las estrellas del cielo, la arena del mar, los copos de nieve, el rocío del prado, las piedras del granizo, el pasto bajo las patas del ganado y los caballos de Manannan mac Lir [las olas] en una tormenta marina.

150. Posteriormente, Lugh y sus camaradas hallaron a Bress, hijo de Elatha, desprotegido. Él dijo: —Es mejor darme cuartel que matarme.

151. —¿Qué conseguiríamos con eso? —preguntó Lugh.

—Si soy perdonado —dijo Bress—, las vacas de Erín siempre darán leche.

—Lo consultaré con nuestros sabios —dijo Lugh.

152. Así que Lugh fue con Maeltne MorBrethach, y le dijo: —¿Debe Bress obtener clemencia por darle leche constante a las vacas de Erín?

153. —No obtendrá cuartel —dijo Maeltne—; no tiene ese poder más allá de su tiempo o el su vástago, aunque puede hacerlo mientras viva.

154. Lugh le dijo a Bress: —Eso no os salvará; no tenéis poder más allá de vuestro tiempo y el de vuestro vástago, aunque podáis hacer que den leche.

155. Bress dijo: —¡Maeltne ha dado amargas advertencias!

156. —¿Hay alguna otra cosa que os salve, oh, Bress? —preguntó Lugh.

—Por cierto que la hay. Decidle a vuestro juez que, por perdonarme, los hombres de Irlanda recogerán una cosecha cada cuarto de año.

157. Le dijo Lugh a Maeltne: —¿Será perdonado Bress por darle a los hombres de Irlanda una cosecha de granos cada trimestre?

158. —Esto es lo que nos conviene —respondió Maeltne—: la primavera para arar y sembrar, el principio del verano para que el grano termine de fortalecerse el grano y el comienzo del otoño para que termine de madurar y recolectarlo. El invierno para consumirlo.

159. —Eso no os rescatará —le dijo Lugh a Bress.

—Maeltne ha dado amargas advertencias —contestó él.

160. —Menos os rescatará —dijo Lugh.

—¿Qué? —preguntó Bress.

161. —¿Cómo deben arar los hombres de Irlanda? ¿Cómo deben sembrar? ¿Cómo deben cosechar? Después de hacer saber esas cosas seréis perdonado.

—Diles —dijo Bress— que se debe de arar un martes, que la simiente se arroja en el campo un martes y que se cosecha un martes.

162. Así que por esta estratagema se dejó ir libre a Bress.

163. En aquel combate, a la sazón, Ogma, el campeón, encontró a Orna, la espada de Tethra, un rey de los fomorianos. Ogma la desenvainó y la limpió. Entonces la espada contó todo lo que había sido hecho por ella, pues era la costumbre de las espadas de aquel tiempo que —cuando las desenvainaban—expusieran las hazañas que habían logrado. Es por eso que las espadas reciben el tributo de ser limpiadas luego de que se las desenvaina. Por lo tanto, también desde entonces los encantamientos se conservan en las espadas. Ahora bien, la razón por la cual los demonios solían hablar en aquel tiempo desde las armas es porque habían sido fabricadas por los seres humanos de aquella época, en la que ellas eran la única salvaguarda... Loch Lethglas cantó, entonces, un poema sobre esa espada...

164. Luego, Lugh, el Dagda y Ogma persiguieron a los fomorianos, pues se habían llevado el arpa del Dagda, cuyo nombre era Uaitne. Llegaron, entonces, a la casa de los banquetes, en donde estaban Bress, hijo de Elatha, y Elatha, hijo de Delbaeth. El arpa estaba colgada en la pared. Era aquella en la que el Dagda había introducido las melodías, que no sonaban hasta que él las convocaba, cuando decía esto de abajo:

¡Ven, Daurdabla!
¡Ven, Coir-cethar-chuir!
¡Ven, verano; ven, invierno!
¡Bocas de arpas, gaitas y flautas!

Pues el arpa tenía dos nombres: *Daur-da-bla* (“roble de los dos verdes”) y *Coir-cethar-chuir* (“música de cuatro ángulos”).

165. Entonces el arpa se soltó de la pared, mató a nueve hombres y fue con el Dagda. Y él tocó para ellos las tres cosas por las cosas se distinguen los artistas, a saber, la tonada para dormir, la tonada para sonreír y la tonada para gemir. Les interpretó la tonada para gemir, y sus lagrimeantes mujeres sollozaron. Ejecutó la tonada para sonreír, y las mujeres y sus hijos rieron. Tocó la tonada para dormir y toda la compañía se durmió. Por medio de ese adormecimiento, los tres escaparon ilesos de los fomorianos, aunque éstos deseaban matarlos.

166. Luego el Dagda se llevó con él la vaquillona que le había sido dada por su labor. Pues cuando ella llamaba a su ternero, todo el ganado de Irlanda que los fomorianos habían tomado como tributo se reunía para pacer.

167. Ahora bien, después de que la batalla fue ganada y se retiraron los cadáveres, la Morrighu, hija de Ernmas, procedió a proclamar la batalla, y la poderosa victoria que había tenido lugar, a las regias alturas de Irlanda, a sus túmulos mágicos, a sus aguas principales y a las desembocaduras de sus ríos. Y es así que Badb (*i.e.*,the Morrighu) también describe las hazañas encumbradas. —¿Tenéis alguna historia? —le preguntaba entonces cualquiera. Y ella contestaba:

*Paz hasta el cielo;
el cielo baja hasta la tierra,
la tierra bajo el cielo;
la fuerza en cada uno de ellos;
una copa bien llena,
llena de miel;
hidromiel en abundancia.
Verano en invierno...
Paz hasta el cielo...*

168. Luego, además, profetizó el fin del mundo y predijo cada maldad que habría en él, cada enfermedad y cada venganza. Por lo que entonces cantó el romance de aquí abajo:

*No veré un mundo
que me vaya a gustar:
verano sin flores;
vacas sin leche;
mujeres sin pudor;*

*hombres sin valor;
presas sin un soberano...
Bosques sin bellotas;
mar sin producción...
Juicios errados de los ancianos;
falsos precedentes de los juristas;
cada hombre un traidor;
cada muchacho un forajido.
El hijo entrará en la cama de su padre;
el padre se meterá en la cama de su hijo;
cada uno será el cuñado de su hermano...
¡Un tiempo maligno!
El hijo engañará a su padre;
la hija engañará a su madre.*

Bibliografía

- Álvarez Flórez, J. M./Butterfield, Eamon. *El perro del Ulster*. Muchnik Editores. España, 1988.
- Anónimo. *Leabhar Ghabhala. El libro de las invasiones*. Edición preparada por Ramón Sainero. Ediciones Akal. España, 1988.
- Cahill, Thomas. *De cómo los irlandeses salvaron la civilización*. Grupo Editorial Norma. Colombia, 1998.
- César, C. Julio. *Comentarios de la guerra de las Galias*. Espasa-Calpe. Colección Austral. España, 1957.
- d'Arbois de Jubainville, H. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Edicomunicación S.A. España, 1996.
- Dumézil, Georges. *El destino del guerrero*. Siglo XXI. Méjico, 1990.
- Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno*. Alianza. España, 1982.
- Enriquez, Mariana. *Mitología celta*. Gradifco. Argentina, 2003.
- Fontrodona, Mariano. *Los celtas y sus mitos*. Bruguera. España, 1978.
- Graves, Robert. *La diosa blanca*. Losada. Argentina, 1970.
- Green, Miranda Jane. *Mitos celtas*. Akal Ediciones. España, 1995.
- Hubert, Henri. *Los celtas y la civilización céltica*. Akal Universitaria. España, 1988.
- Kruta, Venceslas. *Los celtas*. Biblioteca Edaf. España, 1997.
- Markale, Jean. *Pequeño diccionario de mitología céltica*. Alejandría. España, 1993.

- Norton-Taylor, Duncan. *Los celtas* (I y II). Colección Orígenes del Hombre. Time-Life/Folio. España, 1994.
- Osborne-McKnight, Juilene. *Una leyenda celta (Historia de san Patricio de Irlanda)*. Plaza & Janés Editores, S.A. España, 2000.
- Oviedo, Santiago E., *Dioses y héroes de Irlanda*. Ediciones Torre de Bregon. Argentina, 2001.
- *El viaje de Bran*. Ediciones Torre de Bregon. Argentina, 2002.
- *La destrucción de la hospedería de Da Derga*. Ediciones Torre de Bregon, 2004.
- Roberts, Timothy R. *Celtas. Mitos y leyendas*. LIBSA. España, 1995.
- Rolleston, T. W. *Los celtas*. M.E. Editores. España, 1995.
- Sainero, Ramón. *Los grandes mitos celtas y su influencia en la literatura*. Edicomunicación S.A. España, 1988.
- Sharkey, John. *Misterios celtas*. Editorial Debate. Ediciones del Prado. España, 1995.

Ediciones Torre de Bregon

es un emprendimiento que se propone crear libros electrónicos de distribución gratuita sobre la cultura céltica.

Los derechos de la obra pertenecen exclusivamente al autor.
Está prohibida su reproducción total o parcial
sin la cita explícita de su fuente.

Quienes quieran apoyar este proyecto editorial pueden comunicarse con la dirección de correo electrónico abajo indicada para incluir vínculos a sus sitios en futuras ediciones o para figurar como *Benefactor Adherente*.

Ediciones Torre de Bregon

es miembro fundador de



e-ditores: e_ditores@yahoo.com.ar

Ediciones Torre de Bregon: cormac@arnet.com.ar