

## Antigüedad: La religión de los castrexos

BLANCA GARCÍA FDZ.-ALBALAT

Universidade de Santiago de Compostela

### 1. Introducción

Para ofrecer una visión general del estado actual de los conocimientos sobre la religión de los habitantes de los castros realizaremos previamente dos reflexiones fundamentales: qué tipo de fuentes se pueden emplear en esta “etapa histórica” y qué metodología se adecúa mejor para su análisis. Tras ello ofreceremos un esquema, que pretende ser articulado, de los dioses que eran adorados por los castreños, de las posibles repercusiones sociales de la existencia de determinados cultos, y finalmente desarrollaremos algunas hipótesis sobre ciertas actitudes que pudieran interpretarse como fruto de la ejecución de determinados rituales: funerarios, sacrificiales, adivinatorios, iniciáticos...

#### 1.1. Fuentes para el estudio de la religión castreña.

La diferencia fundamental que marcará el estudio de la religión de los “castreños” en relación a las etapas iniciales de la Prehistoria es el tipo de fuentes a las que podemos recurrir para acceder a su conocimiento. Si bien el grupo cultural que examinaremos no utilizó la escritura como vía propia de expresión hasta un momento final de su desarrollo, cuando la romanización había empezado a recoger ciertos frutos ya, lo cierto es que la tardía y suave romanización del Oeste peninsular permitió la perduración de las costumbres locales hasta una época muy avanzada, de tal manera que pudieron ser plasmadas y recogidas a través del medio que los romanos aportaron directamente a los pueblos del Norte: la escritura.

La epigrafía latina del Oeste peninsular es tardía y abarca un corto período cronológico entre los siglos I y II d.C., pero con la particularidad de ser utilizada por indígenas para ofrecer votos a sus dioses y por romanos como forma de culto a las divinidades locales. La romanización del Oeste ofrece, como uno de sus grandes frutos, el mayor repertorio de dedicciones epigráficas realizadas a divinidades indígenas de todo el imperio y ello se deriva en la posibilidad de elaborar un corpus de teonimia bastante amplio. A la hora de estudiar la difusión de un culto a determinada deidad debemos ser precavidos y no olvidar que dicha forma de culto es una implantación latina por lo que gran parte de la población permanecerá ajena a la innovación. Hay una mayoría silenciosa que no ha adoptado esa fórmula y cuyo mutismo responde a mantener sus actitudes de culto originarias. Como consecuencia es preciso indicar que es arriesgado evaluar mapas de repartición de culto excluyendo zonas que no presenten epígrafes. Tendremos que recurrir a otras huellas que por indirectas no son menos verídicas, como la toponimia, por ejemplo.

Según lo indicado y, a pesar de que romanizar es latinizar, gracias a la romanización se ha salvado para nosotros una parte de la cultura prerromana de Hispania, la de la zona occidental que no había adoptado ningún tipo de escritura y gracias a los testimonios de época romana ha sido posible conservar fosilizada la lengua, religión e instituciones, que convivieron con el latín y con la creciente administración romana, a diferencia de lo acontecido en la Bética.

La epigrafía votiva nos suministra, en primer lugar los teónimos, generalmente en dativo "céltico" o "no latino" (Tovar 1949), motivo fundamental de nuestro estudio, pero además nos revelan antropónimos, etnónimos y formas de filiación que permiten caracterizar y, sobre todo situar lingüísticamente a estos pueblos. (Albertos, 1977, 1985.)

Además de la epigrafía en lengua latina, contamos en la zona conocida como Lusitania con 3 inscripciones escritas en una lengua indoeuropea que aún hoy sigue levantando polémica por su adscripción o no al mundo céltico, precéltico o procéltico (Tovar, 1980-85, p. 227-254; Horst Schmidt, *id*, p. 311-318; Guyonvarc'h, *Ogam* XIX,3,4; Untermann, 80-85, p. 342-363, Balmori, 1935).. La lengua se denomina "lusitana" y están escritas en caracteres latinos de época imperial temprana.

Se puede observar cómo el paso del tiempo prueba a estas lenguas, ya que van desapareciendo los antropónimos prerromanos, los votos a las divinidades y las organizaciones sociales de corte prerromano.

Para completar las informaciones que nos suministra la epigrafía, tenemos otra fuente de gran interés y que, hasta la actualidad, no ha sido prácticamente

utilizada para el estudio de la religión prerromana: la toponimia. Hasta la actualidad el repertorio toponímico se ha empleado como base para estudios lingüísticos y ha sido fundamental para la división entre lo que hoy conocemos como Hispania Indoeuropea e Hispania no indoeuropea (Tovar-Caro Baroja 1971; Untermann 1965). Sin embargo, como dijimos, todavía permanece sin explotar como fuente de estudio para la religión prerromana de Gallaecia. Tres son los tipos de información que podemos extraer de ella, en líneas generales: A) La difusión que tuvo en la antigüedad un determinado pueblo (difusión, que en ocasiones perdura, como por ejemplo el caso del *populus* de los Arrotrebas mencionados por Plinio, que aparecen en documentos medievales de la zona de Narón como "Terra de los Arro" <treba en celta significa "tierra o territorio">) (Pena Graña, 1992). B) La toponimia sagrada, mucha de ella aún existente, que revela nociones sobre el más allá, la localización de posibles lugares de culto o santuarios y toda una serie de códigos simbólicos que emplearon los habitantes de Gallaecia a la hora de definirse en relación a sí mismos y a sus vecinos (Brañas Abad 1995). C) La difusión del culto a una divinidad como, por ejemplo, la del dios Lug estudiada en la Galia a partir de los numerosos Lugdunum que perduraron ya que la romanización de su culto no ofrece sino votos a Mercurio (Roux, F., 1981; *id.*, *Ogam* XIV, 1962p. 331 ss.; Marco Simón, 1986). En Gallaecia se podría rastrear su culto de la misma forma a partir de los topónimos como Lubre procedente de un antiguo \*Lug-briga "fortaleza de Lug".

Como una fuente directa debemos considerar la literatura clásica, es decir las noticias de autores griegos y romanos que, o bien visitaron nuestra península o bien tomaron las noticias de otros que sí lo hicieron. Nos informan sobre el comportamiento de los bárbaros a los que el imperio romano va a conquistar y culturizar. Aunque son de suprema utilidad porque son coetáneas a los hechos, es preciso analizar los matices y los clichés preformados de los que a veces adolece la información grecolatina, sobre todo Estrabón, en donde la intencionalidad de sus descripciones es un claro reflejo de propaganda al servicio del imperialismo romano. (Bermejo, 1984; *id.* 1986; Brañas Abad, 1995)

Una fuente de estudio, también poco aprovechada hasta la actualidad, es la Arqueología. Las excavaciones realizadas en nuestro país, han puesto a la luz, tanto santuarios situados en el interior de los castros, como numerosas figurillas de culto, bien representando a las divinidades, bien formando parte de exvotos propiciatorios. Y, aliada a la toponimia de lo sagrado, esperamos que aún tenga mucho que decir para desvelar finalmente las ubicaciones tanto de enterramientos como de los santuarios de los castros que, hasta la actualidad, permanecen quasi ignotos.

En muchas ocasiones, se ha abusado del folclore como fuente básica para la búsqueda de cultos prehistóricos o perduraciones de los mismos en época

contemporánea. El folclore era tomado como un lienzo en blanco en el que el paso de los siglos había progresiva y estratificadamente plasmando sus pinceladas; tan sólo era preciso ir levantando las diferentes capas para reconstruir la historia de las costumbres, modos y maneras según el folclore dictaba. Por desgracia en el folclore sólo perduran aquellos mitemas útiles para la sociedad que los maneja y que reflejan códigos de comportamiento, actitudes ante la sociedad y el paisaje que le son propias. Si bien es cierto que en el folclore sí se pueden localizar huellas de cultos anteriores no se deben realizar análisis a retrotiempo, es decir reconstruir el pasado a partir del presente sino al revés: al ser conscientes de la existencia de un culto en determinada zona, utilizaremos el folclore como confirmación tardía de una actitud, hasta cierto punto ya comprobada. (Bermejo Barrera 1982 <sobre los Lares Viales>). El estudio del folclore ha servido en la Bretaña francesa y en Irlanda para confirmar la existencia de determinados mitos de filiación céltica (las lavanderas de noche en Bretaña (*kernoz*) y los relatos de Fionn en Irlanda).

## 1.2. Un poco de historia y unas breves nociones de metodología.

El estudio de la religión y sociedad de los pueblos prerromanos ha preocupado a los investigadores desde antiguo, quizá desde el momento en que se inician las pesquisas sobre el pasado reciente de la Península Ibérica. Como iniciador o "padre" de los estudios sobre religión prerromana podemos considerar al portugués Leite de Vasconcellos quien, a principios de siglo, recopiló materiales epigráficos e intentó realizar una sistematización de los cultos prerromanos. Su línea fue continuada ya en pleno siglo XX, en Portugal por José d' Encarnaçao y en España se agrupó, inicialmente en torno a la figura de José M<sup>a</sup> Blázquez. Cualquiera de las dos escuelas modernas adolecía de la falta de metodología a la hora de tratar los materiales recogidos, no integrándolos en el seno de unos esquemas histórico-culturales, habida cuenta de que ya estaban iniciados los estudios comparados para el análisis de las religiones.

Otra vía, la de los estudios lingüísticos, se inicia en 1922 a partir de que Gómez Moreno descifrara las inscripciones ibéricas y sentase las bases de una investigación tendente a corregir el exceso de iberismo en la etnología de la Hispania Antigua. Desde que en 1942, con su discurso de entrada en la Real Academia, diseña un cuadro de distribución de las lenguas primitivas de la Península separando claramente la Hispania indoeuropea de la tartesia e ibérica y vasca, la investigación se pondrá en marcha hasta la actualidad en manos de A. Tovar y la escuela de Salamanca en la que se incluyen Palomar Lapesa, Albertos Firmat, Javier de Hoz a los que cabe añadir filólogos extranjeros como Lejeune o Untermann por citar tan sólo a algunos autores destacados. El análisis

del material lingüístico dio lugar a consideraciones extralingüísticas, como por ejemplo la clasificación de unas determinadas organizaciones o categorías sociales que se reflejaban en el material analizado.

Sin embargo, lingüistas, arqueólogos e historiadores de las religiones no aúnan sus esfuerzos para sistematizar las fuentes documentales produciéndose de esta manera una desconexión entre unos estudios y otros y ofreciéndonos una visión muy inconexa de la religión y sociedad prerromana hispánica.

En el año 1978 J.C. Bermejo Barrera inicia una línea de investigación consistente en la aplicación de una metodología concreta al estudio de la religión y sociedad prerromana de Gallaecia: la comparación con los horizontes indoeuropeos, siguiendo el modelo de G. Dumézil para las religiones indoeuropeas en general y de Françoise Le Roux y C.-J. Guyonvarc'h para las religiones célticas. Tras unos primeros resultados positivos que arrojaron luz tanto sobre la organización de la sociedad castreña, como sobre la fiabilidad del método, se fueron ampliando los temas de estudio. (Bermejo Barrera, 1981 y 1986). Será dentro de esta línea en la que nos situamos nosotros y según este esquema agruparemos los restos religiosos que consideremos factibles de ser estudiados.

Los estudios que se han realizado hasta ahora (Bermejo 1978, 1982, Penas Truque 1982, García Quintela, 1982; García F.-Albalát 1990, Brañas Abad 1995) han dejado traslucir que la comparación con los horizontes indoeuropeos arroja un saldo positivo a favor del mundo celta. Si bien es un tema polémico, los argumentos de los lingüistas que abogan por clasificar como celta arcaico el idioma hablado en la zona Oeste de la Península, incluyendo en el mismo horizonte lingüístico a Gallaecia y Lusitania (básicamente Untermann y Guyonvarc'h), resultan mucho más esclarecedores y convincentes que las opiniones contrarias. Las características sociales que se pueden traslucir del estudio de la religión nos muestran una sociedad indoeuropea muy arcaica, semejante a la de Irlanda en los albores del cristianismo y, en cambio, alejada de la Galia, cuya sociedad ha evolucionado por influjo mediterráneo de una forma muy semejante a como pudo transcurrir en la Celtiberia (urbanismo avanzado, utilización de la escritura, existencia de magistraturas etc.) y desde luego muy diferente de la germana o de otro pueblo indoeuropeo.

En nuestro análisis de la religión de los pueblos prerromanos procedemos de la siguiente manera: en primer lugar hallamos la filiación étnica y el significado del teónimo a través de la lingüística indoeuropea. Si bien es cierto que sólo con la etimología del teónimo poca cosa o ninguna sabremos de su categoría, situación en el panteón y mucho menos acerca de sus mitos o tipos de culto que inspiró, creemos que es la única vía posible para empezar el camino hacia su comprensión. Partimos del hecho de que un dios nunca encierra en su

nombre y diversos epítetos la carga mítica necesaria para ofrecernos ni el atisbo de lo que pudo ser. Más, el campo que nos ofrece la metodología comparativa estructural de la historia de las religiones, es el establecimiento de paralelos entre zonas poco conocidas, como el Oeste peninsular, que aquí nos ocupa, y zonas en donde la estructura de la religión ha podido ser analizada por contar con mitos, ritos, etc. A través del significado del nombre y de sus epítetos sí podremos reunir una cierta clave que nos permita “buscar” una figura divina y cuál era su papel en un panteón y, como consecuencia, comprender la naturaleza de su culto y las posibles repercusiones sociales, es decir tipo de devotos, oficiantes, etc. No hemos de confundir, sin embargo con teónimos todo cuanto nombre divino aparezca pues la mayoría de las veces no son sino epítetos de divinidades mayores. Hemos de buscar a la divinidad más allá del teónimo para no caer en el error de plagarnos con un ingente panteón de seres minúsculos. La toponimia y la etnonimia servirán como comprobante de conceptos religiosos que van unidos al culto de las divinidades estudiadas, básicamente las nociones de realeza, soberanía y valor guerrero (Brañas Abad 1995).

Las estructuras fundamentales de las religiones indoeuropeas han sido analizadas por Georges Dumézil quien accedió al estudio comparado de las religiones utilizando el mismo método que se aplicaba para el estudio de las lenguas indoeuropeas. Mediante el modelo comparativo estructural, se propuso la búsqueda de unas estructuras religiosas y sociales que revelasen el hipotético momento común de los pueblos indoeuropeos, al igual que se estaba reconstruyendo la lengua a partir de los restos comunes de los pueblos herederos. De sus análisis surgió la conocida hipótesis sobre la ideología trifuncional de los indoeuropeos que, más o menos aprobada o más o menos rechazada, ha llegado hasta nosotros. A pesar de sus detractores su utilidad está puesta fuera de duda y ha arrojado mucha luz sobre unos panteones que, hasta la aplicación de su método, estaban considerados como poblados de “cultos solares, de fertilidad, cultos acuáticos, animismo...”, términos que nunca habían sido comprobados pero tampoco rechazados (vg. Jan de Vries, Markale, J.J. Hatt.. etc).

Dentro de los estudios sobre religión celta Françoise Le Roux y Christian-J. Guyonvarc’h han aplicado los esquemas dumezilianos a los restos de manifestaciones religiosas célticas que, hasta sus trabajos, estaban absolutamente desarticulados. Estos autores validaron la utilización de la literatura insular (irlandesa y galesa) como fuente principal de estudio, descubriendo la identidad del esquema que César transmite en su relación de los dioses galos con los que refleja la mitología insular y los que revela la epigrafía gala, afirmando así la unicidad de la religión celta a través de las contingencias del tiempo y del espacio y su absoluta dependencia de las estructuras de pensamiento indoeuropeas.

Nosotros procuramos seguir el esquema trazado por estos autores, por esta razón concedemos tanta importancia a los estudios lingüísticos que son a la vez la clave y el culmen de nuestros esfuerzos. Sin ellos el estudio de la religión de los pueblos prerromanos de Gallaecia sería imposible. Quede claro que no somos partidarios del denominado “método filológico” consistente en confiar al filólogo la labor del historiador de las religiones, en la suposición de que el teónimo es capaz de revelar todo el contenido mítico del dios. El significado del teónimo, para nosotros sólo es válido en relación con una mitología que sea capaz de explicar su significado simbólico y otorgarle, por él, un puesto en un panteón. Pero sin su adscripción lingüística y étnica un teónimo no deja de ser un nombre vacío.

Para nuestro estudio sobre la religión de la Gallaecia Antigua presentamos los dioses ya estructurados, en primer lugar por funciones según la mitología indoeuropea y en segundo por entidades divinas tal y como han sido estudiadas para la religión celta. Si bien el tema del celtismo sigue “levantando ampollas” entre algunos sectores del mundo académico, en la actualidad no se ha encontrado ningún otro pueblo indoeuropeo cuya semejanza con la estructura religiosa y social de Gallaecia sea tan manifiesta. Según mi opinión estamos ante una rama celta (posiblemente anterior a la división entre goideles y britones, o bien una tercera rama) de un tipo arcaico. Rasgos tales como el culto del dios Lug o la concepción de la Soberanía femenina son exclusivos de la religión celta, y para nada existen diferencias entre sus dedicantes y los del resto de los dioses que constituyen el “panteón Galaico”.

## 2. Estructura del panteón de la *Gallaecia* antigua.

Como nota inicial señalar que si bien en este apartado debemos hablar de “religión de los castreños” no es posible, sin caer en el error, separar a los galaicos de los lusitanos, vetones, etc. Lo congruente en términos de sociedad y religión es hablar del Oeste Peninsular por oposición a la Celtiberia y considerar a ambas zonas como diferentes momentos en la evolución del mismo pueblo.

Lo propio de toda organización tradicional es que la sociedad humana sea un fiel reflejo de la sociedad divina (Le Roux, F: *Ogam* XIX, p. 272-347). Dumézil a lo largo del mundo indoeuropeo rastreó unas estructuras paralelas en la sociedad humana y divina y que, con las adaptaciones propias de cada pueblo a lo largo de su historia, reflejaban una común estructura de pensamiento, reflejo de un “anterior estadio indoeuropeo”. Hipotético o reconstruido ese abstracto pueblo indoeuropeo, lo cierto es que los pueblos indoeuropeos parecen “haber heredado” de su lejano pasado común una forma de “pensar” el mundo y de

organizarlo que los caracteriza e individualiza. Organizaremos los dioses según las funciones dumezilianas, a saber:

Primera Función o soberana con sus aspectos mágico y jurídico y una especie de expresión máxima de lo sagrado. Le compete la administración a la vez misteriosa y regular del mundo. Está ocupada esta función por una pareja complementaria y antitética a la vez que, en el orden terreno, se representa por la dualidad existente entre el sacerdote y el rey. Las figuras divinas se conocen como Imagen clara (druida) e Imagen oscura (rey) de la primera función. (Dumézil, 1940, 1959).

Segunda Función o guerrera comprende el juego del vigor físico y de la fuerza, pero no únicamente guerrera, y la valentía cuya expresión más viva es la guerra victoriosa. Pero no la guerra entendida como organización o falange sino como lucha individual y ejercicio del vigor y valor físico.

Tercera Función o productora que atañe a la fecundidad y cuyas consecuencias son la prosperidad, la salud, la longevidad y la tranquilidad.

## 2.1. El dios Lug: su papel en el mundo celta y su culto en el Oeste peninsular.

La figura del dios Lug, a la vez luminoso (ide. leuk: "brillar" ) y oscuro (su símbolo es el cuervo, pájaro de los agüeros), es una de las características que diferencia a la religión celta de las otras religiones indoeuropeas. Lug es una divinidad multifuncional que se sitúa por encima del panteón y asume todas las funciones de los otros dioses. Hasta cierto punto es un exponente de una cierta tendencia, entre los celtas, hacia el monoteísmo y que se refleja en el plural mayestático con el que es adorado Lug: los Lugoves no quiere decir otra cosa que "todos los Lug", es decir, todos los dioses. Lug Samildanach, el Politécnico es por definición el rey de los dioses (no el dios-rey). César en la Galia lo identifica con Mercurio y lo califica de divinidad superior, detentador de todas las artes y patrono de viajeros y comerciantes. Su nombre galo Lug(us) es extraído de unas quince ciudades denominadas Lugdunum (una de ellas es la actual Lyon) a lo largo de las tres Galias. Encuentra asimismo su equivalente en el galés Llew. A través de la literatura irlandesa ("La Segunda Batalla de Mag Tured" y "La trágica muerte de los infantes de Tuireann": Guyonvarc'h: 1978), podemos definir sus rasgos.

"Un hombre grande y bello. Su cabeza es calva en la cima y rodeada de cabellos rubios y rizados. Está vestido de una túnica de terciopelo con un cinturón de oro y un manto verde cerrado con un broche de plata: tiene una lanza de cinco puntas y un escudo negro de latón".

Pero estos aspectos luminosos no le impiden actuar con los más puros trazos sombríos, concretamente con la magia deformante típica de la magia guerrera y que dentro del mundo celta es un patrimonio de los fomoiré, raza de los primeros pobladores de Irlanda, a la que pertenece Lug por nacimiento. Lug es hijo de Eithne, personificación de la Soberanía y tendrá por madre adoptiva a Tailtiu (la tierra). Su vinculación, pues, con las fuerzas de la Tierra es muy poderosa y la fiesta que lo conmemora, el Lughnasad, es la fiesta del pacto del rey con la tierra, tal y como veremos después. Lug será a la vez sacerdote que utiliza la magia paralizante en la batalla, guerrero caminando al frente de los ejércitos y artesano o “maestro de todas las artes”. En el campo de batalla actúa de una forma muy semejante a Odhinn pues atravesará el terreno sin ser visto ni oído, como si el enemigo estuviera paralizado. Sin embargo hay que tener en cuenta que, aunque Lug desempeña caracteres guerreros, no es un jefe de tropa y el ejército con el que entra en Tara en el relato de “La muerte trágica de los infantes de Tuireann” es un ejército muy particular: el ejército del *sid*, el ejército del más allá que le prestó su hermano el dios del otro mundo, Manannán. Lug realiza también una hazaña destacable que es la muerte del gigante Balor, el rey de los fomoiré y este suceso no es que sea un signo de sus facetas hercúleas sino que forma parte del mito indoeuropeo de abolición de la monarquía primitiva por la generación joven. Una antigua monarquía fecunda pero cuya fecundidad es peligrosa: exacerbada fecundidad de Urano que se verá castrada por Zeus; castración mítica en la entronización real en la india Védica de Varuna por su hijo Rbhu (Dumézil 1940). En este caso Lug no castra a Balor sino que lo mata pero en la literatura galesa el enfrentamiento de su homólogo Llew es con Yspadadden Penkawr “el gran gigante castrado” y la disputa se realiza también por asuntos de fecundidad (Guyonvarc’h 1978). El antiguo soberano debe asegurar la fecundidad pero en algún caso esta fecundidad puede ser desproporcionada, caso de Urano que hace reventar a la tierra o peligrosa caso de Balor porque toda su descendencia, los fomorianos, son deformes. Como consecuencia la nueva realeza debe abolirlos pero realizar un pacto con sus poderes para asegurarse la fecundidad. Aquí hallan explicación los matrimonios del antiguo soberano con la Tierra. Dentro del mundo celta se conserva muy claramente un rasgo de arcaísmo en relación a otras religiones indoeuropeas ya que no impuso, además de este pacto, divinidades que completasen el ciclo de la fecundidad que continuará dependiendo, como veremos, de la figura del rey ya que no existe una divinidad “de la fecundidad” perteneciente a la tercera función, como en el resto de las religiones indoeuropeas.

Lug es una divinidad que se sitúa por encima del panteón y posee todas las virtualidades de las otras figuras míticas. En relación a la artesanía se le ha considerado, en ocasiones, como un doblete de Brigit pero, en realidad, Lug hace uso de las técnicas de las que Brigit es fundadora, al igual que ejerce de jefe de

tropa con un ejército que le fue prestado por su hermano. En Tara cuando es interpelado por el portero por sus habilidades indica expresamente que, a diferencia del resto, domina todas las técnicas, (Guyonvarc'h 1978). Su homólogo Llew en la literatura galesa desempeña todas las artes hasta el extremo que es expulsado por los distintos gremios de las ciudades por su extremada competencia. El ara dedicada a los Lugoves por un "colegio de Zapateros" en burgo de Osma hay que entenderla dentro de este dominio de Lug sobre todas las técnicas. (ILER 870).

Antes de centrarnos en las huellas de culto que esta divinidad manifiesta en Gallaecia debemos hacer un pequeño inciso para explicar algo de simbolismo celta. Los celtas no adoraron a los animales ni a dioses en forma de animales sino que ciertos animales, por sus características formaban parte de un código simbólico. A saber, el jabalí que será uno de los símbolos de la clase sacerdotal (y por tanto de Lug) por considerarlo capaz de entrar y salir del *sid* ("infierno") sin que le afecten las contingencias del más allá, es decir, el espacio y el tiempo. Forma parte de una serie de mitos en los que actúa como conductor de guerreros al más allá, tanto por llevarlos directamente al *sid* como por formar parte de la "caza salvaje" en la que el guerrero pierde de la vida a manos del jabalí sagrado (Orc Treith)(Roux-Guyonvarc'h 1990). En la Galia la vinculación de Lug y el jabalí se expresa en dedicaciones a Mercurio Mocco (CIL XII 5676). Moccus es la latinización del antiguo celta \*mokkos, "jabalí" (Even 1953) y dentro del mismo esquema mítico debemos entender que en Galicia aparezcan dedicaciones a Mocio (o Mocion) en la Limia (Orense) (CIL II 5621), Maecus Rougiavesucius en Barcelos (Portugal) (Tranoy: *La Galice Romaine* I, p. 275) ("jabalí más rojo") y Debaron Muciaegos ("El jabalí muy sabio") en Chaves (Portugal) (Colmenero p. 153) (*Ogam* XIX, 1967, 233).

No podemos menos que llamar la atención sobre las esculturas denominadas "berrôes". Figuras de jabalíes que aparecen sobre todo en la zona trasmontana (López Monteagudo 1989) y en un contexto en su mayoría funerario (alrededor de unos 20 con inscripciones funerarias romanas). Considerados en ocasiones como signo de "cultos a la ganadería" (Santos Junior), indicadores de caminos o piedras de límite (Caro Baroja), no se ha tenido en cuenta la posibilidad de la existencia de un metalenguaje simbólico alrededor de este animal en algún contexto indoeuropeo. Las concepciones celtas, como dijimos lo vinculan al más allá. Aparte de las numerosas leyendas sobre conducción de guerreros al *sid*, el cerdo o jabalí es un alimento imprescindible en las fiestas religiosas puesto que su consunción, junto con la hidromiel, tiene la virtud de transportar a los mortales hasta las brumas del otro mundo, es decir de propiciar el trance y los viajes astrales; asimismo es el alimento típico del más allá y Mananann tendrá un rebaño de cerdos mágicos que después de ser consumidos resucitan al día

siguiente para volver a ser sacrificados. (Roux-Guyonvarc'h 1990). Moción o Mercurio Mocco no fueron nunca protectores de los rebaños y sospechamos que los *berrôes* se ocupaban también de asuntos más trascendentes. Se debería reflexionar sobre los hallazgos de *berrôes* en unas estructuras subterráneas. El *Berrão* de Tralhariz (Portugal) que apareció " en uma grande sala com bancos de pedra, telhões, tubos de barro, cerámica pintada" (Santos Junior 1975, p.46) o el *berrão* de Picote sobre un pedestal en una sala circular con corredor, ambos subterráneos (p.76-90) en las que aparecieron huesos de animales, o en el Concello de Freixo en los que las noticias son muy semejantes. Los contextos funerarios no encajan demasiado bien con la protección de los rebaños y tampoco lo parecen los templetos y las cámaras subterráneas.. La asimilación por parte romana como base para lápidas pudiera ser una *interpretatio* del simbolismo psicopompo del jabalí en el mundo celta y sus cámaras subterráneas no parecen sino reproducción de entradas al *sid...* tal y como se describen en la literatura insular. Los bancos y restos de comidas... ¿pudieran hablarnos de reuniones asamblearias en homenaje a Moción es decir a Lug? ... De Lugnasad en los que se celebraría el pacto de la tierra con el rey ... El contexto sí parece el adecuado y el simbolismo invita a pensar en ello. Sobre este pacto mítico volveremos más tarde.

Otro simbolismo animal que debemos tener en cuenta al estudiar el culto del dios Lug en Gallaecia es la concepción celta sobre el oso. Si el jabalí nos hablaba del aspecto sacerdotal de Lug y su enlace con el más allá, el oso es un símbolo real. En celta se emplea la misma palabra para nombrar el oso, la piedra y el rey: artos/arcos (Guyonvarc'h 1967). (ide. orpo-s "oso", gr. *arkos*, lat. *ursus* Pok. 332). La consideración de Lug como el rey de los dioses es lo que reflejan los epítetos galaicos Arquienis (en San Martín de Liñarán, Lugo: IRG II 19; en Sinoga, Lugo: IRG II 189) al igual que el Mercurius Augustus Artaius (CIL XII 2199) de la Galia, en donde nuevamente lo vemos interpretado a través de Mercurio. Creo que la identidad entre Lug, "rey de los dioses" en Irlanda, Mercurio Augusto Artaio en la Galia y los Lugoves Arquienos (en plural mayestático) galaicos, es el reflejo de que una común simbología los trasciende a los tres, si entendemos la línea que une a Mercurio con Lug y al oso con el rey. En Lugo y en Sigüenza se substituye el teónimo por el epíteto y se le rinde culto a los Arquienos (IRG II, 18) y a Arconus (Abascal Palazón, 1983, 90).

Más allá de la simbología que envuelve a tan compleja divinidad y que nos permite cotejar concepciones comunes a través de diferentes lugares, podemos contar con una serie de testimonios de culto al dios Lug mediante calificativos. Un caso sería el dios Vestio Alonico (ILER 949) del cual tenemos un testimonio en Pontevedra y una representación de un individuo con dos cuernos y dos grandes manos que nos recuerdan a uno de los epítetos de Lug

en Irlanda: Lamfhada “el de las largas manos”. Alounis, epíteto de Mercurio en la Galia se puede relacionar con el antiguo celta \*albh “blanco, brillante”. El calificativo podría interpretarse como “el muy brillante”, semejante al Griananeich irlandés “el de la cara de sol”. Digno de reflexión debe ser también el dios Sigerio Stilifero adorado en Badajoz (Blázquez, RPH 124). Si el primer epíteto se explica por el indoeuropeo segh- “victoria” tal y como ha visto Blázquez (y no hace falta acudir a formas germanas puesto que esta raíz indoeuropea ha nutrido tanto al celta como al germano); el segundo epíteto somos de la opinión que puede leerse Stellifero-a-um (de Stella y fero) “estrellado”, “que tiene estrellas”: “El victorioso estrellado” sí podría aplicarse a Lug, único que acude a la guerra pleno de hermosura ya que no es propiamente una divinidad guerrera y su aspecto luminoso, debido a su soberanía, prevalece siempre por encima del sombrío. Sin embargo, pleno de matices, como conductor de tropas tiene un faceta psicopompa que lo vincula con los caminos y su magia (volveremos con el tema de la magia de los caminos) y así se lee el voto a Hermes Devorix de Chaves realizado por el éxito de un espectáculo de gladiadores (Colmenero nº65): “Hermes rey de los dioses” (Marco Simón p. 741). Sólo a Lug se le puede vincular al mismo tiempo con la realeza y los caminos sagrados. El rey en el mundo celta no tiene ese aspecto de caminante sagrado que conduce a las tropas al más allá. Si bien existen otras divinidades con carácter de conductoras de guerreros (Ogmios-Bandua) nunca detentan el papel de “rey de los dioses”.

Si reflexionamos sobre los votos a Lug en la zona Oeste repararemos que configuran bastante bien a este personaje tan complejo. Por un parte se menciona su aspecto sacerdotal en el simbolismo del jabalí (Mocion), resaltando su aspecto brillante (Vestio Alonico), su papel de rey de los dioses (Devorix) y su dedicación a una guerra no hercúlea sino mágica, en la que no se pierde la belleza de la primera función (Sigerio Stilifero) y se vincula al enemigo conduciéndolo a la muerte (Hermes). Es evidente que no podemos saber los mitos específicamente galaicos, si es que fueron diferentes de los galos o insulares pero los perfiles de Lug Lamfhahda cuyas manos eran “tan largas que no tenía que agacharse para atarse los zapatos” se dibujan físicamente tanto en el santuario de Peñalba de Villastar en la Celtiberia como en Lourizán.

## **2.2. La soberanía femenina: la tierra, la guerra, la muerte y la madre de todos los dioses.**

La soberanía femenina es también una figura característica de la religión celta y que no tiene paralelos en otras religiones indoeuropeas. Es la única divinidad femenina del panteón frente a cinco divinidades masculinas como bien ha reseñado César en su esquema del panteón galo. Parece haber tenido

semejanzas con la antigua diosa Fortuna latina (Dumézil 1943), pues ambas formaron parte de una serie mitológica centrada en el acceso a la soberanía de un rey justo y la caída de uno injusto. La diosa Fortuna, sin embargo, evolucionó y cuando la conocemos sus rasgos se han desdibujado al contacto con Tyché y otras divinidades griegas. El mundo celta, no obstante, conservará hasta un momento muy tardío de su historia su estructura mitológica arcaica y la Soberanía femenina céltica será un trazo característico de esta religión. Tal y como antes indicábamos existe entre los pueblos indoeuropeos un mito de acceso a la soberanía y, a la vez, de formación de la sociedad, es decir la explicación clave del buen funcionamiento de una sociedad justa: cada casta cumpliendo con su obligación. Relata el mito la lucha entre las dos primeras funciones, sacerdotal y guerrera, contra la tercera, productora y garante de la fecundidad: Lucha de los dioses del Olimpo y los Titanes entre los griegos, de los Ases y los Vanes, entre los germanos. El mito es muy complejo y su interpretación ha alcanzado matices tan importantes como la formulación de una antigua lucha entre los preindoeuropeos, dueños de la tierra (neolíticos) y la llegada de las oleadas de guerreros indoeuropeos, mas lo que aquí nos interesa es que el final de la contienda se sella con un pacto: las dos primeras funciones se encargan del culto y la salvaguarda de la tercera, quien se ocupará de su abastecimiento. La formulación y resolución que adoptó en el mundo celta este conflicto es a través de la alianza entre los fomorianos (antigua stirpe de Irlanda inherente a la tierra) y los Túatha Dé Dannan (Tribu de la Diosa Dana: raza de los dioses de Irlanda) que se sella mediante un pacto entre el rey (perteneciente a los Tuatha Dé Danan) y la Tierra (fomorianana). El rey con su buen gobierno será el garante de la fecundidad de la tierra sin que exista una divinidad femenina de la "fertilidad" por definición, tal y como sucedió en el resto de las religiones indoeuropeas. ¿Quién es pues la Tierra? La Tierra (Taitiu, madre adoptiva de Lug o Eithne, personificación de la Tierra de Irlanda y madre de Lug) es la Soberanía, anterior a dioses y a hombres de quien es, a la vez, su madre su esposa, su hija y su hermana. Su carácter soberano es sacerdotal y guerrero. Es la Tierra misma entendida como Soberana y la soberanía es, evidentemente, de Primera función. Esta particular concepción de la Divinidad femenina marca a todos los pueblos celtas y pone un sello indeleble a la religión celta y a la concepción sobre la mujer y su papel en la sociedad.

La Divinidad femenina celta es concebida como soberanía guerrera, siendo la guerra por definición de esencia femenina (en oposición y pareja con el sacerdocio de esencia masculina) (Roux-Guyonvarc'h, 1983, 176). La Soberanía, indivisible en su esencia es la vez sagrada, guerrera y productora (*id.* p. 178) y sus múltiples nombres o acepciones funcionales se explican en la triple Macha, a la vez vidente, guerrera y fecunda.

Vamos a ir repasando sus aspectos diversos al tiempo que observamos cómo se reflejan en su culto en Gallaecia.

Brigit es la patrona de poetas, herreros y médicos, madre de todas las artes y de los dioses primordiales.

Brigitte la poetisa, es decir la hija del Dagda. Es esta Brigitte que es la mujer poeta, o la mujer de la sabiduría que los poetas adoran porque su protección es grande y celebre. Esta es la razón por la que se llama diosa de los poetas cuyas hermanas eran Brigitte la mujer de la medicina y Brigitte la mujer del trabajo de forja. Estas son las tres diosas, las tres hijas del Dagda.

Identificada por sus artes con Minerva por el agudo ojo de César, es hija de Dagda al igual que Minerva lo es de Júpiter. Su nombre está atestiguado en numerosos topónimos en brig- (Brigantia) repartidos por todo el ámbito céltico. Como reflejo de su aspecto brillante y soberano lleva el nombre de Belisama "la muy brillante" y Sulevia en plural mayestático que se explica a través del nombre indoeuropeo y celta del sol. Sulis es adorada en un importante centro termal en Inglaterra (Bath) y en Francia, Renania, Dacia y Roma son adoradas las Sulis o las Matres Sulevias (Holder II, col. 1663-1664). El mismo epíteto lo encontramos en un ara galaica dedicada a las Suleis Nantugaicas (Padrenda, Orense). Su vinculación a termas y a la Minerva médica en Bath es debido a su patrocinio sobre los médicos lo que la aproxima al Apolo céltico. En cuanto a Nantu Gaicis o Nantugaicis nos recuerda a la Nantosuelta gala "brillante por su bravura". La primera parte se relaciona con Neith "héroe", guerrero" (igual que la divinidad Neto): Suleis la guerrera de los Galicis" o galicos" ? (Holder II, 638). En este teónimo, pues, se uniría el aspecto solar, brillante y soberano de Brigit con su dimensión de soberanía guerrera, ya que nunca van separadas de todo las facetas de la divinidad soberana.

Brigit no se confunde con Lug el Politécnico, ella es la iniciadora en las artes, la maestra, y las iniciaciones guerrera y artesanal serán de talante femenino -no es extraño que a un héroe lo adiestre una mujer en el monte en los rudimentos de la caza y la guerra- mientras que la sacerdotal lo será masculina. Siguiendo con el aspecto brillante de Brigit, su majestuosidad se refleja en el nombre Arduina, "la elevada", cuyo culto se produce en las Ardenas de la que es epónima. En Lusitania dos aras reproducen esta majestuosidad en el epíteto Erbina (García F.Albalat, *Coninbriga* en prensa).

En cuanto a la acepción directa del sacerdocio, la religión celta concede a la mujer únicamente la adivinación. Uno de los tres "oficios" de la triple Macha es la adivinación y a esta particularidad del sacerdocio femenino se puede explicar el teónimo Deganta aparecido en un ara de Cacabelos del Bierzo (ILER 799) (guth- "voz" + un sufijo en -nt que indica capacidad, facultad de..) El

teónimo significaría “la diosa que habla” o quizá “la que invoca”: Una diosa parlante no es evidentemente una “charlatana” sino que “toda palabra salida de boca de druida es una adivinación”. (Roux-Guyonvarc’h: 1990). La *fatidica puella* que menciona Suetonio en la Celtiberia y que vaticinó 200 años antes el imperio de Galba (Galba, 9, 2) debe entenderse como una mujer adivina.

Como Tierra y Soberana recordemos que se había producido un pacto con el rey. Este matrimonio mítico realizado entre el soberano y su tierra, se refleja en multitud de esculturas en las que aparecen tres damas sentadas con frutos de la tierra o bebés en sus rodillas y en el lateral del sillón se sitúa un guerrero de pie. Estas damas se denominan Matres y su culto se atestigua por toda la Europa Céltica incluida, evidentemente, Gallaecia en donde aparecen tanto en la epigrafía como en esculturas, con nombres harto significativos: Matres Galaicas, Matres Brigaecas, etc. Creo que el extendidísimo culto a las Ninfas en Gallaecia podría ser una *interpretatio* del pacto a través del cual la tierra produce frutos, unido al papel medicinal que desempeña Brigit como patrona de médicos. Más el pacto real debe renovarse periódicamente como fórmula para controlar la actitud real a los ojos de los dioses y los hombres. En estas renovaciones se reproduce la primitiva hierogamia de la Tierra con su soberano y los diversos matrimonios de la soberanía de Irlanda, bajo acepciones distintas se reflejan en eponimizaciones, que no son sino el lugar fijado para la celebración de la asamblea de ratificación real. Brañas Abad (1995) ha visto recientemente que el matrimonio mítico del rey con distintas manifestaciones irlandesas de la diosa soberana se corresponden, en la geografía antigua de Galicia, con la toponimia de centros políticos, hecho que además de la existencia de una comunidad conceptual entre el pensamiento religioso celta y el galaico traduce la celebración de las asambleas de renovación real vinculadas a centros concretos. La diosa Mebd (“embriaguez”), símbolo de la sacralidad del trance guerrero y sacerdotal encargada de ofrecer al nuevo rey una copa de oro con vino y constructora de la *midchuarta* “habitación del medio o de la hidromiel”, lugar de celebración de las asambleas de los guerreros con su rey, responde a un esquema mítico que en Gallaecia leemos en topónimos como Castellum Meidunio, Meidubriga (lugar central o fortaleza del medio) o Coeliobriga (fortaleza de la cerveza). El pacto se sella en un símbolo real: la piedra (recordemos que artos/arcos significa a la vez piedra y rey). Las aras dedicadas en Gallaecia a Crougin Totadigoe (Mosteiro da Ribeira, Xinzo de Limia, Orense CIL II 2565) (irl. crúach “montón, colina” gal. “cipo, túmulo” gallego croio “piedra”; Toutadigoa: es derivado de tuáth “pueblo, tribu”) deben leerse como la plasmación de este pacto en una figura divina. La divinidad sería pues “la piedra del pueblo” lo que nos conduce a la famosa Crom Cruaich irlandesa, o a la piedra de Fal que gritaba bajo el soberano justo. En esta misma línea está Crouga Magareiaca (Outeiro da Maga, Lamas de Moledo, Portugal,) que aparece en una de las inscripciones lusitanas, o Crouga Nilaucua

(Mangualde, Portugal). También debemos considerar la serie de las Trebas/Trebias, Trebarunas y Trebopalas de las que hay varios testimonios en Lusitania y cuyo significado se relaciona con nociones de Tierra, Territorio y Piedra del Territorio.

“Estos son los Túatha Dé Dánnann, que trajeron con ellos la gran Fal (es decir la piedra del conocimiento) que estaba en Tara y de donde Irlanda saca su nombre de Llanura de Fál. Es la que bajo el que grita era rey de Irlanda, hasta que Cúchulainn la rompe porque no da ningún grito bajo él, ni bajo su hijo adoptivo Lugaid, hijo de los Find de Emain. Y después la piedra no da ningún grito si no es bajo Conn de Tara”.

Un aspecto muy destacado en la soberanía es su dimensión guerrera. La diosa de la guerra es por definición femenina: la Mórrígan o “Gran Reina” es la que supervisa la guerra (sin combatir directamente, tarea que se encomienda al héroe) y se le conoce también por Bodd “corneja (de la batalla)” y Macha “llanura”. La terrible Mórrígan que nunca parece estar ahíta de sangre lava los despojos de los muertos en los ríos sagrados después del combate, imagen muchas veces recogida en la literatura y que ha perdurado en la folclore de todos los países celtas, incluido el gallego, en las “lavanderas de noche” (*kernoz* en bretaña). Mórrígan “demasiado roja para ser bella” no pierde su dimensión soberana en la guerra idea que refleja muy bien la diosa Nabia galaica a través de su nombre y epítetos. Nabia es “la señora” “el punto central” y profusamente adorada en Gallaecia y Lusitania (García F-Albalát 1990) sus epítetos la relacionan con los guerreros, siendo el más destacable Corona: “señora de los ejércitos” (Marecos, Portugal). Nabia es también un río y la coincidencia no es aleatoria pues es en los ríos en donde Mórrígan lava los despojos y es hacia los ríos, pues, a donde se dirigen los guerreros.

El río, el lago, no son sino imágenes del Océano, lugar de acceso al más allá, por eso el agua es el lugar habitual en donde mora la diosa de la guerra ...que no deja de ser más que la señora de la muerte. La diosa Andrasta galesa es terrible para los viajeros que osen cruzar su cauce, al igual que sucede en Pedrógao Pequeno, (Portugal) en donde en el cauce que bordea la capilla de “A senhora das Aguas feras” (donde apareció un ara a Nabia) perecen los viajeros a menos que se invoque a la Senhora con una oración en la capilla.

La llanura, como símil del Océano, *Ler*, (ide pl@ “plano, llano”) es un mitema muy complejo en el pensamiento celta. Como imagen del más allá, la llanura es un lugar adecuado para celebrar batallas. La diosa de la guerra conduce, pues, a los guerreros al más allá. A la llanura de la muerte. Si además la diosa de la guerra se denomina también “Llanura”, la atracción es hacia sí misma. A la Macha “llanura” irlandesa se corresponde la Reua “llanura” galaica (García F.-Albalát, 1990) cuyos epítetos *Langanidaecus* (“larga llanura de los

guerreros), Laraucus (“Llanura del medio”) etc. son harto significativos. Los conceptos de geografía mítica aluden a un centro primordial que se traduce, en el plano real en lugares tenidos como santuarios y en plano mítico al más allá, al *sid*, siempre vinculado con la noción de un lugar plano. Es interesante destacar que la raíz *ide, pl@* “plano” sólo en celta e indoiranio ha dado lugar a palabras con valores sacrales y, concretamente *laros* (antiguo celta derivado de *pl@* con alargamiento en *-r-*) significa “suelo, medio, área”. El medio <recordemos la “midchuarta” habitación del medio o la embriaguez construida por *Mebd* para la reunión de los hombres de Irlanda> o centro primordial será, exactamente, el eje en torno al que gira toda la sociedad celta por encerrar en sí el simbolismo de funcionamiento de la sociedad celta (véase esquema).

La Soberanía femenina completa un cuadro muy interesante y que en Gallaecia se dio en toda su complejidad. Anterior a los dioses es la Tierra misma (*Trebia*) mediante un matrimonio mítico permite que el rey gobierne y sella el pacto con un símbolo : una piedra (*Crouga, Trebopala*) en donde se celebrarán todos los acontecimientos importantes pues debe estar en pleno centro de la Llanura. Llanura (*Laneana, Reua*) en torno a la que gira la vida y la muerte. Por el pacto que se renueva florece la vida y la tierra produce frutos (*Matres*) y en ese mismo lugar, la diosa misma atrae a los guerreros hacia sus fauces (*Reua*) o sus cauces, (*Nabia*) ambas camino de la “Gran Llanura”, del alén.

Si nos servimos del folclore podemos dibujar la protección de Brigit sobre las artes ya que en Gallaecia perduró la costumbre de invocar a Minerva como diosa de las hilanderas y bordadoras según critica Martín de Dumio y de nada servirán las recriminaciones cuando en el Concilio compostelano de 1060 celebrado bajo el Obispo Cresconio se indica la pervivencia de una práctica pagana en el Santiago del siglo XI: las mujeres solían colgar figurillas de mujer en los telares (Castiñeiras, 1995).

### 2.3 Dioses de la 1ª función: Dagda-Ogmios (Jupiter-Bandua)

La primera función, comprende a dos figuras divinas, complementarias y antitéticas que constituyen el aspecto luminoso y el sombrío. Dentro de la parte luminosa en el mundo celta debemos considerar a Dagda y a Diancecht, que ocupan respectivamente el aspecto jupiterino y el aspecto apolíneo de los dioses celtas.

#### 2.3.1 *Dagda: el Júpiter celta.*

Dagda es el Dios-Druida y el Druida de los dioses, representa el aspecto brillante de la Soberanía y encarna todos sus aspectos positivos. Identificado con

Júpiter tanto en Galia como en Gallaecia, en esta última su aspecto brillante se expresa en los epítetos Candiedonis y Candamio, explicados a través del antiguo celta \*kandos-a-on: “blanco, brillante” y vinculados a un culto de Júpiter en los montes sobre el que volveremos más tarde. (ILER 666; id 666).

Es el dios de la amistad, los pactos, los contratos, la justicia, la paz, la sabiduría y el conocimiento. Los druidas, a su imagen son los “muy sabios” y participan de los acuerdos y las labores de justicia. Como garante de la verdad estará presente en todos los pactos, alianzas acuerdos, etc. dando fe de la justicia y la costumbre de jurar mencionando siempre a la divinidad llega a normativizarse entre los celtas en la fórmula: Tongu do dia toingeas mo tuath : “juro por el dios por el que jura mi tribu”. El dios presente en los juramentos es Dagda y la misma fórmula parece haber existido en Gallaecia en donde en un monumento llamado “A fonte do ídolo” en Braga (Portugal) está escrito Tongoe Nabiagoi: “el juramento de los Nabiagos” (o tribu de la diosa Nabia). Todo lo que está ordenado y reglado pertenece a Dagda, a saber: Dagda gobierna el Universo, tanto en su faceta cósmica: señor del tiempo, del ritmo de sol, la luna las estrellas (que no duda en detener para tener un romance en el que engendra a su único hijo Mac Oc -el Apolo en su dimensión brillante- por esa cierta dualidad que acompaña a todas las divinidades celtas y por la cual el dios de la justicia hace trampas y el dios del tiempo genera una noche de nueve meses), como en su aspecto atmosférico siendo el señor de los elementos: lluvia, tormentas, rayos, nubes, etc. Poder que los druidas manejan también a imagen de su padre y maestro. Su capacidad de maestro de los elementos podría encontrar un paralelo en el Taranis galo, el “Tronante”. En cuanto a la rueda con la que aparece frecuentemente Taranis en Galia sería el reflejo del aspecto celeste de Dagda, el Júpiter galo del que César nos indica que regenta los cielos (*imperium caelestium tenere*). Dagda aparece acompañado muchas veces de un personaje Mogh Ruith “el servidor de la rueda” a la que nadie puede aproximarse sin quedarse ciego y sordo, es la rueda cósmica que tantas veces encontramos en la Galia acompañando a Taranis o a diversas representaciones del Júpiter galo como los denominados “gigantes anguipedos”.. En Gallaecia aparecen con frecuencia en aras, sobre todo en la zona de Vigo, unas ruedas que quizás debiéramos considerarlas como cósmicas, en relación al Júpiter celta y no como astrales. Además de los elementos del cielo, como señor del Universo, es decir del orden del Universo, gobierna a los elementos terrestres y acuáticos, poder del que hacen frecuente alarde los druidas: las nubes drúidicas, sean de viento, bruma, fuego o arena serán sus manifestaciones más típicas (como la “guerra de fuego” con la que recibieron a los romanos en la Celtiberia: Polibio XXXV,1).

Señor del Universo y del tiempo es el principio y el fin, Padre de los dioses y los hombres como el Dispaten que menciona César en Galia (BG VI, 18)

Los galos pretenden que ellos descienden todos de Dis Pater y dicen que esto les ha sido enseñado por los druidas.

Dagda \*Dago-devos: "el muy divino", Padre Potente en Irlanda (Ollathir) o Padre de la Tribu en Galia (Teutates), no debe ser nombrado porque no tiene nombre, al igual que la divinidad sin nombre a la que dan culto en las noches de plenilunio los celtíberos y sus vecinos los montañeses del Norte (Estrabón III, 4, 16). Se le conoce por los apelativos, tanto funcionales como laudatorios de sus beneficiosos atributos. Como dijimos es "el Dios Bueno", epíteto por el que es conocido en Gallaecia y Lusitania: Carus (Baños de Bande, Braga, Arcos de Valde-Vez, etc) "amable, querido", Arabus "Amable" (Cáceres) (Arubianus está atestiguado repetidas veces como apelativo del Júpiter de Arubium <CIL III 5185, 5443, 5532, 5575>).

Como principio y fin del tiempo es también señor de la vida y la muerte. Si bien en Irlanda Dagda tiene un hermano, Manannan, que hace las funciones del dios del más allá, no es sino un doblote suyo y, en Galia, la función Júpiter abarca al señor del Universo, tanto en versión celeste como del mundo de ultratumba. En Gallaecia el Júpiter contempla también este aspecto de Señor del más allá. Esta faceta se recoge en una serie de epítetos que lo vinculan directamente con el mundo cthónico. Júpiter Larauco, Deo Larauco y Ladico, adorado en Chaves y Vilar de Perdices en la zona del actual Monte Larouco, (Orense) y que forma "pareja" con Reua Larauco, es textualmente el Júpiter de la "planicie" (ide. pl@: "plano, llano" Lat. planus, celta lanos, laros, latos, "llano, plano") es decir de la Llanura mítica que antes mencionábamos. Llanura mítica porque el Larouco nada tiene de plano, evidentemente, y su nombre responde a la denominada geografía mítica o sagrada no correspondiéndose con la orografía sino con el valor simbólico del lugar que, en este caso sería un lugar de unión entre este mundo y el más allá, es decir un santuario. En este mismo juego simbólico encajan las dedicaciones a Paramecus/Paramaicus (explicable a través de una palabra patrimonial que ha dado lugar a "páramo") y sobre todo a Larus Paraliomegus ("El gran páramo del llano o del medio.) Paramaico adorado en Sabugal (*Bol. Mncpal. Sabugal* 4) Parameco en Lugo y en la Rioja (IRG II 12, ILER 720) BCMOviedo 1959) Larus Parliomegus en Lugo (IRPL 32)).

La vinculación de Júpiter a los Montes no implica entonces "un culto a los Montes" tal y como se había indicado (Albertos) sino la localización en determinados montes de *omphalos* o centros cargados de sacralidad, el lugar central o medionemeton "santuario del medio" que reúne en sí la sacralidad del espacio y el tiempo propios del *sid*. Es interesante un pasaje de Justino (XLIV) que menciona un monte sagrado en Galicia pues alude, según pensamos, al dominio de Dagda sobre los montes tenidos como entradas al alén:

En los confines de este pueblo hay un monte sagrado al que se considera sacrilego profanarlo con el hierro, pero cuando la tierra es herida por el rayo, lo que sucede con frecuencia en estos parajes, poniendo a la luz el mineral, se considera que el Dios permite su recogida.

El rayo es una manifestación típica de Júpiter, tanto del romano como del celta y este pasaje nos informa de que sólo a través de una manifestación del rayo, es decir, de Dagda, puede cogerse el mineral puesto que el hierro es considerado impuro para horadar el monte. Dagda, como señor del más allá mora en el *sid*, ("paz"), forma como los celtas han denominado al otro mundo. Una de las localizaciones del *sid* de los dioses es debajo de las colinas y oteros, lugar a donde se retiraron los dioses cuando llegaron los hombres, con el fin de no abandonar la tierra y continuar velando por ella. Es evidente que no todos los montes son tenidos por entradas al *sid* y, prueba de ello son los juegos simbólicos que hemos visto se reproducen en la geografía mítica y a través de los que se denomina "llano" a un monte de las dimensiones del Larouco. En el *sid* no hay lugar para las disputas, conflictos o luchas, tal y como indica su nombre es un remanso de paz y, por tanto, un monte sagrado no debe ser herido por el hierro, símbolo de la clase guerrera. Sólo mediante la concesión de Dagda, señor del *sid*, es decir dueño de lo que se sitúa bajo tierra, se concederá el derecho a extraer el mineral. La inscripción dedicada a Júpiter Optimo Máximo Anderon por un *procurator metallorum* (ILER 664) hay que entenderla dentro de esta óptica más que la de un Júpiter de procedencia romana (Penas Truque).

Siguiendo con la vinculación de Dagda con las montañas un pasaje de Estrabón (3,3,7) sobre un tipo de castigo infringido a unas determinadas penas entre los pueblos del Norte puede ilustrarnos algo más:

... lapidan a los parricidas más allá de las montañas y de los cursos de agua"

Bermejo (1986 ) ha visto muy bien como esta institución tiene paralelos en el mundo clásico y se podría interpretar como un castigo fuera del territorio familiar, debido a la magnitud del crimen, semejante a la pena infringida a los parricidas en Roma. El castigo es ejemplar puesto que las montañas y ríos son además de los límites del territorio familiar en sentido geográfico, entradas al más allá en términos de geografía mítica. El castigo no es sino negar el derecho de entrar en los infiernos del clan: una expulsión del grupo que se traduce más allá de la vida, que lleva implícita una exclusión en muerte también.

La labor de Dagda es fundamentalmente sacerdotal pero con ese sutil trazo del sacerdocio celta que lo separa de la función de Mitra: el druida y el dios druida tienen el derecho de hacer la guerra aunque, eso sí, dentro de "los límites" de la primera función, es decir a través de los rudimentos de la magia que permite y posibilita el combate desde lo lejos. Como dios de la justicia tiene voz en el

desarrollo de un combate que no será sino la resolución de una causa justa que, en ocasiones se revela a través de manifestaciones atmosféricas a las que los celtas respetan y temen. (Recordemos el pavor de los galos después de asolar Delfos al producirse una tormenta interpretada como un signo de Dagda). Al igual que Odín, no participará en el fragor del combate sino que su arma serán los venablos de tejo encantados, tal y como revela su nombre Eochaid: “el que combate por el tejo”. Este nombre lo recogemos en una ara lusitana dedicada a Igaedus patrono de los Igaeditanos. Los druidas, a imagen del dios druida acudirán al combate para encantar al enemigo, sin embargo no utilizarán la magia deformante y sombría de Lug o de Ogmios pues conservan el aspecto brillante de la divinidad soberana. Por esta vinculación del Júpiter celta con la guerra, en algunas ocasiones la *interpretatio* romana ha dudado entre Marte y Júpiter a la hora de atribuir un determinado calificativo. Es el caso de Mars Tillenus cuyo voto es realizado sobre una placa de plata con letras grabadas en oro que apareció en las inmediaciones del Monte Teleno (León, ENRA, 121). El epíteto significa “tierra” o “plano, llano” (IEW 1061), entrando en su formación la misma raíz que el latín *telus*, -uris o el irlandés *Tailtiu* (“La tierra” <madre adoptiva de Lug y epónimo del lugar dónde se celebraba la fiesta de conmemoración del pacto soberano>). Es evidente que la vinculación de Marte con conceptos de geografía mítica relacionada con las “llanuras del tránsito” es la evidencia de ese papel guerrero del Júpiter celta que, en ocasiones se prestó a confusiones para la mentalidad romana.

Dagda tiene dos atributos o talismanes que contribuyen a reforzar sus caracteres de principio y fin y señor de vida y muerte.

El caldero que tiene un triple significado: el primero es el caldero ritual, en el que se celebran ritos tales como la entronización real o el sacrificio (no netamente humano). El segundo es de abastecimiento: ninguna tropa llega a él sin quedar saciada; Dagda como padre de la tribu, pacífico y proveedor, vigilante del bienestar de su pueblo, les asegura la vida. El *Smertrius* galo “el proveedor” responde a este concepto. Los cerdos mágicos de Manannan, su homólogo ocupando el papel de “Júpiter del más allá”, repiten la idea de divinidad proveedora de alimentos puesto que después de ser muertos y comidos, al día siguiente estarán listos para volver a ser sacrificados. La tercera es el caldero de la resurrección como imagen del más allá (el caldero resume al cosmos en su forma redonda y el líquido del interior al océano, es decir al *sid*). En el Caldero de Gundestrup aparece una figura que sumerge a los guerreros, de cabeza, en un gran caldero, es posible que sea Dagda resucitando a los guerreros caídos en combate “para que al día siguiente estén nuevamente luminosos y brillantes”.

El caldero también sirve para aplacar a su terrible maza sedienta de sangre que mata por un lado y resucita por otro y servirá de garante de los juramentos.

Curiosamente en el monumento de Braga (Tongoe Nabiagoi) está esculpida una maza, atributo inconfundible del Dagda, que en Galia recibe el nombre de Sucellos “el buen golpeador” y es reflejado, en ocasiones a la manera de un Hércules. El hallazgo de calderos nunca debe ser tomado a la ligera pues todo caldero druídico es una imagen del Dagda. En Orense, en el Castro de Novás alrededor de una gran peña con escalones y vestigios de haber tenido un cierre circundándola, aparecieron un mazo granítico y un caldero de bronce. Hallazgos de este estilo deben de ser mirados a través de una óptica religiosa más que meramente funcional.

### 2.3.2. *Apolo: Diancecht-Borbo*

“Apollon morbos depellere” indica César en su descripción de los dioses galos y a lo largo de toda la Galia las inscripciones dedicadas a Apolo se vinculan, sobre todo, a santuarios termales. Su epíteto más corriente, Bormano o Borvo, se explica a través del ide. \*bhrb “hervir, borbotear” por lo que Bormano aparece como el dios que hace hervir las aguas. La faceta brillante de su aspecto Apolíneo se indica en su epíteto Grannus “el brillante” (de la misma raíz que el epíteto de Lug: Griannaneich “el de la cara brillante”). En Irlanda el equivalente exacto es Diancecht, el druida que encanta las aguas de la fuente Glan “la sagrada”, para curar las heridas de los heridos en combate. Como síntoma de la estrecha correspondencia entre Diancecht y el Apolo galo, en Galia en el santuario termal de Glanum se adoró a Apolo Bormánico. Diancecht, asistido por sus hijos, realizará una prótesis de plata para el rey Nuada que perdió su brazo en la lucha contra los fomorianos. En Gallaecia el dios Bormanico es adorado en Caldas de Vizella (Portugal), en donde se le dedican dos aras.

En la zona de la Beira Baixa aparecieron dos aras dedicadas a Marte Borus lo que nos habla, por una parte de un cierto espíritu guerrero del Apolo celta que ya fue notado en varios santuarios de la Galia (de hecho Diancecht sólo cura a los guerreros) y, por otro de lo irreductible de las divinidades celtas al rígido panteón romano. (Museo de Castelo Branco, visión personal; Sierra de Monsanto, DIP 223).

### 2.3.3. *Ogme/Ogmios - Bandua: los caminos sagrados de la muerte. Aspecto sombrío de la primera función soberana.*

La denominada parte sombría de la primera función soberana constituye una figura complementaria y contrapuesta de la parte luminosa. Se podrían establecer binomios partiendo de las características de ambas y el resultado es la bipolaridad entre: día / noche, brillante / oscuro, pacífico / violento, regulador / tumultuoso, ordenador / desestabilizador, desligador / ligador, jurista / mago, juventud y belleza / vejez y fealdad. Tal y como hemos visto

Dagda representa y constituye el orden del universo que gobierna con justicia, bondad y equilibrio, su aspecto es benevolente y pacífico aunque no debemos olvidar que, en la religión celta, la parte brillante se reserva siempre una mínima parcela de oscuridad y a la inversa la faceta sombría presenta algún rasgo claro. Ogmios/Ogme es el dios que en el mundo celta ocupa la faceta sombría y sus actuaciones están marcadas por la denominada “magia de los lazos” que caracteriza a todas las divinidades indoeuropeas de su rango (Odín o Varuna son ligadores por excelencia). Consiste en “atar” mágicamente tanto a seguidores como a enemigos de tal forma que sus actuaciones no serán volitivas sino “propiciadas” por los lazos mágicos, que se mueven dentro del mismo plano que la trampa, el engaño, los ardides, etc. Todo aquello que no está sujeto a ley “entra dentro de las normas” de una divinidad cuyo aspecto físico es desagradable, hasta el punto de aterrorizar por las contracciones monstruosas de su cara y cuerpo, que pliega y repliega hasta la absoluta catarsis. Dos teónimos recogidos en la epigrafía hispana pueden aludir a su deformación: Angeficus (Cáparra, CILCa 589; ide. \*ank: “doblar, torcer”) que quizá sea la misma forma que la que aparece en el voto a Agnaecus Mercurius Augustus también de Cáceres que revela un sincretismo interesante ya que en Irlanda Lug es denominado en alguna ocasión Laebach “torcido, perverso” lo que nos indica que la magia deformante es aplicable a ambas divinidades. Los votos a Laepus (“torcido”) recogidos sobre todo en la zona de la Beira Baixa, serían aplicables a una o a otra divinidad aunque quizá nos inclinemos por Ogmios. Sortilegios, lazos, cadenas, anillos ... todo aquello que puede vincular es del dominio de Ogmios, también conocido como Elmar “Gran perverso” o “Malvado” o “El anciano” calificativo por el que es adorado en Braga (*Melanges* CV XIX 1973) bajo la forma Senaicus (\*sen: viejo). El paralelo con su homólogo galo es evidente tanto a través del relato de Luciano de Samosata que describe un fresco del Valle del Ródano, mostrando una escena infernal prototipo de la danza macabra, como por las imprecaciones de las tablillas de Breguenz que dejan claro que Ogmios es, por definición, el dios de los lazos, el ligador que ata a sus seguidores

“En su lengua nacional los Celtas le llaman Hércules Ogmios y lo representan bajo una forma muy singular, es muy anciano, la parte de delante de la cabeza está ya calva, los cabellos que le restan son blancos, la piel es rugosa, quemada hasta ser cobriza como la de los viejos marinos, se le podría tomar por un Caronte o un Jápeto de las moradas subterráneas del Tártaro, por todo, antes que por un Hércules: lleva suspendida la piel del león y lleva en su mano la maza, el carcaj está fijado a sus hombros, la mano derecha presenta un arco tendido: estos son los detalles de Hércules”.

“Este Hércules anciano conduce a un gran número de hombres atados por las orejas y teniendo por lazos cadenas de oro y de ámbar que parecen muy bellos collares.”

“En desafío de sus débiles lazos, no intentan huir, aunque esto sería fácil, lejos de resistirse, de mantenerse firmes y volverse atrás, siguen todos, felices y contentos a su conductor, le cubren de alabanzas, buscando ablandarle y, queriendo adelantarle, aflojan la cuerda como si estuviesen extrañados de verse liberados. Lo que me parece más singular os lo voy a decir inmediatamente. El pintor, que no sabía donde situar las cadenas -así la mano derecha tiene ya la maza y la izquierda el arco-, ha perforado la punta de la lengua y la hace tirar de los hombres que siguen; el dios se vuelve hacia ellos sonriente”.

“Delante de esta visión yo permanecí durante largo tiempo, aguardando extrañado, confundido e irritado. Un Galo que estaba cerca de mí y no era ignorante de nuestra literatura, como era visible en la precisión de los términos griegos que utilizaba, muy versado pensé, en las ciencias nacionales, me dijo: “Yo os voy a dar la palabra del enigma, pues veo que esta figura os presenta un gran problema. Nosotros los Celtas representamos la elocuencia, no como vosotros, Helenos, por Hermes, sino por Hércules pues Hércules es mas fuerte. Si se le ha dado la apariencia de un viejo, no os sorprendais pues la elocuencia sólo en su vejez llega a su madurez y muchas veces los poetas dicen con razón: “El espíritu de los jóvenes es flotante” pero la vejez “se expresa más sabiamente que la juventud”.

...“En fin, es por su elocuencia perfecta, pensamos nosotros, que Hércules ha realizado todas sus aventuras y por la persuasión que llegó al fin de todos los obstáculos. Los discursos son para él las flechas aceradas que van derechas al punto y hieren las almas, vosotros mismo decís que las palabras son aladas”.

“Esto fue lo que me dijo el Celta”.

Así como Luciano relata que la gente que sigue a Hércules Ogmios, dios de la elocuencia, lo hace sonriente, las tablillas de Bregenz lo muestran como algo mucho más terrible. Reproducimos una que ha sido analizada por Rudolf EGGER pues pensamos que es muy ilustrativa, tanto para entender las capacidades de Ogmios como para observar el alcance que las ligaduras tienen en el mundo céltico.:

de(figo) AMC.ea(m) re(m) i(m)p/le(v)id D(is) p(at)er ad era(m) Ogm/ius salute(m) cur talus re [n(es)]/ anum genital(ia), c...m auri/s cest<h>ula(m) utens(ilia)/ dav(it) ispiridebus/ - ac ovediu(nt) aei - ne qu/iat nubere. ira def[.].)

En esta tablilla se ruega, pues a Dispater y a Ogmios que le ligue los talones, riñones, ano y genitales a fin de que no se pueda casar y que de paso la divinidad se apropie de los bienes de la víctima. La elocuencia, el discurso convincente tienen que ver con la magia de la palabra, sortilegios que maneja Ogme y, a su imagen los druidas -seguidores tanto de la faceta clara como de la sombría de la función soberana- pronunciarán maldiciones vinculantes e imprecaciones al ejército enemigo para que se aterrorice y permanezca

paralizado en el campo de batalla. Más la palabra mágica no sólo se pronuncia sino que se escribe y Ogme es athair ogam "padre de los ogam" escritura mágica sólo empleada en usos mágicos en los que fuese preciso fijar, "atar" por escrito una fórmula. Se escribía en venablos mágicos, que jamás errarían el blanco, en varillas adivinatorias, o en tumbas en las que se fijaba al muerto a un lugar concreto prohibiéndole su deambular por el mundo de los vivos.

Cuando hablamos de Lug e incluso de Dagda señalamos que debido al predominio de la primera función sobre la segunda, lo que se traduce en la preeminencia de la casta sacerdotal sobre la guerrera, la primera función actúa en la guerra, a su manera, mientras que la segunda función jamás tendrá acceso al sacerdocio. Esta característica marca a la religión celta pues las divinidades indoeuropeas de los lazos, como Odhinn o Varuna no se confundían nunca con la divinidad de la segunda función guerrera, ya que su modo de actuación era diferente. Aún en el caso germánico, en el que Odhinn parece haber usurpado un tanto las labores de Thor, éste continúa existiendo como defensor de los dioses contra los gigantes, por ejemplo. Ahora bien, dentro del mundo celta, estas diferencias no están tan claras ya que, tanto la guerra mágica como la lucha solitaria y heroica, son asumidas por la misma divinidad, Ogmios/Ogme. Aunque su nombre se explica únicamente a través del griego *Ochmeyo* "trazar, seguir una línea derecha" y *Ochmos* "sendero, camino, ruta, surco" este hecho no indica nada en contra de la celticidad de la divinidad y de la función que desempeña. Ogmios será, pues, "el conductor" o "el caminante" nombre que no contradice en absoluto sus capacidades ya que será él el encargado de llevar a los muertos al más allá, atados con sus mágicas cadenas, así como de conducir a los guerreros al campo de batalla, caminando siempre delante de ellos. Procedente de Ujo (Asturias) tenemos una ara dedicada a Nimmedo Seddiago cuya interpretación sea, posiblemente "el caminate sagrado" (Nimmedo derivado de *nemed*: "sagrado" santuario", mientras que Seddiagus posiblemente hay que explicarlo a través del irlandés Set camino). En su vinculación con la guerra se revelan siempre estos aspectos varunianos que oponen la fealdad y la ancianidad a la belleza y juventud propia de las divinidades brillantes. El dios Senius Cor(ono?) (\*sen: "anciano", Corono <\*Korios "señor del ejército"): "El anciano jefe de tropas" de la Beira Alta portuguesa no pudiese otro que Ogmios. En el mito los guerreros que conduce Ogmios se asemejan a él en su aspecto físico (fealdad, vejez y decrepitud: "los guerreros grises") y caminan atados entre sí y, en la realidad los guerreros consagrados también combaten encadenados tal y como describe Plutarco (Marius XXVII)

"La mayor parte de los enemigos fueron aplastados. Para no romper su rango los de las primera filas eran atados unos a otros por largas cadenas enrolladas al cinturón"

A través del folclore tardío Ogmios puede ser el jefe de la fila de la danza macabra, el Ankou breton infernal y malintencionado aunque en origen era algo más que un simple espíritu maligno.

A lo largo del territorio de Gallaecia y Lusitania una de las divinidades que más ha sido reflejada en la epigrafía de época romana es Bandua/Banda cuyo nombre se explica a través de la raíz ide. \*bhond, : “atar, ligar, enlazar, unir vincular” de donde parten diversos significados que coinciden en la mayoría de las lenguas tales como “agrupación”(: av. banda: “banda cuadrilla”, lit. beñdras “socio, compañero”), o también connotaciones familiares derivadas de la primitiva noción de atar, ligar, vincular (:ai. bandhu: “pariente, semejante”). Esta divinidad es adorada, tanto por su teónimo aislado, como acompañado de epítetos que podemos dividir en tres grupos: relacionados con el patrocinio o protección de determinadas comunidades indígenas (Araugelense, Brialecus, Ituiciense, Lanobrica <o Lansbrica> y Longobricense); significado guerrero (Apolo Segos: “fuerte y victorioso”, Velugus Toiraecus: “el más fuerte” <o “el mejor como los toros” dentro de la simbología que une a la clase guerrera con el toro > y una serie de epítetos formados a partir del calificativo brigos “fuerte”: Aetobrigos, Etobrigos etc. “el que propicia la fuerza”), alusión al combate: Cadogus “el combatiente” o simbología guerrera: Roudeaeus “el rojizo”.

Esta divinidad también ha sufrido en tres ocasiones una cierta *interpretatio* por parte de la óptica romana. La primera en un ara de Rairíz de Veiga en donde se le denomina “Socio de Marte” y la segunda utilizando el mismo epíteto para calificar a Bandua y a Mercurio. Ambos problemas, creo tienen la misma solución: esa diferencia irreconcilable entre los dioses de la guerra celtas y el Marte romano.

Por último la tercera nos lleva una pátera argéntea aparecida en Badajoz y que, hasta ahora se ha considerado como una representación de Bandua. En la placa está gravado, alrededor, BAND. ARAUGEL(ensis), es decir Bandua de la ciudad o comunidad de Araocelum, reconstrucción a partir de unos Castellani Araocelenses de la Beira Alta. En el interior de la pátera se representa una figura femenina con la iconografía de Fortuna-Tyché. La diosa, de pie, aparece en un posible santuario rural con tres aras encendidas. En su cabeza porta la corona mural, en una mano una pátera y en la otra un cuerno de la abundancia. Pieza clave, hasta la actualidad para el estudio de los caracteres de Bandua, según nuestra opinión lo que podría revelar es la existencia, en Araocelum, cuyo topónimo habría que interpretarlo, una vez más a través de la geografía sagrada (\*Araf- “amable, placentero, cuidadoso”, \*oup-su “alto, elevado”: antiguo irlandés: uasal), de forma semejante que Alboceum (Otero Blanco: Montaña sagrada), es decir como un lugar en donde se reúnen los valores sacrales de la montaña y los conceptos de perfección y medio. Sabemos que era en esos lugares

en donde el mito situaba las ceremonias de consagración real y pacto de la soberanía de la tierra con su rey, gracias a las cuales “un rey para una tierra y una tierra para un rey” simbolizaban la unión mística embrión de la sociedad y clave de la prosperidad de la tierra (y su pueblo).

Si bien es cierto que Bandua ejerce una especial protección sobre las organizaciones sociales indígenas, tal y como veremos a continuación, creemos que la iconografía de Fortuna-Tyché, con corona mural, -símbolo de protección sobre la ciudad-, la representación de la abundancia y el topónimo aludiendo a un centro de perfección no son sino la plasmación gráfica de la existencia, en Araocelum, de la creencia en el mito de la soberanía de la Tierra, entre los seguidores de Bandua, un tipo específico de comunidad gentilicia: una cofradía de guerreros. Con esta explicación se solucione quizá la disyuntiva entre una divinidad masculina Bandua /Ogmios, como corresponde a la función varuniana y una representación femenina.

El culto a una determinada divinidad tiene siempre repercusiones sociales que generalmente se proyectan en la existencia de un determinado tipo de seguidores, en la especialización de un sector determinado en un culto, en prácticas rituales concretas etc. A lo largo del mundo indoeuropeo las divinidades de los lazos propician la formación de unas agrupaciones sociales vinculadas entre sí por el seguimiento del Dios. Se trata de cofradías de guerreros que, en su comportamiento, imitan a las divinidades varunianas. En Roma, Rómulo será el jefe de los Lupercos, en Germania, Odín lo será de los Bersekr, en la India Védica, Varuna dirige a los Ghandarva y en el mundo céltico Ogme conduce siempre a una corte de guerreros grises rodeados de cadenas.

Además de esto, en el mundo celta conocemos una institución “los fianna”, cofradía de guerreros que reproducen la concepción varuniana de la guerra (magia paralizante, matices sombríos y devotio) que los separa, en principio, de los guerreros de Ares. Sin embargo los fianna de Irlanda se diferencian de las otras cofradías en que, si bien viven al margen de la sociedad, dedicados a la guerra y la caza como actividad única, entre los fianna existe un respeto profundo por las instituciones sociales y la preservación del ritual. Asisten a las asambleas con el rey, respetan la institución real y son aceptados por la sociedad como parte de ella. En el resto del mundo indoeuropeo, sobre todo en Germania, son temidos u odiados por desestabilizadores del orden social. Los bersekr viven marginados, combaten de noche y la sociedad los rechaza. Por otra parte los fianna son una comunidad regida por lazos gentilicios y con una fuerte vinculación territorial. Aunque sus tierras sean las tenidas por salvajes, las no cultivables, los límites están perfectamente marcados y pertenecen a cada clan concreto.

En el área galaico-Lusitana tenemos constancia de la existencia de unas cofradías de guerreros que viven al margen de la sociedad pero manteniendo relaciones positivas con ella, se rigen por relaciones de parentesco y su vinculación con la guerra recuerda ciertos tonos varunianos (trampas, emboscadas etc.). Estas cofradías, conocidas a través de la literatura clásica como “bandoleros lusitanos” han dejado sus huellas tanto en la epigrafía como en la toponimia de la zona. Las comunidades conocidas como “C invertido” por aparecer en la epigrafía con el signo ) antes del étnico, las comunidades que revelan los epítetos de divinidades indígenas y las que aparecen en la epigrafía como indicadores del *origo*, son organizaciones gentilicias que nos indican una organización social del tipo “clan cónico” (Brañas Abad). Como derivación de la antigua entronización real indoeuropea (que recoge de forma clara el mito celta de formación de la sociedad), funcionaban como unidades de redistribución de bienes. Esta faceta la aprovechará Roma en su beneficio para utilizarlas, a lo largo del siglo I, como unidades censitarias, a la manera de la primitiva centuria romana, y por tanto, como unidades sociales de reclutamiento y de recaudación de impuestos.

Los nombres de estas comunidades, ya sean las que aparecen precedidas del signo ), ya sean las que sirven de epítetos epónimos a divinidades, revelan unos valores simbólicos constantes. Por una parte la asunción de símbolos guerreros y reales, dentro de la mitología celta (simbología real del oso y del toro) y, por otra, la existencia de centros míticos como lugares definitorios o como punto de referencia importante para el grupo. Estos “centros de perfección” servían de punto de unión de la sociedad y, por su contenido simbólico en relación al más allá podían constituirse en cementerios, sobre todo de los personajes superiores de la sociedad, como Viriato, por ejemplo, cuyo funeral es muy semejante al de cualquier héroe de cofradía (Apiano, Iber 71):

El cadaver de Viriato, magníficamente vestido, fue quemado en una altísima pira; se inmolaron muchas víctimas, mientras que los soldados, tanto la infantería como la caballería, desfilaban formados alrededor, con sus armas, y cantando sus glorias al modo bárbaro, y no apartaron de él hasta que el fuego se extinguió. Terminado el funeral celebraron combates singulares sobre su túmulo.

Los funerales de Viriato no se corresponden a los de un bandido o “pastor lusitano” tal y como han intentado demostrar las fuentes clásicas. El ritual responde al típico comportamiento en el seno de una cofradía de tipo arcaico. Los combates singulares forman parte de la *devotio* (la misma que menciona César en Galia) que vincula a los cofrades a su jefe hasta el punto de ser un honor el acompañarlo al más allá y, seguir allí formando parte de su ejército. Los combates singulares son a muerte, como ordalía para que sea la divinidad la que decida quien tiene el alto honor de acompañar a su jefe al Otro Mundo. Recientemente

han sido interpretados los monumentos tipo "Pedra Formosa", en los que aparecían todos los elementos para la celebración de baños de vapor, como lugares de iniciación de guerreros según paralelos por todo el mundo indoeuropeo y en el marco de la cita de Estrabón (3,3,6) (Almagro-Alvarez Sanchís, 1993).

De algunos pueblos que viven en las inmediaciones del Duero se dice viven a la manera espartana, ungiéndose dos veces con grasas y bañándose de sudor obtenido con piedras candentes, bañándose en agua fría y tomando una vez al día alimentos puros y simples.

A través de las huellas de culto de una divinidad, la correspondiente a la función soberana en su aspecto sombrío, hemos desvelado cuestiones relativas por una parte, a la concepción mágico-varuniana de la guerra y a la apreciación de rasgos físicos, en apariencia nefastos, la deformidad (Angeficus, Laepus) la vejez (Senaicus, Senius Coriono) como de utilidad para el ejercicio de un tipo de guerra muy particular: la mágica. Los resultados nos conducen también a nociones sobre la organización de la sociedad y a su proyección en el espacio, tanto simbólico -el espacio contemplado como reflejo del más allá-, como físico, -las concreciones materiales en donde se produce la unión entre los dos mundos y donde se establecen los pactos sagrados, piedra angular de la sociedad-. Estas nociones ya aparecían al analizar la soberanía femenina y se repetirán al estudiar la figura del rey. Con cada figura divina se añade una pieza más al estrecho entramado que constituye la religión celta y así con "El caminante sagrado, Ogmios/Ogme-Bandua- Ninnedos Seddiagos" hemos visto a unos guerreros que combaten al margen de la sociedad pero que se identifican por sus centros políticos, cargados de significados administrativos y religiosos. Estos centros conservan las mismas nociones que su destino funesto y así los adoradores de Bandua Lansbrica irónicamente proceden de una llanura -la fortaleza de Lans <fortaleza del medio> y se dirigen a otra, a la que les conduce su caminar detrás de Ogmios-Bandua: a la Reua, la llanura del combate, celebrada en un centro cuyo simbolismo es semejante al del lugar de donde proceden. La unión de dos mundos genera, por el mismo proceso la vida y la muerte, a imagen del Júpiter celta, principio y fin: Candamio y Larouco.

#### **2.4. Dioses de la 2ª función: Nuada-Ogme (Cosus-Marte).**

A lo largo de esta exposición se habrá podido apreciar como no es demasiado sencillo identificar aisladamente a la divinidad de la guerra ya que es doblemente dual. Por una parte porque, derivado del dominio de los druidas sobre los guerreros, el druida va a la guerra sin hacerla lo que generará la división entre el campeón y el guerrero mágico (entre Hércules-Cúchulainn y Ogmios),

y por otra porque el rey, extraído de la clase guerrera, asciende a la sacerdotal en donde permanece como equilibrador de la sociedad. Mas ninguna batalla se gana sin (la presencia de) el rey y para entender la función Marte en la religión celta hay que estudiar, además del aspecto sombrío de la función soberana, (Ogmios-Bandua) la dualidad entre el rey que dirige la guerra sin combatir (Nuada-Cosus), y el campeón solitario realizador de grandes hazañas (Cúchulainn).

#### 2.4.1. El dios-Rey Nuada

El papel de rey en la mitología celta es detentado por el irlandés Nuada Airgetlam teónimo que se corresponde con las inscripciones a Marte Nodons en Lydney Park, en Gran Bretaña y con el Nudd Llawereint de la mitología galesa. César señala que, en la Galia, Marte *bella regere* y, tal y como ha resaltado F. Le Roux, hay que reparar en que César no ha empleado *facere* sino *regere* “rige, gobierna” y el rey celta, Nuada, dirige la guerra sin participar en el fragor del combate pero, eso sí ninguna batalla es ganada sin su presencia.

El papel del rey Nuada y sus atributos se derivan del primitivo mito de acceso a la soberanía y formación de la sociedad estudiado por Dumézil para las sociedades indoeuropeas en general (Dumézil 1943).

En la Primera Batalla de Mag Tured, celebrada entre los Fir Bolg y los Túatha Dé Danann, Nuada pierde un brazo y debe abandonar el trono puesto que, como símbolo y representante de la realeza, su cuerpo intacto ha de ser el reflejo de su impoluta actuación. Su puesto es ocupado por Bres, un rey fomoriano avaro y cruel bajo cuyo reinado la tierra deja de producir sus frutos, “los cuchillos están enmohecidos y los alientos no huelen ya a cerveza”, Bres no reúne a su pueblo en asamblea, sube desorbitadamente los impuestos y comete el error de no agasajar a un druida-satirista quien, en ejercicio de su oficio satiriza al rey con la maldición suprema “glan dicim” que lo priva de legalidad ante el pueblo. Nuada es repuesto en su lugar tras haber Diancecht y sus hijos fabricado una prótesis de plata que le devuelve la integridad física suficiente para reinar. Lug reorganiza los ejércitos de Irlanda y recorre el ejército enemigo “adoptando la forma de una vieja, con una sola mano, un solo ojo y una sola pierna” (postura típica de la magia paralizante). La batalla es ganada con la ayuda de Lug quien la rematará matando a su abuelo el rey fomoriano Balor. A partir de ahí se establecerá un pacto con los fomorianos que colaborarán para que la tierra produzca sus frutos mientras que los Túatha Dé Dannan velarán por el cuidado y la defensa de Irlanda.

De este mito, del que ya hemos examinado algunas partes, nos interesa el papel de Nuada, rey justo y equilibrador bajo cuyo reinado florece la abundancia

en oposición al rey avaro y desequilibrador, derrocado mediante la sátira, forma de descalificación muy primitiva (Dumézil 1943) en el mundo indoeuropeo en donde la entronización real iba vinculada a la alabanza. Si su acceso al poder está inserto en los mitos de inicio de la sociedad: lucha entre las clases por el orden jerárquico (fomoirés & Túatha Dé Danan), desposesión del primitivo generador por la generación más joven y con fecundidad ordenada (muerte de Balor a manos de Lug); también abarca el mito del rey usurpador que desorganiza la sociedad y el papel de la censura como base del mutuo reconocimiento entre la sociedad y el rey, de la intervención de la sociedad, a través del poder de la palabra druidica, en su propio gobierno. En la entronización real era precisa una alabanza cantada por boca de druida a la que el rey debía responder con las promesas de su reinado justo y equilibrado de impuestos. A fin de supervisar su ejercicio el rey debía reunir en asamblea a su pueblo y realizar un acto de renovación del ritual y del pacto, siempre y cuando las condiciones se cumplieren. El derecho irlandés regulaba exactamente los impuestos que debían pagar los súbditos al rey dependiendo de su grado de riqueza. Hay dos tipos de renta: las pagadas por el jefe de la tribu o de la provincia al rey de Irlanda y las que, en sentido contrario -y en menor cantidad- son pagadas por el *ri-ruirech* a sus vasallos. El primero o *cis* se emparenta semánticamente con las nociones de alabanza, implícitas en la elección real védica, y con el censo romano. Como ya hemos dicho la centuria galaica no es sino la asimilación por parte romana de una institución jerarquizada de distribución de riqueza utilizada con fines censitarios. La solidaridad interna de estos grupos viene definida por el papel del rey como punto central tal y como revela la simbología de la Piedra de Fal que, situada en el centro de Irlanda, gritaba debajo del rey verdadero. Aquí se explica la estrecha vinculación con el rey y la simbología de la piedra de la soberanía (que siempre es una imagen mítica de la piedra de Fal) hasta el punto de denominarse igual la piedra y el rey. Recordemos los "votos a las piedras" galaicos es decir los votos a Crouga Magareaica, Trebopala` etc.

En compensación por los impuestos y la fidelidad el rey debe practicar la más alta hospitalidad con sus súbditos, sobre todo en las fechas de las asambleas. La literatura irlandesa, abunda en descripciones de banquetes servidos por los jefes a todos los escalones del poder, desde los simples reyes de clan, *túath rí*g, hasta el rey supremo de Tara, *ard ri*, "alto rey" o *rí ruireach* "rey de los señores". En efecto, a través de la concepción tradicional del poder, el jefe garante de la abundancia de la tierra debe caracterizarse por una generosidad y una hospitalidad tan grandes como elevado es su rango. Para el *ard ri* esta hospitalidad es casi ilimitada y su caldero no debe nunca dejar el fuego, permaneciendo siempre lleno de comida y realizando así, en la medida humanamente posible, el carácter inagotable de su prototipo divino, el caldero

de Dagda. Es curioso observar como, no siendo la civilización céltica de Irlanda demasiado urbana, por lo que la capital de un rey no era, la mayor parte de las veces, más que una empalizada de tierra protegiendo el palacio real con anexos diversos y alojamientos de vasallos y familiares, en los anexos aparece siempre un vestíbulo de festines. Es una gran habitación de dimensiones rectangulares de la que, por suerte hemos conservado planos de un momento en el que a pesar de la cristianización los banquetes aún tenían lugar (la última celebración del Fes Temrach "festín de Tara" tuvo lugar según las crónicas en el 558- 560 y, hablando con rigor los manuscritos han conservado dos planos del Midchuarta "habitación del medio" que datan uno del siglo XII y otro del XIV y que no son sino copias de manuscritos más antiguos) (Guyovarc'h-Le Roux 1986). El nombre de Midchuarta, generalmente comprendida como "la sala de la hidromiel o la sala del medio", es característico del valor ritual al igual que su forma rectangular, cuando el resto de las habitaciones son redondas. Se han hallado en la ruinas de Tara los fundamentos del Midchuarta y sus dimensiones son considerables: 300 pies de largo y 75 de ancho y 45 de alto. El historiador griego Posidonio ha notado igualmente la forma rectangular del palacio de festines del rey arverno Bituitos opuesto a las casa en forma de copa del resto. En los castros galaicos se confirma la existencia de recintos cuyas dimensiones o características los diferencian de los propiamente habitacionales. Sus dimensiones son superiores a las normales y, hasta la actualidad, no han sido objeto de una interpretación racional de su uso: en Coaña existe una habitación rectangular que mide 14x8 m; en Pendía una casa rectangular que mide 14x7 m y que está aislada del resto, en Briteiros una casa de 11m de diámetro y con un banco adosado que la recorre en su totalidad, S. Cibrán de Lás con una casa rectangular de 11x6 m; Baroña con una casa redonda de 10,30x4,25 m; Sta. Tecla, Torroso, en donde la "casa grande", con restos de fuego, adoptaría una curiosa forma en L con las arista muy redondeadas; Viladonga etc...No podemos menos que aludir a la cita de Estrabón (II.3.7) :

Toman sus comidas sentados, teniendo alrededor de la pared bancos de piedra. Danla presidencia a los de más edad y más categoría social. La comida se sirve en giro.

Posiblemente estas comidas no sean las cotidianas sino que formen parte de algún festín específico o sean las de estas asambleas puesto que, al igual que en los centros irlandeses, los castros galaicos debían reservar un lugar para asambleas. El banco de Briteiros es espectacular puesto que mide 90 cm de espesor, 100 cm de altura y 34 m de largo. Es evidente que "la sentada" que debió albergar, incluía a alguien más que a los miembros de una familia.

El año céltico estaba marcado por las cuatro fiestas estacionales o asambleas en las que el rey tenía obligación de agasajar a sus súbditos. Eran Imbolc (1 de

Febrero), Beltaine (1 de Mayo), Lughnasad (1 de Agosto) y Samain (1 de Noviembre). Además de la parte religiosa, presidida formalmente por los druidas y en relación, según la fiesta, a determinada divinidad, había una parte jurídica presidida por el rey en la que se dirimían impuestos, conflictos, límites, matrimonios, leyes etc. y una parte festiva de concursos, en la que se celebraban básicamente carreras de caballos.

En las calendas de Agosto sin reproche / se reunían allí cada tres años / organizaban siete carreras para una actuación brillante, / siete días en la semana./ Trataban mediante el debate / los derechos, y los tributos de la provincia; / cada ley real, de forma piadosa, / era establecida cada tres años. (Asamblea de Carman según las Dinshenhas métricas en *Les druides*, p. 244).s

En Gallaecia tenemos algunas referencias a la celebración de estas asambleas: una referencia de Estrabón (III.3.7), el culto a un dios denominado "de la asamblea" y la evidencia de la existencia de lugares de reunión. La cita de Estrabón es:

"Se alimentan principalmente de carne de cabrón y sacrifican a Ares un chivo, prisioneros de guerra y caballos. También hacen hecatombes al modo helénico como dice Píndaro:

Sacrifican un ciento de todas las especies.

Realizan concursos (agones sin armas y con armaduras y a caballo, comprendiendo el pugilato, la carrera, el combate en escaramuzas y en bandas"

Si bien la cita de Estrabón no es muy amplia la entendemos mejor en el marco de una divinidad de carácter guerrero Cosus calificado de Oenaeus, a través de una ara de S. Mamed de Seavia, Orense (ILER 792) siendo Oenach, el nombre que en Irlanda reciben las asambleas a las que estamos aludiendo. Su celebración estaba vinculada a un lugar determinado, capital política y religiosa, al mismo tiempo que residencia real, por este motivo el término oenach ha permanecido en ocasiones como topónimo. Este dios Cosus "de la Asamblea" es adorado con bastante profusión en Gallaecia y Lusitania y también su culto parece haberse extendido por Galia, identificándose en una ocasión con Mercurio (Mercurio Cosumis CIL XIII 4304) y otra con Marte (Cososus Deus Mars CIL XIII 1353) por esa ambivalencia que hemos visto más veces en "el Marte Céltico". Esta dualidad se manifiesta también en el dios Cosos galaico que presenta epítetos que van desde una identificación con los guerreros de la segunda función (Nidoleidius < nitio:, combate; Segidiaceus <\*seg- "sujetar, vencer") hasta la indicación de una connotación mágica (Semnus <\*sen: "viejo"), de la que la guerra de Nuada, que dirige el combate, sin participar en la pelea, nunca está exenta.

El rey Nuada “el distribuidor” ocupa un papel intermedio en la sociedad. Extraído de la clase guerrera e iniciado por la clase sacerdotal se sitúa en el punto central de la sociedad intentando mantener el equilibrio entre la clase sacerdotal -a la que pertenece por iniciación- y la guerra -de la que procede- así como entre la tercera clase y las otras dos. El epíteto Nabelcus “punto central” que lleva Marte en Galia se explicaría por este papel de Nuada como eje de la sociedad idea que se ha eponimizado en los centros en donde su ritual se plasmaría. En Gallaecia topónimos con simbolismo real son Arcucelos, *castellum limicorum* y topónimo también en Orense; (la colina de oso <o de la piedra o del rey>), Tarbucelum, en la región de Chaves, *castellum tarbu*, que se correspondería míticamente al voto dedicado a Marte Tarbucelum (otero del toro aludiendo al simbolismo del toro en relación al rey); Cusucelum (el otero de Cosus). Estos topónimos se materializan en una gran piedra sita en las inmediaciones de un gran castro en Paços de Ferreira (Portugal) en donde está grabado el nombre de Cosus y la palabra *nemeton* (santuario, lugar sagrado).

Nuada el dios-rey será distribuidor de riquezas, equilibrador de la sociedad y garante de la soberanía mediante su pacto con la tierra. Su participación en la guerra viene dada por una esencia mágica ya que una batalla no se puede librar sin él. Por esta razón el botín de guerra le pertenece por derecho propio. César relata como en Galia existían unos montículos situados a la salida de las ciudades en donde se colocaban los depósitos de cabezas cortadas en voto al dios de la guerra (B.G. VI.17)

“En muchas de sus ciudades pueden verse ciertos montículos que son los lugares consagrados a este fin. Hasta ahora no ha habido hombre que se atreviera con desprecio de la religión a guardar para sí su propio botín o tocar los depósitos”.

De la misma manera se respeta esta propiedad en Irlanda (1ª batalla de Mag Tured, párrafo 37)

“Al fin del día los Tuatha Dé Dannann fueron vencidos y retornaron a su campo. Los Fir Bolg no les persiguieron a través del campo de batalla sino que volvieron a su campo. Cada hombre lleva a la presencia e Eochaid, hijo de Erc, una piedra y una cabeza, e hicieron un gran carn. Los Túatha Dé Dannann erigieron un pilar, a saber el pilar de Aidleo, con el nombre del primero de ellos que había sido muerto”.

A esta idea responde el Marte Mullo (\*mul- “montón, agrupamiento, morea”) adorado en Galia y, entre los votos dedicados al dios Cosus en Gallaecia hay uno sobre el que debemos reflexionar. Se trata de un ara aparecida en Bembibre (León) dedicada a Cossus Tueraneus Parameius cuyos epítetos pudieran reproducir el topónimo Mag Tured “la llanura de los pilares”

entendiendo por pilares tanto los guerreros en la batalla, enhiestos cual columnas, las piedras tumbales o bien los carn realizados con una piedra y una cabeza. De cualquiera de las maneras creemos se vincula a Cosos con la llanura de los guerreros, papel derivado de su dirección de las batallas y de la recepción del botín real.

Siguiendo con el botín real, hay uno que debemos considerar especialmente: la cabeza cortada. A lo largo de la Europa céltica está atestiguado lo que se ha dado en llamar "culto de la cabeza cortada" y, ciertamente con diferentes plásticas, las cabezas cortadas célticas aparecen en multitud de contextos y situaciones tales como el Arco de Triunfo de Orange o la Columna de Trajano donde se representan a galos portando cabezas cortadas de los enemigos muertos en combate. Una actitud muy semejante se refleja en las monedas celtíberas con caballos que llevan colgando cabezas cortadas, también representadas en fíbulas con caballos y sus respectivas cabezas. En el Sur de la Galia son conocidos los santuarios con "culto a la cabeza cortada" (Roquepertuse o Entremont, por ejemplo) en los que podemos apreciar gran variedad temática sobre la idea genérica de apilar cabezas en columnas. Se hallan columnas con oquedades en las que se insertan cráneos, columnas en las que se graban los cráneos, cabezas de piedra formando columnas y columnas con oquedades para colocar cabezas de piedra. En Gallecia han aparecido con bastante profusión pero siempre fuera de contexto y ya Cuevillas había notado la semejanza con las cabezas galas. La literatura irlandesa nos habla del valor sagrado de la cabeza para los celtas que creían residía en ella la esencia de la persona. Por este motivo si se conservaban las cabezas de los enemigos se acumulaba toda la fuerza que guardaron en vida. Las cabezas podían ser tanto beneficiosas como perjudiciales según hubiera sido su dueño en vida. Así la cabeza de Bran, que permaneció viva durante mucho tiempo charlando y riendo con sus soldados, fue enterrada bajo Londres y mientras estuvo allí protegió a la isla de la invasión sajona. La cabeza de Balor, sin embargo, hizo un agujero gigantesco del que brotó un veneno infernal en el que Dagda sumergió su lanza para emponzoñarla. En la cabeza residía la esencia vital por ese motivo los druidas de Tara pueden resucitar a los heridos moribundos "siempre y cuando la espada no hubiera alcanzado el cerebro o las meninges". El rey con su botín guerrero no hacía sino incrementar su poder y el valor de su tropa.

Con la figura del rey y del dios rey hemos cerrado un poco más el esquema de la sociedad celta amalgamada en torno a la (piedra de la ) soberanía. El rey como punto central de la sociedad es el encargado del perfecto equilibrio y a él se debe el correcto funcionamiento de todos los estamentos.

"La justicia del rey es la paz de sus pueblos, el sostén de la patria, la garantía del pueblo, la protección de la familia, el reposo de los débiles, la felicidad de

los hombres, la dulzura de los tiempos, la calma del mar, la fecundidad del mar, la riqueza de los pobres, la herencia de los hijos, la esperanza en la felicidad futura, la abundancia de las cosechas, la fecundidad de los árboles.” (Colección Canónica Irlandesa ).

#### 2.4.2. El campeón guerrero: Cúchulainn-Setanta

Dentro de la dualidad que en el mundo celta representa Marte, con la doble figura del guerrero mágico (Ogme y Nuada) y el guerrero normal, existe una total preeminencia, en el mito, del guerrero mágico, habiendo la parte sombría desplazado al guerrero simple. Los celtas concebían la guerra como una concurrencia al mismo tiempo que una colaboración de la magia paralizante y del furor demencial (aspecto sombrío de la primera función y furor guerrero típico de la segunda). No como una maniobra, una batalla, o una empresa colectiva, sino como una serie de combates individuales en los que el campeón humano o divino tenía la ocasión de probar sus desmesura, como si esta desmesura, mágica y heroica fuese el motor de la mitología céltica al nivel de la segunda función. Por esta razón Marte aparece en la Galia en infinidad de ocasiones asociado o confundido con Hércules (Le Roux, *Ogam* XVII, 1965). Cuando Lug atraviesa el ejército de los cuatro quintos de Irlanda para curar a Cúchulainn, este héroe está sólo combatiendo contra todo el ejército, ninguna tropa le sigue, ningún compañero combate a su lado, la leyenda le obliga a la desmesura encerrándole en la aventura individual. La diferencia que existirá con un Marte romano que auxilia a todo el ejército, que interviene en la batalla como primero de los soldados y un Marte de aventuras individuales y desmesuradas es la que nos indica la confusión que los romanos sufrieron entre el Marte céltico y su Hércules ya que en el mundo céltico la función Marte y la función Hércules es una sola. Cúchulainn que, en sus aventuras, presenta una gran similitud con el comportamiento de Hércules en tanto que realizador de misiones suprahumanas y poseedor de una fuerza, nunca mejor dicho, hercúlea será el prototipo del héroe. El mundo céltico demanda a sus héroes la fuerza física, el coraje, y la virtud militares, la nobleza de espíritu y de corazón, les demanda un cúmulo de virtudes caballerescas que no todos poseen en el mismo grado. No les exige, sin embargo inteligencia y por este motivo Cúchulainn será el Trenfer u hombre fuerte cuyo ideal es el combate singular, la aventura individual desprovista de engaño o estrategia.

Por su cualidad casi divina el héroe marca su superioridad sobre los otros guerreros de Irlanda más simplemente humanos que no han sido dignos de un grado tan alto de iniciación militar. Por esas razón el jefe de los *juvenes* o “rey” de los guerreros de Irlanda combate solo. Lo esencial del héroe céltico, en su desmesura de delirio loco, de potencia bárbara de borrachera sanguinaria es la unicidad. De tal manera que si las aventuras de Ogme en La Batalla de Mag

Tured son muy cortas, Cúchulainn en la repetición épica de la Batalla de Mag Tured que es la Tain Bó Cualinge (Razzia de las Vacas de Cooley) colma más allá de toda medida las esperanzas que se puedan poner en él: la guerra se hace en su mayor parte por sus aventuras personales. La acción es muy simple: los adversarios se desafían al alba, generalmente al borde de un vado. Llegan en carro, acompañados de sus cocheros y comienzan por intercambiar injurias como los combatientes de la *Ilíada*. Después según su grado de cólera Cúchulainn abate con más o menos rapidez a un adversario que esperaba vencer fácilmente al joven muchacho que es Cúchulainn. Se observa alguna semejanza entre los trabajos de Hércules y algunos hechos de Cúchulainn, pero estos "trabajos" célticos se inscriben siempre en un contexto guerrero: tienen lugar o son relacionados con los acontecimientos de la Razzia. La muerte del perro de Culann se semeja a la muerte de Cerbero (*Ogam XI* p. 195ss.) y la muerte de los infantes de Calatin a la de la hydra de Lerna (*Ogam XI* p. 195).

Lo podemos considerar como el guerrero tipo, el modelo perfecto al que todos los militares, sableadores, manejadores de espada y cortadores de cabeza han soñado en imitar: Cúchulainn tiene una vida corta, pero bien llena, con una gloria inmensa y póstuma, amplificada por la leyenda. Alcanza las más altas cimas de épica, es el digno ancestro de un Siegfried o de Rolando.

Más la Piedra de Fal no chilla bajo él puesto que ni su naturaleza ni su iniciación son reales y un guerrero no puede optar a la realeza si no es elegido por la clase sacerdotal.

Es difícil encontrar sus huellas de culto más allá de la literatura irlandesa, sobre todo teniendo en cuenta que Cúchulainn es un teónimo típicamente irlandés. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que este nombre le es dado después de matar al perro de Cúlan y su verdadero nombre es Setanta (el caminante) divinidad que sí es adorada en Galia (Guyonvarc'h, *Ogam XVI* 1962) y que nos revela un cierto grado de relación entre Ogmios ("sendero, ruta") y Cuchulainn ("el caminante"), sin olvidar que Cuchulainn es hijo de Lug (que en Galia es denominado Mercurio y considerado dios del comercio) al igual que Hércules lo es de Júpiter y Hércules es identificado en Galia con Ogmios.

La complejidad del Marte céltico nos lleva a un campeón "típicamente hercúleo" en sus compartamientos pero cuyo nombre "el caminante" no deja de implicar ciertos trazos varunianos y, de hecho Cúchulainn conoce y maneja la magia deformante típica de la función sombría (es decir de Ogmios)

"El tenía un arte, cuando estaba de mal humor, hundía un ojo tan profundamente que una garza real no habría podido extraerla del fondo de su cabeza y hacía salir el otro de la talla de un caldero para cocer un ternero de un año. (*Ogam X*, p. 288 § 5).

Como reflexión general sobre la concepción de la guerra en el mundo celta podríamos esquematizar : Ogme es el conductor de hombres y el caminante por caminos sagrados, Cúchulainn-Setanta es el caminante que realiza portentosas hazañas, Lug en Irlanda comanda un ejército del Más Allá y, en Galia, es el Dios de los caminos. Por otra parte en Galia Ogmios y Hércules son identificados. El papel psicopompo de la divinidad perteneciente a la parte sombría de la función soberana se hace muy patente en el mundo celta sólo que, en este esquema, es necesario incluir a Lug que, por no pertenecer a ninguna función, goza de las virtualidades de todas.

Los epítetos del Marte celta en su versión de campeón guerrera aparecen tanto en Galia (Beladonnis "hermoso cuando mata" Segomo "el vencedor" Budenicus "victorioso", Caturix "rey del combate" etc.) como en Gallaecia en donde se rindió culto a Neto "héroe", Bodus "de la victoria", Bricos "fuerte". Sin embargo debemos de tener en cuenta que en Gallaecia, debido a ser epítetos aislados lo que traducen es el aspecto de campeón, la existencia del concepto pero no sabemos si cada voto concreto está relacionado con el Trenfer o si alude a la versión guerrera del Dios-rey Cosus o del caminante Bandua.

El estudio de los dioses de la guerra en Gallaecia y Lusitania nos revela una concepción muy semejante a la que existió en el mundo celta. Debido al dominio de la clase sacerdotal sobre la guerrera las divinidades soberanas actúan en la guerra dotándola de la magia varuniana e infiltrando de forma nítida la dimensión sombría de conducción de guerreros hacia el más allá. No creo que sea una casualidad el enorme culto que en Gallaecia tuvieron los dioses de los caminos romanos, los Lares Viales. (Bermejo 1978). Los Lares son también adorados con epítetos indígenas, la mayoría relacionados con comunidades, al igual que Bandua, lo que vincularía de nuevo una divinidad psicopompa con las estructuras sociales.

## 2.5. La tercera función.

Aunque la mayoría de los autores han dedicado a este apartado de la tercera función en el mundo celta verdaderos chorros de tinta, nosotros haremos justamente lo contrario. A lo largo de años de investigación se han acumulado en este grupo a todas las diosas madres, las divinidades de las aguas, de los ríos y las fuentes y se han insertado asimismo conceptos de zoolatría y totemismo. Todos estos conceptos no tienen lugar en el mundo celta. Las diosas madres no son sino soberanas, las diosas de las aguas son guerreras y en cuanto a la fertilidad de la tierra, hombres y animales ya indicamos que depende exclusivamente de la alianza entre el rey y la soberanía mítica, la tierra de Irlanda.

No existe tampoco una divinidad femenina a la imagen de Venus aunque eso sí, todas las divinidades célticas van a tener un marcado carácter sexual. Los oficios que corresponden a la tercera función se quedan realmente muy menguados en el mundo celta, restringidos únicamente a los oficios manuales y por si fuera poco la epopeya se ocupará mucho más de narrar las aventuras heroicas que los logros artesanales. No hay que olvidar sin embargo que dentro del mundo celta la artesanía era concebida como un arte y el hecho de que las menciones a los artesanos sean poco numerosas no significa que hacia ellos exista un desprecio. A los artesanos se les denominaba *aes dana* "gente de arte" y sus oficios estaban patrocinados por los druidas que cada año, en las asambleas, escogían al maestro *ollam* de cada arte.

El representante más conocido de la tercera función es el denominado Vulcano céltico, que se corresponde con Goibniu, el dios herrero que fabrica las armas para los dioses en la 2ª Batalla de Mag Tured. Su nombre se repite en el teónimo galo Gobanno y en toda una serie de antropónimos galos en Gob- : Gobannicos y Gobannitio y en los nombres célticos actuales del herrero: irl. gobhann, gall. gof, bret. gov. Además de esta divinidad está Luchta el carpintero y Credne el bronceista. Una característica de la tercera función indoeuropea que se repite en la religión celta es la carencia de una divinidad de la tercera función que agrupe a las demás. La abundancia que conlleva la tercera función implica también profusión de dioses y esto sucede en el mundo indoiranio, en el germano y en el romano. En el mundo celta el número es más restringido, sin embargo. La dedicación de un ara a Lug por colectivo de zapateros en Burgo de Osma, tal y como vimos antes unido a la devoción por Minerva (Brigit) de las mujeres nos revela los patronazgos sobre la artesanía de las dividades superiores, al igual que lo ejercían los druidas. Debemos considerar, sin embargo la existencia del culto a Goibniu a través de un ara hallada en la Celtiberia dedicada a Gobannos y de otra en Galicia a Gombiciecós.

Hasta aquí se recoge lo que pudiera considerarse una esquematización del "panteón galaico-lusitano". No hemos recogido todos los epítetos divinos sino aquellos significativos para representar la función y pensamos que conforman de manera clara un esquema organizado. En la actualidad aún existen teónimos sin "descifrar" es decir sin que su nombre haya sido explicado a través de la lingüística pero el camino ya está iniciado. Nos restan dos cuestiones: la concepción celta sobre el más allá y el problema del sacerdocio y los lugares de culto.

### 3. El más allá celta.

En todos los relatos mitológicos o épicos, Irlanda ha localizado el *sid* en tres niveles: 1) Más allá del mar, al oeste: en las islas afortunadas donde los difuntos gozan de una vida paradisíaca en unas tierras encantadas (Tir na mBeo "Tierra de los vivos", Tir na mBan "Tierra de las mujeres" Mag Mor "Gran Llanura" etc). " 2) Bajo el mar o el fondo de los lagos en palacios de oro o de cristal cuya entrada misteriosa aparece alguna vez fortuitamente.3) En las colinas y bajo los oteros: a la llegada de los ocupantes actuales de Irlanda o Goideles sus predecesores divinos o Túatha Dé Dânnann, no pudiendo oponerse a la invasión, se refugiaron bajo tierra. Continuaron la misma vida que antes. Se puede decir que, como consecuencia, el *sid* está en todas partes pero, es evidente que los dioses, que escapan al tiempo y a las dimensiones, no son localizables más que en virtud de una convención y las únicas localizaciones posibles son los *omphaloi*, comprendidos como puntos de contacto entre este mundo y el otro. Este otro Mundo, sea más allá del mar, en el fondo de un lago o bajo una colina, tiene el agua como medio de acceso normal. El Otro Mundo céltico tiene poco que ver con el paraíso cristiano y está muy cerca de la concepción del Walhalla germánico y del paraíso islámico. Sus ocupantes llevan una vida de gozos y delicias: consumen una comida escogida y abundante, son amados por mujeres de una belleza extraordinaria y tienen todos el mismo rango social elevado. No se conoce noción de pecado (cristiano) ni de transgresión (precristiano) (Roux-Guyonvarc'h 1986).

El cristianismo ha simplificado los conceptos y ha hecho de los *immrama* o navegaciones hacia el más allá, el pretexto de interminables periplos de monjes errantes en gracia de Dios, transformando el medio -viaje marítimo- en fin y seguramente suprimiendo las mujeres tentadoras de todas las islas.

Es una isla lejana  
 en torno de la que resplandecen los caballos de la mar  
 carrera blanca a lo largo de la ola espumante  
 que sostienen cuatro pies.

Brillante de sol, seguida de victorias,  
 llanura donde juegan los ejércitos;  
 los bajeles luchan contra los carros  
 en la llanura del sur del Bello Plateado.

Hay un árbol con flores  
 sobre el que los pájaros llaman a los héroes  
 y es una costumbre armoniosa  
 que los llamen a cada hora.

En Irlanda los *filid* eran muy pródigos en las descripciones del Otro Mundo durante las veladas reales en la estación de invierno y sus relatos arrojan bastante luz sobre las concepciones originales cuyos elementos esenciales, invariables se hallan en todas las fuentes:

- la mensajera del *sid*, prometedora de amor y de felicidad eternas.
- la localización del *sid* en las islas lejanas, siendo indispensable un pasaje en barca.
- la música maravillosa que adormece.
- la ausencia de toda función o jerarquía humana.
- el consumo de alimentos suculentos e inagotables y bebidas embriagadoras: cerveza, hidromiel y vino.
- la abolición del tiempo y el espacio.
- la desaparición de toda falta y enfermedad. (Roux-Guyonvarc'h p. 287)

Los humanos que suelen ir allí arrastrados por una bella mujer, imagen trágica del ángel de la muerte, se verán sorprendidos por una dimensión no humana del tiempo pues o bien pasan numerosos días sin haberse sentido ausentes más de unas horas o al contrario. Su acceso en vida será un privilegio reservado a héroes como Cúchulainn o a los elegidos por una bella mensajera venida más allá del mar en una barca de cristal o vidrio. Los humanos o los héroes que allí penetran cambian de estado y de condición. El retorno a la humanidad les está prohibido: uno de los compañeros de Bran al retorno de una de las navegaciones maravillosas, -debido a la nostalgia de Irlanda-, cae hecho cenizas por haber imprudentemente salido de la barca que le transportaba y haber puesto el pie en tierra. A pesar de la distancia cronológica y la degradación de la mayoría de los trazos mitológicos permanece en el folclore un trazo neto de esta concepción del Otro mundo en alguno de los cuentos bretones recogidos por Luzel a fines del siglo XIX. El más característico llamado El Castillo Verde, cuenta las aventuras de un joven muchacho que partió a la búsqueda de su hermana casada con un príncipe misterioso. Cuando vuelve ni su casa ni sus parientes existen ya. Habían desaparecido hacía trescientos años. Este mismo esquema mantiene el relato de Trezenzonio escritor desconocido que relata su experiencia. Llega a Galicia estando ésta despoblada, la recorre hasta llegar al faro de La Coruña desde donde divisa una isla perdida en el mar lejano. Un río corre en dirección a ella y se embarcará tras una ferviente oración. En la isla, que ofrece todos los elementos típicos de una isla del paraíso, en la que no falta la música angélica, hay un gran campo en el que descubre la basílica de Sta. Tecla. La estancia en la isla es plácida celebrándose la fiesta de la Sta. con una gran multitud que luego desaparece. Pasados siete años es advertido de que debe abandonar la isla y prepara una nave mágica según indicaciones angélicas. En su viaje lleva alimentos que tan pronto tocan la tierra se pudren. De vuelta al

faro de La Coruña este estaba destruido y encuentra Galicia, antes despoblada, ya en parte repoblada.

En este texto que ha sido estudiado, y fechado alrededor del año mil, por M. Díaz y Díaz (1985) se aprecian toda una serie de rasgos comunes a los relatos celtas sobre las islas del más allá: el acceso por mar, la unión del río y el mar, la barca sagrada, el paraje paradisíaco, la comida fugaz, la abolición del tiempo y la celebración de fiestas en honor del dios del lugar. La descripción es muy semejante a la que realiza Plutarco de la Isla de Ogygia (*Moralia V*) y que coincide con los restos folclóricos bretones de los habitantes ribereños que cruzan hasta Bretaña en “un golpe de timón” por la noche para regresar por la mañana con el fin de asistir a una fiesta. Asimismo debemos de considerar las leyendas gallegas de santos venidos por mar (San Andrés de Teixido) en barcas de piedra o la existencia de islas enfrente de la costa consideradas como cementerios (Malpica).

Mas el *sid* no sólo se sitúa en las islas de los Bienaventurados sino que se encuentra “bajo los lagos y ríos y en las colinas y otros”, es decir en los lugares en donde se produce la unión de los dos mundos, en los *omphaloi*. Todo el entramaje mítico que hemos ido analizando a lo largo de la exposición aludía continuamente a la noción de la “llanura central” como lugar de intercambio de dos mundos, materialización del pacto entre dioses y hombres, de la soberanía con su pueblo. En estos centros sagrados había una clara alusión al más allá tanto por ser morada de la divinidad como por ser la ubicación escogida para la realización de las batallas y convertirse, por tanto, en el lugar del tránsito.

El perfecto esquema conceptual de la religión celta sobre la noción del *ómphalos* puede ayudar a dilucidar una de las grandes incógnitas de la “cultura castreña”: la ubicación de los enterramientos, hasta la actualidad no hallados, posiblemente por ser buscados sin tener en cuenta la mitología sobre la muerte y los enterramientos entre los celtas. La lógica interna de sus emplazamientos responde a un código simbólico tal y como era de esperar.

Dentro de los “santuarios celtas” podemos considerar básicamente dos tipos cuyo caracter no es excluyente y que se diferencian únicamente en la ubicación. Unos se sitúan en el interior de los castros -las Mídcuarta- y eran utilizados como lugar de asambleas. Es posible que algunos centros habitacionales no fueran, en principio más que lugares de reunión (pensamos por ejemplo en el Castro de S. Cibrán de Lás (<\*pl@) cuyo recinto interior no parece hubiera sido habitado y cuya etapa de habitación es muy tardía o en los famosos *fora* citados por las fuentes clásicas (forum Gigorrorum). Posteriormente se pudo establecer una habitación real como eponimización del pacto del rey con la tierra y también como consecuencia de los aspectos festivos y de “feria” de las reuniones. Mas

hubo determinados *ómphaloi* en los que no se habitó, sino que mantuvieron su papel de santuarios. En la Galia están perfectamente atestiguados un tipo de santuarios (que Brunaux <1986> denomina de tipo belga) caracterizados por el gran número de ofrendas, armas (la mayoría destrozadas voluntariamente) y su situación de límite entre pueblos. Si el centro primordial es la unión y al mismo tiempo ruptura entre el espacio y el tiempo al ser la puerta entre los dos mundos, su registro físico se sitúa "en tierra de nadie". Por ese motivo tienen lugar en él las batallas, las asambleas y los ritos comunes a varios pueblos. Las asambleas particulares eran en el interior de los castros pero dentro de los recintos nunca se celebraban las batallas ya que la dimensión sagrada de la contienda debería realizarse en la tierra dispuesta para tal fin, en el lugar en el que la divinidad se manifestase sin depender de las contingencias del espacio.

Los breves estudios que hasta ahora he realizado revelan en los límites intercastreños la existencia de piedras cargadas de sacralidad entre la población, (respondiendo a la noción de que aunque no toda piedra es un *ómphalos*, todo *ómphalos* sí se ubica alrededor de una piedra <símbolo, evidentemente de la piedra de la soberanía>). Se recogen en estos lugares mitos de "llanuras llenas de tumbas" y, en el caso, por ejemplo, del ayuntamiento de Begonte (Lugo) en el límite entre las parroquias de Donalbai, Cerdeiras y Santalla (correspondientes a otros tantos castros) se sitúa el "Monte da Pena do Porco" con su correspondiente roca central. Las rocas con escaleras del tipo del santuario de Panoias (semajantes a los santuarios celtiberos como el de Ulaca, <Avila>) repiten este simbolismo y son más abundantes de lo que hasta ahora se ha tenido en cuenta.

Las formas y tipos de enterramiento guardan relación evidente con las concepciones sobre el más allá. Existen tres formas de enterramiento básicas, en el mundo celta:

Derivada de la noción del más allá situado "más allá del mar", los muertos son allí enviados en barcas a través de lagos, ríos o el mismo mar. En este gesto hallan explicación las denominadas "ofrendas de armas al agua". Si bien es posible que se arrojen armas al agua como ofrenda a la diosa de la guerra, moradora y dueña de los cursos de agua (recordemos el final de *Excalibur* en el que "la dama del Lago" recibe la espada de la soberanía) y que se realicen combates en el interior de los ríos, a modo de ordalía, también lo es que los muertos son enviados al océano (Ler) a través de los ríos con su ajuar de guerrero. Los naufragios en las desembocaduras surten gran parte de los "depósitos de armas" aparecidos en los ríos a partir del Bronce Final en toda la Europa céltica.

En el mismo campo de batalla "llanura de los pilares" se realiza una pira, se entonan cantos fúnebres -labor realizada por los druidas- y transcurrida la

ceremonia se coloca una lápida en el que, en fecha tardía, se graba el nombre del difunto en ogam, como forma de asignarle al muerto una residencia y evitar “los paseos” en el día de Samain. Muchas “llanuras” de Irlanda deben su nombre al hecho mítico de la muerte de un héroe y, cumpliendo su destino fue allí enterrado. El hecho de que aparezcan las armas destrozadas, tanto en lo que se ha llamado “tesorillos de fundidor”, como en numerosos santuarios galos, no es sino la plasmación del propósito de que los guerreros no puedan seguir combatiendo, sobre todo en Samain, cuando se abran las puertas del más allá.

Derivada de la noción del *sid* debajo de las colinas y oteros y tenido como un gran palacio se construyen tumbas a modo de habitaciones reales, como reproducción del estatus del personaje. Los ejemplos mejores son las denominadas “tumbas principescas” aunque su denominación correcta sería “tumbas reales”.

Los depósitos de armas, las armas en las aguas, y las llanuras míticas nuevamente, se funden en una cierta explicación sobre la carencia de arqueología de la muerte en la Galicia castreña y espero que de “este pacto” mítico pueda brotar un entendimiento y deje de ser cierto el binomio de que si los “megalíticos morían pero no vivían, los castreños vivían pero no morían”.

#### 4. Sacerdocio y ritual

Se ha argumentado, ante la falta de referencias clásicas en las que aparezca una clara alusión a los druidas, la inexistencia de un sacerdocio organizado en la Gallaecia. Más, como indica García Quintela (1991), el hecho de no contar con excursos como los de Posidonio o el libro VI de los comentarios de César no implica que en la parte céltica de la Península Ibérica no existiese un sacerdocio organizado. La consideración de religión más simple de la que convendría a un sacerdocio bien organizado como los druidas tal y como indica este autor, cae por su propio peso y, sobre todo por que creemos que desde ningún punto de vista la religión del Oeste peninsular pueda ser tomada como “simple”. Nutrida de un bello juego simbólico está formada de pequeñas piezas cargadas de significado que conforman un entramado en el que cada figura mítica tiene valor en relación a sí misma, al papel que desempeña dentro del panteón y en estrecha relación con las otras figuras divinas. La repercusión social visible a través de la toponimia sagrada y la existencia de cofradías de guerreros organizadas a modo de “clan cónico” con estructura suficiente como para ser aprovechadas como unidades censitarias romanas, tampoco surgen de una concepción simplista de la sociedad y su entorno. Es evidente que un panteón estructurado hasta detalles mínimos y una sociedad que responde a esta estructura precisa de detentadores de la tradición y, hasta cierto punto, las fuentes los detectan.

García Quintela ha analizado las prácticas sacrificiales de los lusitanos utilizando para ello los testimonios epigráficos y las referencias clásicas. Sus conclusiones son bastante precisas a favor de la existencia de una clase encargada de los sacrificios, es decir del ritual. Este autor señala la jerarquización de víctimas en las tarifas sacrificiales de Cabeço das Fraguas (“ un cordero para Trebopala y un cerdo para Laebo, un cordero de la misma edad para Icoona Loiminna, un cordero de un año para Trebaruna y un toro semental para Reua” <Guyonvarc’h: *Ogam* XIX>) y de Marecos (Penafiel, Portugal) ( A la Excelente Virgen protectora (o cornuda) y Ninfa de los Danigos, Nabia Corona una vaca, un buey, a Nabia un cordero, a Júpiter un cordero, un buey que todavía mama a (...)urgo (?) un cordero a Lida Cor(nigeram o -nutam ?) se ha procedido a los sacrificios para el año y en el santuario el día quince de los idus de Abril en el Consulado de Largus y Mesalinus, Lucretius Vitulinus y Lucretius Pastamus Peregrinus eran los organizadores (*curatores*)). Aunque la traducción de Le Roux y Tranoy (1973) de Nabia como O(ptima) V(irgen) CO(rnifera o nutam) es quizá opinable al igual que Lida COR(nigeram vel nutam) puesto que las divinidades con cuernos se vinculan al mundo de los salvaje y tanto Nabia como Lida (\*pl@: plano, llano) son divinidades soberanas, lo que aquí interesa es la constancia de la jerarquización de víctimas en relación a las figuras divinas, al igual que sucedía en otros ámbitos indoeuropeos como la India Védica o la antigua Roma, así como la constancia epigráfica de la celebración de sacrificios conjuntos a determinadas divinidades en épocas concretas. García Quintela ha examinado también las referencias clásicas a sacrificios humanos entre los lusitanos (Liv. *Per.*49; Estrabón III, 3, 6-7) y los bletónenses (Plutarco, *Cuestión Romana*, 83). que describen la práctica simultánea de sacrificios de hombres y caballos en contextos guerreros y con fines adivinatorios, hecho este último que lo diferenciaría de los sacrificios de la Roma arcaica o de la India védica. En este contexto la “mención del ejecutor como alguien experto en mántica ...induce a pensar que el personaje presentaría rasgos que lo distinguirían de un simple matarife”.

“Los lusitanos hacen sacrificios; observan las entrañas pero sin extirparlas. También observan las venas del pecho conjeturándolas y palpándolas. Predicen primero mediante las entrañas de los prisioneros de guerra, cubriéndolos con sagos. Luego el aurúspice lo golpea por encima de las entrañas. Predicen primero según la forma en la que cae el cuerpo. Cortan a los prisioneros la mano derecha para consagrarla como ofrenda... Sacrifican a Ares un chivo, prisioneros de guerra y caballos. También hacen hecatombes al modo helénico, como dice Píndaro: sacrifican un ciento de todas las especies.

Si bien, dentro del pensamiento celta los sacrificios humanos han sido considerados como excepcionales, (Le Roux-Guyonvarc’h 1986) las referencias que se conservan en relación a Lusitania son básicamente en contexto guerrero y, desde luego revelan unos oficiantes especializados cuya existencia se

reafirmaría en la derivación de uno de sus grados vate (adivino) como antroponímico varias veces atestiguado en Lusitania.

La celebración de funerales dentro de los códigos de cofradías de guerreros con *devotio*, tal y como se describe para los realizados en honor de Viriato; la realización de asambleas guerreras y, en fin todo el entramado ideológico que sustenta la sociedad galaico-lusitana creemos son datos que, sumados a las referencias clásicas, sí permiten afirmar la presencia de una clase sacerdotal organizada. El paulatino hallazgo de lugares de culto (santuarios límite) y de monumentos cargados de simbolismo como las Pedras Formosas o los *berrôes* completan un entramado sobre el que los druidas tendrían su justo lugar a la cabeza de la sociedad, en perfecta cúpula con la figura del rey.

## 5. Conclusiones.

Hemos trazado un percurso a través de los restos religiosos del área galaico-lusitana. Es posible que para completar el cuadro tuvieramos también que referir los testimonios de la Celtiberia. Analizados por Marco Simón y Sopena Genzor completan el entramado de los referentes célticos en la Península Ibérica, mas el mayor arcaísmo institucional del Oeste peninsular permiten, hasta cierto punto su separación.

No hemos realizado una lista detallada de todos los teónimos y epítetos indígenas adorados en el Oeste peninsular. Nuestra propuesta era únicamente señalar el esquema funcional y simbólico en el que se podían enmarcar divinidades y cultos. Creemos que el cuadro resultante resulta congruente y rompe con todo el repertorio de supuestos cultos naturalistas atribuidos a los pueblos primitivos y de los que tampoco habían escapado los pueblos prerromanos del Oeste peninsular. La religión que aquí se practicó se estructuraba por funciones divinas de corte indoeuropeo revelando de una forma nítida, las peculiaridades de la religión celta que la aproximan y la diferencian a la vez del gran tronco común. El dios Lug, Simpolitécnico, rey de los dioses y fundador de la generación fecunda, y la Soberanía femenina, piedra angular de la estructura mítica, vidente, guerrera y artesana además de soporte de la soberanía, sobrevuelan y se integran en una estructura regida básicamente por el predominio de los dioses de la primera función en todos los ámbitos de la vida.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABASCAL PALAZÓN, J.M., «Epigrafía Romana de la Provincia de Guadalajara», *WAD-AL HAYARA* N° 10, p. 80 n°30
- ALBERTOS FIRMAT, M<sup>a</sup>L., «Nuevas divinidades de la Antigua Hispania» *Zephyrus* 3, 1952, p. 49-43
- ALBERTOS FIRMAT, M<sup>a</sup>L.: «¿Mercurio divinidad principal de los celtas peninsulares?» *Emerita* 24,(1956), 294-297
- ALBERTOS FIRMAT, M<sup>a</sup>L., «Perduraciones indígenas en la Galicia Romana: los castros, las divinidades y las organizaciones en la epigrafía.» *Actas del Coloquio Internacional del Bimilenario de Lugo*. Lugo 1977, pp. 17-26.
- ALBERTOS FIRMAT, M<sup>a</sup>L., «A propósito de algunas divinidades lusitanas (2. Arantius Ocelaeus, Arantia Oclaeaca) y el elemento toponímico Ocelum» *Symbola Ludovico Mitxelena Oblatae*, Vitoria 1985,p. 469-484
- ALBERTOS FIRMAT, M<sup>a</sup>L., «La Onomástica Personal indígena del Noroeste Peninsular (astures y galaicos)» *Actas del III Coloquio sobre Lenguas y Culturas Paleohispánicas*, (Lisboa 1980), Salamanca 1985, pp. 255-310.
- ÁLVAREZ BLÁZQUEZ, J.M<sup>a</sup>., *Inscripciones Romanas de Galicia*. Suplemento al fascículo III. Vigo. Santiago de Compostela 1961 (= IRG III Sup)
- ARES, N.: «Exvotos a «Lucoubu» y «Lugubo» en Lugo» *BRAH<sup>a</sup>* CLXIX (1972), 175-195
- ARIAS VILAS, F.; LE ROUX, P.; TRANOY, A., *Inscriptions romaines de la province de Lugo*. Paris 1979. (= IRPL)
- HERNANDO BALMORI, C.: «Sobre la inscripción bibliogé de Lamas de Moledo»,*Emerita* III, 1935, p. 96-98
- BENVENISTE, E., *Vocabulario de las instituciones indoeuropeas*, Madrid 1983 (*Le Vocabulaire des institutions indo-européennes*, Paris 1969)
- BERMEJO BARRERA, J.C., *La Sociedad en la Galicia Castreña*, Santiago 1978
- BERMEJO BARRERA, J.C., *Mitología y Mitos de la Hispania Prerromana*, Madrid 1982
- BERMEJO BARRERA, J.C., *Mitología y Mitos de la Hispania Prerromana*, 2 Madrid 1986.

- BERMEJO BARRERA, J.C., « O Pobo nunca tivo a razón» *I Coloquio de Antropoloxía de Galicia*, Sada 1984 (p. 7 ss)
- BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J.M<sup>a</sup>, *Religiones Primitivas de Hispania*, T. I Roma 1962 (=RPH).
- BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J.M<sup>a</sup>, *Diccionario de las Religiones Prerromanas de Hispania*, Madrid 1975.(= Dicc)
- BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J.M<sup>a</sup>, *Primitivas Religiones Ibéricas*. T. II Religiones Prerromanas. Madrid 1982.
- BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J.M<sup>a</sup>, «Últimas aportaciones al estudio de las religiones Prerromanas de Hispania». *Homenaje a Antonio Tovar*, Madrid 1972.
- BRAÑAS ABAD, R.M<sup>a</sup>, *Romanos e indíxenas na Galicia céltica*. Santiago de Compostela 1995.
- BOUZA BREY, F., D'ORS, A., *Inscripciones Romanas de Galicia I Santiago de Compostela*. Santiago 1949 (= IRG I)
- BRUNAUX, J.L., *Les Gaulois. Santuaires et rites*, Paris 1986.
- CASTILLO, A. del, D'ORS A., *Inscripciones Romanas de Galicia*. Suplementto al fascículo I. Provincia de la Coruña.Santiago de Compostela 1960. (= IRG.I Sup)
- COLLINGWOOD, R.G., WRICHT, R.P., *The Roman inscriptions of Britain. I Inscriptions on Stone*. Oxford 1965
- CURADO, F, PATRICIO, «Aras a Laepus procedentes de Pousafoles, Sabugal (Conventus Sacallabitanus)», *Ficheiro Epigráfico* (Suplemento de Conimbriga) 7, N<sup>o</sup> 28, Coimbra 1984. p. 8-12
- DÍAZ Y DÍAZ, M.C., *Visiones del más allá en Galicia durante la Alta Edad Media*, Santiago de Compostela 1985
- DIEGO SANTOS, F, *Epigrafía romana de Asturias*. Oviedo, 1954.
- DUMÉZIL, G, *Mitra - Varuna. Essai sur des representations indoeuropéenes de la Souveraineté*, Presses Universitaires de France, Paris 1940.
- DUMÉZIL, G., *Servius el la Fortune. Essai sur la fonction sociale de Louange et de Blâme et sur les éléments indo-européennes du cens romain*, Gallimard, París 1943.

- DUMÉZIL, G, *Les Dieux des Indo-européens*, Presses Universitaires de France, Paris 1952.
- DUMÉZIL, G, *Les Dieux des Germains. Essai sur la formation de la religion Scandinave*, Presses Universitaires de France, Paris 1959.
- DUMÉZIL, G, *El destino del Guerrero*, Mexico 1971
- DUMÉZIL, G.: *Les Dieux souverains des indo-européens*. Paris 1977.
- ELORZA, J.J.; ALBERTOS, M<sup>A</sup>L.; GONZÁLEZ, A., *Inscripciones Romanas en la Rioja*, Logroño 1980, N° 40
- ENCARNAÇÃO, J.D', *Divindades Indígenas sob o domínio Romano em Portugal*. Lisboa 1975 (= DIP)
- FILGUEIRA VALVERDE, J., *Inscripciones Romanas de Galicia III Museo de Pontevedra*. Santiago 1955. (= IRG III)
- EVEN, A., LE ROUX, F., «Notes sur le Mercure celtique», *Ogam, Revue des Études Célétiques* IV (1952), 296
- EVEN, A., «Notes sur le Mercure Celtique. II Le Demon Huccan», *Ogam, Revue des Études Célétiques* V (1), 1953, pp 309-312.
- GARCÍA, J.M., *Epigrafía Lusitano-Romana do Museu Tavares Proença Júnior*, Castelo Branco 1984
- GARCÍA QUINTELA, M., «El sacrificio adivinatorio céltico y la religión de los lusitanos», *Polis*, 3 1991, pp. 25-37.
- GARCÍA QUINTELA, M., «El sacrificio lusitano. Estudio comparativo», *Latomus, Revues d'Études Latines*, 51 (2) 1992, pp.337-354.
- GUYONVARC'H, C.-J., «Vocabulaire Vieux-Celtique» s.v. Lama «main», *Ogam, Revue des Études Célétiques* XII (1), 1960
- GUYONVARC'H, C.-J., Notes d'Étymologia et de Lexicographie Celtiques et Gauloises. XVIII.64 «(Mars) ALBIORIX «Roi du Monde»» *Ogam, Revue des Études Célétiques* XV (4-5), Rennes 1964, p. 369-372.
- GUYONVARC'H, C.-H., Notes d'Étymologie et de Lexicographie Gauloises et Celtiques XXII. 98 «Gaulois GVTVATER «(druide) invocateur», irlandais guth «voix», *Ogam, Revue des Études Célétiques*, XVIII (1-2) 1966, pp. 104-116.

- GUYONVARCH, C.-J. «Notes d'Étymologie et de Lexicographie Gauloises et Celtiques. XXVII. 121. L'inscription du Cabeço das Fraguas (Portugal). *Ogam, Revue des Études Celtiques*, XIX (3-4) Rennes 1967, p.253-263
- GUYONVARCH, C.-J., Notes d'Étymologie et de Lexicographie Gauloises et Celtiques XXIX. 134: «La «pierre», l'«ours» et le «roi». Gaulois artos, irlandais art, breton arhz, le nom du roi Arthur» <*Celticum*> XVI (Supl a *Ogam*) Rennes 1967, p. 215-238.
- GUYONVARCH, C.-J., Textes Mytologiques Irlandais I. *Celticum* (Suplemento a *Ogam*) 11/1 Rennes 1978.
- GUYONVARCH, C.-J. & Le ROUX, F., Mórrígan-Bobd-Macha. La Souveraineté Guerrière de l'Irlande. *Ogam-Celticum* 1983.
- GUYONVARCH, C.-J. & LE ROUX, F., *Les druides*, Ouest France 1986
- GUYONVARCH, C.-J. & LE ROUX, F., *La civilisation celtique*, Ouest-France 1990.
- GUYONVARCH, C.-J. & LE ROUX, F., *La société celtique*, Ouest-France 1991
- HOLDER, A., *Alt-Celtischer Sprachschafft*, Leipzig 1904 (= Holder)
- IGLESIAS, J.M.: *Epigrafía cántabra*, Santander, 1976
- JIMENO, A., *Epigrafía romana de la provincia de Soria*, Diputación Provincial de Soria 1980
- LÓPEZ MONTEAGUDO, G., *Esculturas zoomorfas celtas en la Península Ibérica*. Madrid CSIC 1989.
- LORENZO FERNÁNDEZ, J., *Inscripciones Romanas de Galicia IV. Provincia de Orense*. Santiago de Compostela 1968. (= IRG IV)
- MAÑANES PÉREZ, T., *Epigrafía y numismática de Astorga romana y su entorno*, Salamanca 1982 (= ENAR)
- MARCO SIMÓN, F., «El dios céltico Lug y el santuario de Peñalba de Villastar» *Estudios en homenaje al Dr. Antonio Beltrán*, Zaragoza 1986, pp.731-760
- MARCO SIMÓN, F., «La religión de los Celtíberos» en *I Simposium sobre los Celtíberos*, (Daroca 1986) Zaragoza 1987, pp.55-74.
- MARCO SIMÓN, F., «Lengua, instituciones y religión de los celtíberos», en *Los Celtas en el Valle del Ebro*, Zaragoza 1989
- MARCO SIMÓN, F., *Los Celtas, Historia 16*, Madrid 1990

- PENA GRAÑA, A., *Narón unha terra con historia de seu*, Narón 1992.
- PEREIRA MENAUT, G., *Corpus de Inscripciones Romanas de Galicia. I Provincia de A Coruña*. Consello da Cultura Galega, Santiago 1991
- RODRÍGUEZ COLMENERO, A., *AQVAE FLAVIAE I.- Fontes Epigráficas*, Chaves 1987.
- LE ROUX, F., «Aperçu sur le roi dans le société celtique. Su nom et su fonction», *Ogam, Revue des Études celtiques*, IV, n° 20, Jun. 1952, pp. 225-231; n° 21, Jul. 1952, pp. 245-246; n° 22, Sep. 1952, pp. 269-276; n° 23, Oct. 1952, pp. 278-279; V (1) n° 25/26, Feb. 1953, pp. 334-336; (4) n° 29, Oct. 1953, pp. 81-84 y (5-6) n° 30, Dic. 1953, pp. 106-110
- LE ROUX, F., «Des chaudrons celtiques à l'arbre d'Esus, Lucain et les Scholies Bernoises», *Ogam, Revue des Études celtiques*, VII, 1955 p. 33-58.
- LE ROUX, F., «Le calendrier gaulois de Coligny (Ain) et la fête irlandaise de Samain (\*Samonios)», *Ogam, Revue des Études celtiques*, IX, 1957,, pp. 337-342.
- LE ROUX, F., «Introduction à une étude de l'Apollon Gaulois», *Ogam, Revue des Études celtiques* XI (2-3), n° 62, 1959, pp. 216-226.
- LE ROUX, F., «Le dieu Céltique aux liens. De l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer», *Ogam, Revue des Études celtiques* XII, (2-3). 1960, pp. 208-234
- LE ROUX, F., «Estudes sur le festiare celtique: Le Lugnasad ou la fête de Lug», *Ogam, Revue des Études celtiques* XIV (2-3), Ab.-Jun. 1962, pp. 331-372.
- LE ROUX, F., Notes d'Histoires des Religions IV.15 «Le dieu du Sena». *Ogam, Revue des Études celtiques* XV, (2-3) 1963, pp. 265-258
- LE ROUX, F., «Aspects de la fonction guerrière chez les Celtes», *Ogam, Revue des Études celtiques* XVII (1-2), 1965, pp. 175-188.
- LE ROUX, F., «Notes d'Histoire des Religions XV.42. Remarques sur le taureau à trois cornes». *Ogam, Revue des Études celtiques* XVIII, (5-6), 1966, pp. 509-510
- LE ROUX, F., «Introduction Generale a l'Etude de la Tradition Celtique», *Ogam, Revue des Études celtiques* XIX, 1967, pp. 272-347
- LE ROUX, F., «Notes d'Histoire des Religions XVII.49.13. Lug à la longue main», *Ogam, Revue des Études celtiques* XIX, (5-6), Dic. 1967, p. 514.

- LE ROUX, F., «La Mythologie Irlandaise du Livre des Conquêtes», *Ogam, Revue des Études celtiques* XX, (3-6), 1968, pp. 344-381.
- LE ROUX, F., Notes d'Histoire de Religions XX. 55.»BRIGITE et MINERVE, le problème d'interpretation d'un monument figuré», *Ogam, Revue des Études celtiques* XXII-XXV, 1970-73, PP. 209-234
- LE ROUX, F., «La religión de los Celtas» en *Las religiones Antiguas*, Vol. III, Historia de las religiones siglo XXI, (3ª ed. 1981), pp. 109-183.
- LE ROUX, F., «Sur quelques sacrifices et rites celtiques sans effusion de sang» *Etudes Indo-Européenes* 1, *Ogam Tradition Celtique*, Tomes 35-36, Rennes 1983-1984, pp. 95-109.
- ROUX, P. Le & Tranoy, A., «Rome et les indigènes dans le Nord-Ouest de la Peninsule Iberique. Problemes d'épigraphie et d'histoire», *Melanges de la Casa Velazquez*, IX 1973
- SOPEÑA GENZOR, G., *Dioses, ética y ritos. Aproximaciones para una comprensión de la religiosidad de los pueblos celtibéricos*. Zaragoza 1987
- THEVENOT, E., «La pendaison sanglante des victimes offertes á Esus-Mars» *Hommages á Waldemar Deonna*. Colecc. LATOMUS XXVIII, Bruxelles 1957, pp. 442-449.
- VASCONCELLOS, J, LEITE DE, *Religiões da Lusitânia na parte que principalmente se refere a Portugal*. Lisboa Vol II 1905; Vol. III 1913 (= Leite Rel. II y III)
- VÁZQUEZ SACO, F., *Inscripciones Romanas de Galicia II Provincia de Lugo*. Santiago 1954 (= IRG II)
- WEBSTER, G.: *The British Celts and their Gods under Rome*, Londres, 1986, p. 73
- I Simposium sobre los celtíberos*, Daroca (Zaragoza), 24-26 Abril 1986. (Zaragoza 1987)
- TOVAR, A., *Estudios sobre las Primitivas Lenguas Hispánicas*, Buenos Aires 1949.
- TOVAR, A.: «Sobre la complejidad de las invasiones indoeuropeas en nuestra Península», *Zephyrus* I-III 1950,
- A. TOVAR:»La inscripción grande de Peñalba de Villastar», *Emerita*, 27 (1955), 349-365
- TOVAR, A.: «Las invasiones indoeuropeas, problema estratigráfico» *Zephyrus* 8, 1957, p. 77-83.

- TOVAR, A.; CARO BAROJA, J., *Estudios sobre la España Antigua*. «Cuadernos de la «Fundación Pastor», 17. Madrid 1971.
- TOVAR, A., «Etnia y Lengua en la Galicia Antigua: el problema del celtismo», *Estudios de Cultura Castrexa e Historia Antigua de Galicia* (I.C.E.) Santiago de Compostela 1983, p. 247-283.
- TOVAR, A., «La inscripción de Cabeço das Fráguas y la lengua de los lusitanos», *Actas del III Coloquio sobre Lenguas y Culturas Paleohispánicas*, (Lisboa 1980) Salamanca 1985, pp. 227-253
- UNTERMANN, J., «Areas e movementos lingüísticos na Hispania Prerromana», *Revista de Guimarães*, LXXII, 1962, pp. 5 ss.
- UNTERMANN, J., *Elementos de un Atlas Antroponímico de la Hispania Antigua*, Madrid 1965.
- UNTERMANN, J., «En torno a las inscripciones rupestres de Peñalba de Villastar», *Teruel*, 57 (1977), 5-21
- UNTERMANN, J., «Los teónimos de la región lusitano-gallega como fuente de las lenguas indígenas» *III Coloquio sobre Lenguas y Culturas Paleohispánicas*. (Lisboa 1980) Salamanca 1985.
- ZECCHINI, G., *I Druidi e l'opposizione dei celti a Roma*, Milano 1984

## ESQUEMA DE LOS TEÓNIMOS HISPANOS

## LUG.

Lug	Lugoves (Celtiberia) Lug (Celtiberia) Lovesius (N.Portugal) Luceis (Celtiberia) Luc(?) (Guadalajara) Lougesterico (Sória)
Lug rey de los dioses *artos: oso	Lugoves Arquienos (Lugo) Arquienos (Cáceres) Arconus (Guadalajara) Hermes Devorix (Chaves N.Port)
Mercurio Mocco / Hucano (simbolismo sacerdotal del jabalí)	Mocion (Orense) Maecus Rougiavesucius (Braga N.Port) Debaron Muciaegos (Chaves)
Aspecto brillante (Griananeich)	Vestio Aloniecós (Pontevedra) Sigerio Stellifero (Merida)

## LA SOBERANIA FEMENINA

1Aspecto brillante Suleis/Sulevias	Suleis Nantugaicas (Orense)
2Profetizadora aspecto sacerdotal femenino	Deganta (El Bierzo)
3Soberana 4.Soberanía guerrera «Señora, punto central»  «del grupo de los osos»  «korio-nos	Erbina (Beira Baixa) Navia ( Lugo) Navia (lugar de Galicia) Nabia (Orense, Braga, DouroL, Tras-os Mtes,BeiraBaixa, Alcántara, Trujillo,Cáceres) Navia Arconunieca (Lugo) Nabia Elaesurraeca (Orense) Nympha Danigom Nabia Corona (Penafiel,Portugal) Navia Sesmaca (Galicia) (Tongoe Nabiogoi) (Braga)
5.Soberana del más allá: la llanura mítica «Llanura»  «La larga llanura de los guerreros»	Reua (Orense, Cabeço das Fráguas, Beira B, Reua Anabareaicus (Trujillo) Reua Langanitaecus (Beira Baixa Reua Langanidaegus (Beira Baixa)

«La llanura del medio»	Reua Laraucus (Orense) Reua Remiraegus (Orense)
«llanura»	Laneana (Cáceres, Sabugal, rupestre) Salama (Cáceres)
6 Pacto soberano: la tierra, la piedra, el pueblo.	
«piedra del campo llano»	Crougea Magareaico (Lamas de Moledo)
«La piedra»	Crouga Nilacua (Beira Alta)
«piedra del pueblo»	Crougin Totadigoe (Orense)
«el territorio»	Trebarona (Beira Baixa, Cáceres) Trebaronna (Beira Baixa) Trebaruna (Beira Baixa, Cabeço) Augusta Trebaruna (Cáceres) Triborunna (Cascais, Portugal) Trebopala (Cabeço)
«la piedra del territorio»	

1ª FUNCIÓN ASPECTO BRILLANTE: DAGDA

Dios bueno (Caros: amigo)	Carus (Orense. Braga, Viana)
(Araf:amable)	Caraecus Quaelicus (Avila)
Esus (Optimo)	Arabos (Cáceres)
Luminoso, brillante	Visugius (Rioja)(*uestu) I.O.M Candiedonis (Galicia)
	Iupiter Candamios (Candanedo,Asturias)
	Jupiter Deus Candamus (Palencia)
	Deus Caidamus (Palencia)
	Candeberonius Caeduradius (Braga)
*Ivo-cattas	Igaedus (Beira Baixa, C.Port)
Señor de la muerte	Lahus Paraliomegus (Lugo)
Páramo: «llanura»	Paramecus (Lugo, Oviedo)
	Paramaicus (Sabugal,Portugal)
*tel/tal:tierra	Mars Tilenus (La Bañeza)
*pel/pal/pla:«plano»	Laroucos (Chaves) Laraucos (Chaves) J. Socio Laroucos (Montalegre. rupestre) Jupiter Ladicus (C Larouco, Orense)

Señor del mundo	Albocehos (Vila Real, N.Portugal)
albio:«mundo», *ups/uxs«elevado»	

### 1ª FUNCIÓN APOLÍNEA: DIANCECHT

Apolo Bormanico :«el hirviente»	Bormanicus (Caldas de Vizella, Portugal) Marte Borus (Monsanto, Idanha, Beira.B.) id (Castelo Branco, )
------------------------------------	---

### NUADA: EL REY DISTRIBUIDOR

Cososus Deus Mars (Aquitania)	Cosus (La Coruña, Orense, León)
Mercurio Cosumis (Aquitania)	Cosiovus Ascannus (León) Cosus Caleunius (Lugo) Cossus Daviniagus (La Coruña)
*davio:«quemar, arder»	
Esus (Galia) neimnech:«envenenado»	Cosus Esoaecus (Pontevedra) Cosus Neneoecus (Sto Thyrso, Porto)
nitio:«ombate»	Dominus Deus Neneoecus (id) Cossus Nidoledius (El Bierzo)
oenach:asamblea *segh:«sujetar,vencer»	Nidanluaecus (EL Bierzo) Cosus Oenaecus (Galicia) Deus dominus Cossus Segidiaecus (León) Cosus Oeinaecus (La Coruña)
tuir:un pilar, un guerrero, un toro	Cosiovius Tabalienus (Villaviciosa) Cossu Tueraneus Parameius (Bembibre, León) Cossu Udunaeus? Itilienus? (Bembibre)
*sen:«viejo».	Collaveseis Caielonis Cosigus (Beira Alta) Cosenus (Jaén, rupestre) Mars Semnus Cosus (Denia)

## 1ª FUNCIÓN ASPECTO SOMBRÍO: OGMIOS EL QUE CAMINA Y EL QUE ATA

Lazos mágicos	Banda (Idanha, Beira Baixa)
*bhend:«atar, ligar»	Bandua (Tras-os-Mtes. Portugal)
	Bandoga (Lisboa Museo)
*ai-dh+*bhergh:	Bandua Aetobrigus (Limia.Orense)
*apelo *segh	Bandia Apolo Segó (Cáceres)
araf:«tranquilo, amable»	Bandis Arbariacus (Beira Baixa)
*upo(Júpiter Uxelimus)	Banda Araugelensis (Beira Baixa, pátera)
briga. (Lacobriga)	Bandus Brialeacus (Beira Baixa)
acelt.katakos:«guerrero»	Bandua Cadogus (Verín Orense)
:Aetobrigus	Bandua Etobrigus (Lisboa Mus.)
	Banda Isibraiecus (Beira Baixa)
	Banda Isibraia (Beira Baixa)
	Mercurio Isibraiecus
	Badua Ituiciense (Toledo)
«de la ciudad de la llanura»	Bandua Lanobriga (Orense)
«de la ciudad larga»	Banda Loncobricense (Beira Alta)
semejante a Ocelum?	Bandua Ocole..? (Povoa, Portugal)
	Bandis Oilienaicus (Beira Baixa)
oll: «potente»,«supremo»	Bandusus Oleccus (Lugo)
*ríg: rey	Banda Raeicus (Tras-os Mtes.Portugal)
*reudh:«rojo»	Bandua Roudeaecus (Cáceres)
	Bandis Tatideaicus (Beira Alta)
	Bandua Veigebraegus (Orense)
*uailos:«lobo» Velico Portugal)	Banda Velugus Toiraecus (Aveiro,
*uer:>viros «justo»	Bandua Verubrigus (Verín, Orense)
	Bandis Vorteaecus (Beira Baixa)
*uper:«superior»	Vorteaecus (Beira Baixa)
	Banda Vorp..icius (Cáceres)
	Deus Bandua (Orense)

El Caminante sagrado	Mercurio Ocnioroco (Celtiberia)
El torcido	Nimmedo Sediaggo
	Angeficus (Cáceres)
	Agnaecus Mercuriue Augustus (Beira Alta)
	Laebus (O Cabeço das Fráguas. rupestre)
	Laepus (Sabugal, al pie del Cabeço)
El anciano	Senaicus (Braga)
	Senius Coronus (Beira Alta)
INTERPRETATIO	Mercurios
	Lares Viales
	Lares indígenas

### 2ª FUNCIÓN: OGME/CUCHULAINN/SETANTA: EL CAMPEÓN

«el fuerte»	Brigos (Braga)
«victorioso»	Boduos (León)
«el héroe»	Neto (Coninbriga)
	Netonis (id)

### 3ª FUNCIÓN: GOIBNIU EL HERRERO.

	Gobannon (Celtiberia)
	Gombicieco (Galicia)