

Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií

OBOR: STUDIUM HUMANITNÍ VZDĚLANOSTI

Bakalářská práce na téma:

TROJFUNKČNÍ STRUKTURA V IRSKÉ MYTOLOGII

Autorka: Martina Tajbnerová

Vedoucí práce: Dr Dalibor Antalík

2006

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a souhlasím s jejím eventuálním zveřejněním v tištěné nebo elektronické podobě.

V Písku dne.....

.....

OBSAH

I. Úvod	4
II. Rešerše:	
a) Idea Indoevropanství.....	6
b) Trojfunkční struktura u Dumézila	8
c) Tři funkce.....	14
d) Dumézilovy poznatky o trojfunkční struktuře u ostrovních Keltů.....	20
e) Navazující práce Françoise Le Roux.....	26
f) Navazující práce Jaana Puhvela.....	30
III. Samotná práce:	
a) Keltové.....	33
b) Nejstarší irské literární památky.....	34
c) Tři poklady Tuatha de Danaanů a tři nartské dary.....	37
d) Válka funkcí – II. bitva na Mag Tuired?.....	38
e) Tři funkce v mytologii-rozdělení.....	41
e1) 1.fce-právní a magická: Nuada a Manannan.....	43
e2) 2. fce-válečná a bojová: Ogma.....	48
e3) 3.fce- prosperity a plodnosti: Dagda	50
f) Lug-multifunkční postava.....	54
IV. Závěr	57
V. Seznam použité literatury	59
VI. Příloha	61

I. ÚVOD

Tato bakalářská práce si klade za cíl prokázat trojfunkční rozdělení bohů v keltské mytologii a stručně popsat jednotlivé funkce (svrchovanost, sílu fyzickou a bojovou a plodnost) a jim příslušné postavy vystupující v irských mýtech. Celá studie vychází z teorie Georgese Dumézila, která předpokládá, že takzvaná trojfunkční struktura je příznačná pouze pro mýty indoevropských národů. Pojem indoevropský je podstatě lingvistický termín, kterým je označován prajazyk, který byl základem několika jazykových skupin. Tyto jazykové skupiny byly nositeli kultury, k níž patří nemateriální, kulturní jazykové projevy jako je náboženství, mytologie, epos, pověst, lidová píseň a další formy literární tvorby předávané zpočátku ústní a později i písemnou formou. Na základě rekonstrukce literárních pramenů lze najít jisté základní společné rysy těchto jazykových skupin. Základními prameny indoevropské mytologie jsou tedy konzervativní posvátné texty. Co se týče Keltů, ať už se jedná o Kelty ostrovní nebo kontinentální, nemáme z oněch konzervativních původních textů zhora nic. Dochované prameny jsou pozdního data a křesťanského charakteru a to díky druidům a jejich úzkostlivému zachování ústní tradice a přísnému zákazu psaného projevu. Navzdory těmto překážkám se pokusím onu základní indoevropskou trojfunkční charakteristiku v irské mytologii vysledovat. V dostupných textech a sekundární literatuře zabývající se irskou mytologií a Kelty se budu snažit na základě příslušnosti postav k Dumézilem již dostatečně charakterizovaným funkcím dokázat, že irská mytologie je v základu trojfunkční a že jednotlivé, mnou popsané, postavy vykazují charakteristiku příslušející daným funkcím. Vzhledem k tomu, že nevládnou Irštinou, pracovala jsem s kritickými překlady původních textů Christiana Guyonvarc'ha, Jeffreyho Gantze a rovněž jsem přihlédla k verzi Augusty Gregory, která rovněž vychází z nejstarších irských literárních památek a původní texty uspořádala do jednotlivých příběhů.

Irskou mytologii lze rozdělit do čtyř základních cyklů: Mytologický cyklus, Královský cyklus, Fenianský cyklus také zvaný Oissianický a Ulsterský cyklus. Vzhledem k rozsahu práce považuji za vhodné soustředit se pouze na cyklus jeden a to Mytologický, neboť je základní a další cykly na něj navazují. Postavy v následujících cyklech jsou často potomky

rodu Tûataha Dé Dâannů a podobají se svým rodičům. Tûatha Dé Dâannové, neboli lid bohyně Dany přišel podle Lebor Gabála Erren (Kniha invazí) do Irska v jedné z vln invazí a vytvořil určitou společenskou strukturu, která se výrazně promítla i do příběhů irské mytologie. Françoise Le Roux o nich píše:

Ale je jisté, že to byli Tuatha de Danaanové, kdo položil základy celé mytické stavby. Z ostrovů na severu Světa, kde u čtyřech předních druidů získávali vědění a moudrost, si přivezli zázračné talismany: Dagdův kotel, od něž žádná společnost neodešla nenasycená; Lugovo kopí, jež způsobovalo nevyčísitelná poranění; Nuadův meč, jehož držitel byl nepřemožitelný a Kámen Fail (Lia Fail), který zaburácel pod nohama správného kandidáta, jenž měl převzít vrchovanou moc nad Irskem. Byli to oni, kdo rozdělil ostrov na čtyři provincie, Leinster, Ulster, Connaught a Munster, a později na pět přidáním provincie Mide (Meath) považovanou za sídlo králů, Taru, místo všech velkých náboženských svátků...“¹

Mytologický cyklus končí s příchodem synů Mílových na irský ostrov. Tûatha dé Dâannové ustupují do svých sídel pod zemí zvaných Sídhe a získávají podobu polobohů. Ze Sídhe pak vycházejí do světa lidí a ovlivňují životy postav v dalších příbězích, radí jim, lákají je do Sídhe, uzavírají s nimi sňatky a plodí s nimi děti. Nikdy zcela nezmizí a vystupují ve všech cyklech. Jejich role se však mění a jejich vliv na ústřední postavy slábne. Finn, hlavní postava Fenianského cyklu, má s Tûatha Dé Dâannoy velmi úzké vztahy, je jim v podstatě roven. Pobývá nepřetržitě v jejich domech, setkává se s Bodb Deargem, Oengusem a Manannanem tak jako přítel s přítelem. K Cuchulainovi, ústřední postavě Ulsterského cyklu, však, i přestože je synem jednoho z nejmocnějších z Tûatha Dé Dâannů, přicházejí jako bohové ke smrtelníkovi.

V prepisech irských jmen a názvů jsem se řídila podle glosáře Françoise Le Rouxové².

K bakalářské práci připojuji pro názornější ilustraci i přílohu, která obsahuje můj překlad některých zásadních příběhů z anglického originálu Lady Gregory's Complete Irish Mythology (zde jsem ponechala autorčin přepis jmen).³

¹ Le Roux, 1999, Histoire des religions I, str. 822

² Le Roux, 1986, Les Druides, str. 361-424

³ Gregory, 2000, Complete Irish Mythology

II. REŠERŠE

a) Idea Indoevropanství

Pojem indoevropský je poměrně složitý. V první řadě se však jedná o termín lingvistický, jímž se označuje prajazyk, který lze komparatisticky rekonstruovat a byl základem indické, íránské, tocharské, anatolské, arménské, řecké, italické, keltské, germánské, baltské a slovanské jazykové skupiny. Tyto jazykové skupiny, jež se z předpokládaného prajazyka vyvinuly, prodělaly během posledních pěti tisíc let značně odlišný vývoj a proto mají pro jeho rekonstrukci různou hodnotu. Jejich společný základ však lze u některých výrazů jednoznačně prokázat. Puhvel uvádí vedle jiných i zajímavý důkaz společného základu slova 'kolo' u několika jazykových skupin.

Obzvlášť zajímavý je termín 'kolo', jelikož dovoluje další rozbor na jednotlivé komponenty: sanskrtské *čakram* i anglické *wheel* (staroanglické *hweol*; též srovnej řecké *kyklos*) navazují na prvotní tvar **k^wek^wlo-*, což je substantivum odvozené od slovesa **k^wel-* s významem 'otáčet se kolem čepu', který též můžeme pozorovat v řeckém *polos* 'čep, osa' (<*k^wolos*) a v litevském *kalkas* 'krk' (na němž se otáčí hlava). Metonymicky se z 'kola' stal postupně 'kočár' a stejný význam má i tocharské *kukal*, stejně jako druhé indoevropské slovo s významem 'kolo', latinské *rota*, irské *roth*, německé *rad* a litevské *ratas*, (ze slovesa, které můžeme najít ve staroirském *rethim* 'běžím' a litevském *ritu* 'valím se') se objevuje v sanskrtském a staroíránském *ratha-* 'kočár'.⁴

Předpokládejme tedy, že existoval jeden jediný společný jazyk. Každý živý jazyk se však nutně vyvíjí. Přijímá slova (někdy i strukturu) z jiných jazyků, vznikají nová slova a jiná se prostě přestávají používat.

Klíčovým bodem ve vývoji jazyků a jejich šíření je počátek používání písma. Díky velmi ranému styku s kolébkami kultury blízkého východu se některé skupiny objevily na

⁴ Puhvel, 1997, Srovnávací mytologie, str. 51

scéně světových dějin mnohem dříve než jiné. To platí o větvi indické, anatolské a řecké, které jsou doloženy od druhého tisíciletí př. n. l. Jiné skupiny Indoevropanů, např. Keltové, Germáni, Baltové a Slované, začaly používat písmo až s příchodem křesťanství, tedy mnohem později. K rozšiřování jazyků docházelo vlivem velkého stěhování národů, jehož počátkem je velké stěhování Keltů, které se časově shoduje s archeologicky doloženou Dobou železnou. Rozšíření a dochování určité tradice jsou však dvě různé samostatné záležitosti. Ve staré Indii například vznikla vyspělá civilizace s kultivovaným vědeckým a literárním jazykem, sanskrtem, který má doposud velký kulturní význam. Z tohoto základu pak vyrostl i buddhismus, jehož prostřednictvím se indický vliv rozšířil do značné části asijského kontinentu. Naopak je tomu s Kelty. Ti už před Římany ovládli značnou část Evropy. V prvním tisíciletí patřili dokonce k nejexpanzivnějším národům, ale vlivem druidského zákazu písma a dalších zvláštností národního charakteru jejich jazyk a kultura postupně upadá.

Pojem indoevropský se však neomezuje jen na oblast lingvistickou. Jazykové společenství sice mohlo v těch dávných dobách vznikat bez politické a rasové jednoty, avšak nikoli bez minima společné kultury a to kultury intelektuální, duchovní, tj. převážně náboženské, stejně jako kultury materiální. Všichni ti lidé, kteří dávali mimo jiné stejné jméno kolu museli vnímat význačné pozůstatky stejného pojetí světa. Společný základ v oblasti jazykové tedy poukazuje i k dalším oblastem. Dumézil tvrdí:

...(jazyk)byl uchovatelem a šířitelem myšlenek a zůstává nepravděpodobné, že by si jazyky, které z něj povstaly, nic z těchto myšlenek nezachovaly a nezaznamenaly ve svých nejstarších dokumentech.⁵

U indoevropských národů tak můžeme vysledovat jisté základní společné rysy v oblasti kulturní a náboženské. Ty lze pozorovat na základě studia nejstarších literárních památek a to bývají nejčastěji mytologické texty nebo rozsáhlé hrdinské eposy. Mýty totiž nejsou jen samočinné literární výtvoř odtržené od života lidí, kteří je vyprávějí. Mají úzký vztah ke společenskému a politickému zřízení stejně jako k rituálu, zákonu či obyčeji. Jejich úlohou je toto vše ospravedlnit, vysvětlit a podepřít obrazným vyjádřením velkých myšlenek.

⁵ Dumézil, 1995, *Mythe et Epopée* I. str. 42

b) Trojfunkční struktura u Dumézila

Dumézil se věnoval problematice trojfunkčnosti, a to nejen v oblasti mytologie, v podstatě celý život a napsal na toto téma nesčetnou řadu publikací a článků, v nichž postupně krystalizovala celá jeho teorie. Mýty pro něj nepředstavovaly autonomní oblast, ale považoval je za způsob vyjádření hlubší společenské a kulturní skutečnosti. Zásadními jsou především studie *Jupiter Mars Quirinus* a souhrn Dumézilovy celoživotní práce můžeme spatřit v *Mythe et Epopée I, II a III*. Připomeňme si několik zásadních děl a jejich ústředních témat, jež souvisejí s touto prací.

Myšlenku trojfunkčnosti Dumézil poprvé uveřejnil v roce 1938 v *Revue de l'histoire des religions* v zásadním článku „*La préhistoire des flamines majeurs*“, v němž prohlašuje, že trojčlennost, kterou rozpoznal u Indoíránců se vyskytuje také u západní větve Indoevropanů a pochází tudíž z jednoho společného kořene. Tento objev pak v následujících desetiletích Dumézil stále znovu ověřuje a rozšiřuje na další a další oblasti indoevropské mytologie a bádá v panteonech, rituálech, společenských uspořádáních a eposech všech indoevropských zemí. Následuje celá řada studií *Jupiter Mars Quirinus*, jejichž název odkazuje na trojici, která se pro Dumézila stala exemplárním příkladem trojfunkčnosti. První studie z roku 1941 představuje obecný výklad indoevropského pojetí společnosti: kast ve staré Indii, společenských stavů v Íránu v době Avesty a společenských funkcí Skythů. Již zde Dumézil tvrdí, že tři velké provincie indoíránského světa znají princip společenského členění na kněze, válečníky a rolníky-pastevece a dodává, že však pouze Indie na něm založila svou společenskou organizaci. Jedním z nejvýraznějších rysů indické společnosti postvédského období je její systematické rozdělení do čtyř „stavů“, podle sanskrtu do čtyř „barev“-*varn*, z nichž pouze první tři jsou bytostně árjovské a proto čisté. Povinnosti každého ze tří árjovských stavů slouží k jeho definování. *Brahmáni*, kněží, studují a vyučují posvátné vědění a konají oběti. *Kšatrijové* (nebo *rádžanjové*), válečníci, ochraňují svou silou a svými zbraněmi lid a na *vaišje* připadá chovatelství a obdělávání půdy, obchod a obecně výroba hmotných statků. Tak se vytváří celistvá a harmonická společnost, které vládne oddělená osobnost, král sám zpravidla pocházející, jako ztělesnění jejích nevyšších kvalit, z druhé úrovně. Každá z těchto hierarchizovaných funkčních skupin je v podstatě sama do sebe

uzavřená dědičností, endogamií a přísným souborem zákazů. Jinak tomu bylo podle něj v Íránu a v Římě, zatímco keltská společnost se zdá indické bližší. Podle dokumentů, které popisují společenský stav upadající pohanské Galie, kterou dobyl Caesar a podle textů, které informují o Irsku krátce po konverzi ke křesťanství lze keltskou společnost rozdělit na tři třídy: 1. Všemocná třída *druidů*, tedy „velmi učených“, kněží, právníků a nositelů tradice. 2. *flaithové*, tedy vojenská aristokracie, vlastníci půdy a 3. *bó airig*, neboli chovatelé, svobodní majitelé krav.

V roce 1944 vychází kniha *Naissance de Rome (Jupiter Mars Quirinus II)* zaměřená na problematiku založení města. Dumézil zde na základě Prophetiova textu tvrdí, že popis a charakterizace tří původních římských kmenů výborně vystihuje tři indoevropské společenské funkce a že válka mezi Latiny a Sabinými je typickým příkladem ustavující války, jejíž další ilustrace nalezneme v mytologii germánské (válka mezi Ásy a Vany), indické (hádky mezi Indrou a Ašvinými) a keltské (spor mezi Túatha Dé Dânnany a Fomoiry). Dumézil zde dospívá k názoru, že historie Říma, tak jak ji prezentují dávní autoři, odpovídá indoevropské trojfunkční struktuře. V legendě o počátcích Říma považuje Dumézil za klíčovou epizodu o válce a posléze splynutí Protořímanů a Sabinů. Je přesvědčen, že bez ohledu na to, co se tenkrát v oněch staletích, o nichž nemáme žádnou dokumentaci, skutečně stalo, překrylo tradiční schéma založení celé společnosti. V římském letopisectví je tímto schématem schéma „prvních funkčních králů“ stejně jako například v Sáze o Ingvilinzích.

Tuto myšlenku pak Dumézil rozvíjí a shrnuje v *Mythe et Epopée I*:

Zápletkou je prostá. Řím byl rituálně založen a společensky zorganizován Romulem jednoho určitého dne, který byl znám a každoročně se slavil. Toto první založení – města bez žen, města pohrdaného *beati possidentes* (zámožnými vlastníky) ze sousedství – nestačilo, nemělo budoucnost; Romulus ho tedy musel po válce proti Sabinům a jejich spojencům doplnit tím, že nechal splynout několik etnických složek: své druhy Protořímany, Sabinů Tita Tatia a podle některých autorů do třetice vojenský sbor Etruska „Lucumona“, povoláný Romulem jako posila v počátcích nepřátelství. Šlo tedy o etnickou válku, za jakou se vydávají obdobné války ve skandinávské báji a báji irské, avšak válku, v níž mají ryze etnické skupiny skutečná historická a zeměpisná jména – Latinové, Sabinové a Etruskové -, a ne jména theologická následně polidštěná, pohistoričtělá jako je tomu v případě Ásů a Vánů, Tuatha de Danaanů a Fomoirů. Zároveň však válku funkční, trojfunkční, stejnou měrou jako války skandinávských bohů, irských bohů a démonů.⁶

⁶ Dumézil, 1995, *Mythe et Epopée I*, str 318

Tyto tři etnické skupiny tvořící tři legendární základy tří kmenů tedy mají tři funkční hodnoty: Romulus a jeho společníci jsou držitelé svrchované moci; jeho etruští spojenci, pod vedením Lucumnovým, jsou odborníci na vojenské umění a jeho nepřátelé Titus se Sabiny mají mladé ženy, bohatá stáda a navíc odpor k válce. Spor mezi dvěma prvními funkcemi a funkcí třetí, tedy mezi spojenci, jimiž byli Protořímané a Etruskové, a Sabiny, nakonec vede ke spojení do trojfunkční struktury a ustavení trojfunkční společnosti. Sabinové jako představitelé třetí funkce jsou bohatí. Stěhují se z venkova do měst svých původních nepřátel a jako věno přinášejí svým dcerám, které jim byly původně Protořímany uneseny, své dědičné bohatství. Tím je naplněna třetí funkce, tedy plodnost pojící se s materiálním bohatstvím.

Podobný spor nacházíme u Skandinávců, a to spor mezi Ásy a Vany. Vanové jsou v mýtech popisováni jako bohové, jimž je vlastní bohatství, plodnost a rozkošnictví, a Ásové jako bohové vysoké magie a válečnické síly. Ásové tedy jasně představují první a druhou funkci a Vanům přísluší funkce třetí. Ásové a Vanové se zprvu střetávají v litém boji se střídavými úspěchy, až nakonec uzavřou mírovou a dokonce i spojeneckou smlouvu. Hlavní Vanové Njord a Frey se začlení mezi Ásy tak těsně, že se po smrti vanského boha Ódina ujímají vlády Njord a později Frey. Povaze obou skupin odpovídá i způsob boje. Ve Snorriho Sáze o Ingvilinzích lze v několika strofách z Volsupá (vědmíny věštby) číst o tom, jak Vanové vyslali k Ásům zákazonosné stvoření zvané Gullveig, něco jako Zlaté opojení, které Ódin a jeho druhové nedokážou zničit a jež pustošilo hlavně srdce žen. Vůdce Ásů zase hodil proti nepřátelskému vojsku kouzelný oštěp.

Védští trojfunkční bohové, ať už skupinová nebo individuální – Mitra-Varuna, Indra a dva Ašvinové (Násatjovci) – tvoří harmonickou společnost. Především v hymnech nic nenarušuje shodu, tedy spolupráci Ašvinů s bohy vyšších úrovní. Dokonce nic nenapovídá tomu, že této shody bylo dosaženo po těžkých dobách, které jí předcházely. Přesto však znají pozdější texty tradici, podle níž Ašvinové vždy nepatřili k vybrané společnosti bohů. Příběh se odvíjí od jednoho dne, kdy se oba Ašvinové – ještě nehotoví bozi, jimž dosud není dovoleno pít sómu s ostatními bohy a kteří žijí častěji na zemi v běžném styku s lidmi než na nebi s bohy- překvapili při koupeli krásnou princeznu Sukanjá, která se provdala za starého asketu Čjavanu a je vzorem manželkám. Ašvinové se marně snaží Sukanjá svést běžnými prostředky a tak změnit taktiku. Díky svému léčitelskému umění navrátí jejímu manželovi mládí a krásu a pak si má znovu vybrat mezi manželem a jimi. Celý plán je však past. Když totiž Čjavana vyjde z jezera, kam jej Ašvinové ponořili, mladý a krásný, je k nerozeznání od nich, má stejné rysy, oděv i šperky. Sukanjá se při výběru spolehne na svou intuici a nakonec si vybere svého manžela. Čjavana pak projeví Ašvinům svou vděčnost tak, že jim podá sómu,

aby se napili nápoje bohů. Proti tomu chce zasáhnout bůh druhofunkční Indra, avšak Čjavana Indru ochromí tím, že stvoří obrovskou příšeru, jejíž čelisti obsáhnou nebe i zemi a která hrozí vše pohltnout. Indra se podvolí a připustí rovnoprávnost Ašvinů. V této verzi vítězí spojení první a třetí funkce nad druhou. První funkci zde dočasně zastupuje člověk a nikoli prvofunkční bohové. Když vše šťastně skončí stáhne se do pozadí, spokojen s tím, že dokázal změnit vztah mezi bohy.

Další kniha *Naissance d'archanges (Jupiter Mars Quirinus III)* pojednává o předmětu souběžném a zároveň odlišném, totiž o vytváření zarathuštrovské teologie. Stará polytheistická teologie přímo odvozená od Indoevropanů přenechala v Íránu místo jedinému bohu, Ahura Mazdovi. Dumézil zde navzdory apriorním předpokladům, že se z archaického trojfunkčního pantheonu nic nezachovalo, ukazuje, že pod velkým bohem existuje určitá skupina šesti entit zvaná „Nesmrtelní svatí“ (Ameša Spenta), která reprodukuje starobylou trojfunkční teologii. První dvě entity jsou Vohu manah (dobré smýšlení) a Aša (řád) a představují první funkci. Aša je avestské slovo odpovídající védskému *rta*, kosmickému rituálnímu, společenskému a morálnímu řádu, který je pod záštitou svrchovaných bohů, především však neoblomného a strašného Varuny. Vohu manah je představována jako blízká člověku stejně tak jako dobromyslný a přátelský Mitra je člověku blízký a je „tímto světem“ v protikladu k Varunovi, který je „oním světem“. Třetí entita se jmenuje Chšatra (moc) a lze ji přiřadit ke druhé funkci. Dvě poslední entity, Haurvatát (plnost, zdraví) a Ameretát (nesmrtelnost), které jsou téměř neodlučitelné, připomínají velmi blízkými pojetími, jež vyjadřují, a hmotnými prvky, které jsou jim přiřazeny, stejně jako svým hierarchickým postavením nerozlučně blížence Násatjovce, dárce zdraví a života, omlazovače starců a odborníky na léčivé účinky vody a bylin. 4. entita Spenta ármaiti (zbožná mysl), Země jakožto matka a živitelka je poněkud sporná, protože její náplň přečnává přes vymezení třetí funkce.

Tento problém řeší Dumézil ve studii *Tarpetia*, vydané v roce 1947, kde ji srovnává s indickou bohyní Sarasvatí, kterou lze občas vidět přidruženou k Násatjovcům, a s bohyní Anáhitou a řadí ji ke třetí funkci. Třetí funkce obsahuje vedle specifických bohů jednu trivalentní bohyni, jejíž určení přesahuje směrem k prvním dvěma funkcím. Tato kniha rovněž navazuje na sérii *Jupiter Mars Quirinus* a pojednává o trojčlenné koncepci světa a společnosti, kterou nejstarší Římané získali od indoevropských předků. První dva eseje se týkají teologie a další se zabývají eposy, hrdiny a historií.

V roce 1948 vychází *Jupiter Mars Quirinus* s podtitulem výklad textů. Po letech výzkumů se zde Dumézil rozhodl všechny své poznatky prověřit, zkorigovat, zanalyzovat a též doplnit dvě základní témata, tedy indické a především římské, které se setkala s četnými

kritikami. S nesouhlasem odborné veřejnosti se setkala hlavně snaha připsat funkční hodnotu kmenům starého Říma, což byl poslední pokus o nalezení společenské aplikace trojčlennosti v Římě. Dumézil zde uznává, že nelze prostřednictvím těchto legend rekonstruovat skutečné počátky Říma, neboť podle jeho slov tyto legendy nejsou ani jejich příkrášleným obrazem.

V roce 1958 vychází *Les Dieux Germains*, která se věnuje trojfunkčnosti a vykresluje tři funkce mnohem uspokojivěji než o dvacet let mladší studie *Mythes et Dieux des Germains*. Současně vychází řada článků sledující aplikaci trojfunkčnosti v nejrůznějších oblastech. Perspektivě, kterou Dumézil vytyčil, se zde dostává posily v práci několika dalších badatelů. Lucien Gerschel, jeho nejstarší žák, tak studuje právní postupy, na které se Dumézil zaměří ve své knize *Marriages indo-européenes* (1979). Trojčlenný právní mechanismus je jednou z nejchoulostivějších aplikací trojfunkční teorie. Nejlepším příkladem může být římské právo, jež si ve svých formách uchovává značný počet procedur o třech variantách s ekvivalentním působením. Kupříkladu určitá závěť může být učiněna se stejnou platností buď ve vyhraněně náboženských shromážděních *comitia curiata*, kterým předsedá velký pontifex, nebo na bitevním poli před vojáky a nebo konečně fiktivním prodejem nějakému „rodinnému kupci“. Gerschel netvrdí, že v Římě existovaly tři různé typy práva, ale je přesvědčen, že tato trojice možností se stejnými účinky svědčí přinejmenším o tom, že „tvůrci římského práva“ posuzovali významné události kolektivního života podle ideologie tří funkcí a s oblibou vedle sebe kladli tři postupy, tři kontexty nebo tři případy užití, z nichž každý byl odvozen od principu jedné z těchto tří funkcí. Enmile Benveniste se zabývá lékařstvím. Domníval se, že za souběžnými fakty, které našel porovnáváním avestské klasifikace léčebných úkonů s rozboru lékařské moci Ašvinů ve Rgvédu a s postupy, kterým v Pindarových třetích pythijských zpěvech učí kentaur Cheirón Asklépia, existuje určitá trojčlenná doktrína zděděná po Indoevropanech. A konečně holandský učenec Jean de Vries otevírá cestu k symbolice barev. S uceleným systémem barevné symboliky je podle něj možné se setkat u Keltů a u Římanů. U Keltů z Galie stejně jako z Irska je bílá barvou druidů, červená barvou válečníků. Ke stejnému funkčnímu přiřazení došel i u Římanů, kde bílá čepice charakterizuje „nejkněžštějšího z kněží“, zatímco červený vojenský plášť patří bytostně válečníkovi. Pokud jde o barevné rozdělení v Indii, platí, že *brahmánům* lze přiřadit bílou, *kšatrijům* červenou a *vaišjům* žlutou.

Mezi léty 1959 až 1966 nevychází k problematice indoevropské mytologie žádná publikace. Po této přestávce však vychází zcela zásadních dvanáct bilancujících prací, zcela nových nebo přepracovávajících předchozí studie, mezi nimi *Heur et malher du guerrier*

zabývající se druhou funkcí(1969) a první funkci věnovaná kniha *Les Dieux Souverains des Indo-Européens* (1977) a rovněž třídílný esej *Mythe et Epopée* (1968).

První a zdaleka nejobsáhlejší díl představuje celkový přehled „Ideologie tří funkcí v eposech indoevropských národů“, kolem tří hlavních obrazů: indické Mahábharáty, historie počátků Říma a nartských legend Osetů, vzdálených kavkazských potomků Skythů. Osetové své hrdiny z dávných časů, tedy Narty v zásadě dělí do tří rodů a to podle tří funkcí: Boarité, kteří byli bohatí na stáda; Alaegaté, kteří vynikali inteligencí a Aechaertaegkaté, kteří se vyznačovali hrdinstvím a statností svých mužů. U Skythů můžeme rovněž najít další příklad aplikace trojfunkčnosti na další oblast, a to je symbolika. Vedle symboliky barev zde můžeme pozorovat i to, jak byly tři společenské vrstvy nedílně spojeny s třemi hmotnými předměty, jejichž seskupení je reprezentovalo. Podle legendy vysvětlovali Skythové svůj původ podle zlatých předmětů spadlých s nebe. Byly to pluh a jho pro zemědělce, sekera (nebo oštěp a luk) jako válečná zbraň a konečně kultovní pohár. Není třeba dodávat, že tyto předměty mají zřetelně klasifikující hodnotu tří funkcí. Všechny pohromadě pak byly v úschově krále a každý rok pak byly slavnostně přepravovány po skytských zemích. Následovaly stručnější výklady o méně rozsáhlých využitích trojčlenné ideologie u Řeků, Keltů, Germánů a Slovanů.

Dva následující díly shrnují srovnávací studie omezenější svou látkou, které předkládají nové druhy problémů, například formy a důsledky hříchu, typy boha nebo hrdiny, kteří se provinili na různých funkčních úrovních. Druhý díl se zabývá epickými indoevropskými typy na základě postav Mahábharáty, které Dumézil konfrontuje s materiálem řeckým (u hrdiny), materiálem íránským (u mága) a s materiálem irským a íránským (u krále). A konečně třetí svazek shromažďuje římské příběhy vážící se k pátému čtvrtému století před Kristem, které byly rovněž konfrontovány s komparativními daty z oblasti Íránu, Irska a Indie. Čtvrtý díl, plánovaný na počátku osmdesátých let, jenž se měl věnovat římským příběhům, již nevyšel.

Studium třetí funkce v roce 1982 svěřuje svým nástupcům:

Zamýšlet se ještě nad tím, co při obrovské rozmanitosti třetí funkce (prosperita atd.) sjednocuje tolik aspektů. Nejedná se, jak bylo často namítáno od časů André Piganiola, o jakési „odkladiště“, dobré k tomu, aby se do něj nastrkalo všechno, co nelze zařadit ke dvěma vyšším funkcím, ale o provázané, vzájemně se podmiňující a na sebe navazující koncepty. Nemělo by jít o apriorní teorie, ale o

pozorování: taková božstva jako Frey, Quirinus Ašvinové atd. ukazují synteticky tři nebo čtyři aspekty třetí funkce a prostřednictvím své příbuznosti s jinými bohy ještě další aspekty navíc.⁷

c) Tři funkce

Výzkum tří funkcí se samozřejmě táhne celým Dumézilovým dílem. Nejprve se pochopitelně zaměřuje na první z nich. Tato funkce byl již rozpoznána (nezávisle na trojčlenném rámci) několika průkopníky: na konci devatenáctého století navrhl indolog Abel Bergaigne název „svrchovaní bohové“, který Dumézil převzal k vlastnímu účelu. Ve svých pracích z doby před rokem 1938, zejména *Ouranos-Varuna* (1934) a *Flamen-Brahman* (1935), se Dumézil podle vlastních slov zdržoval „v troskách královské ideologie“. Mohl tedy po roce 1940 předložit v knize *Mitra-Varuna* jistý obraz první funkce. Obdobně jako u spisů *Jupiter Mars Quirinus* tento titul neodkazuje k určité provincii (v tomto případě indické) ale záměrně zdůrazňuje dvojčlennou podstatu první funkce, magickou a právní. Tato kniha bude přepracována a zkorigována v roce 1948. Vedle dvou velkých svrchovaných bohů budou další, tzv. „vedlejší“ svrchovaní bohové postupně rozpoznáni ve studiích *Le Troisième Souverain* (1949), pokud jde o Írán, a *Les Dieux des Indo-Européens* (1952), pokud jde o Indii a o Řím. Jejich transformace ve skandinávské mytologii do podoby Ódinových synů“ bude objasněna až mnohem později (v článcích zařazených do sborníku *Gods of the Ancient Northmen*, 1973). Jeden zvláštní aspekt první funkce, totiž volba, která je u všech indoevropských národů „současně s dědičností a občas v kombinaci s ní“ způsobem, jak získat království, je studována v knize *Servius et la fortune* (1943).

Máme-li stručně charakterizovat první funkci, zahrnuje na jedné straně posvátno a vztahy lidí buď k posvátnu (kult a magie), nebo lidí navzájem pod dohledem a ručením bohů (právo a administrativa), a také svrchovanou moc, kterou vykonává král nebo jeho zástupci v souladu s vůlí nebo přízní bohů, a konečně, v obecnějším smyslu, vědu a inteligenci, které jsou neoddělitelné od promýšlení věcí posvátných a od manipulace s nimi.

První funkce, jelikož obsahuje dva aspekty, tedy posvátno a zároveň svrchovanou moc, je nejčastěji reprezentována dvěma bohy. Pro Indy měla svrchovanost dvě tváře, dvě poloviny, které jsou protikladné a zároveň komplementární a které ztělesňují a zároveň nad nimi bdí dva králové Mitra a Varuna. Varuna je hrozivým znepokojujícím pánem, majitelem

⁷ Dumézil, 1997, *Mýty a bohové Indoevropanů*, str. 64

mají (magie vytvářející formy) a je vyzbrojen uzly a sítěmi, což znamená, že se může každého bleskově a neodvratně zmocnit. Naproti tomu Mitra, jehož jméno znamená smlouvu a také přítele, je uklidňující, dobrotivý, je ochráncem čestných a správných činů a vztahů. Varuna je despotičtější a „božštější“ a Mitra je prezentován jako posvátný kněz. Varuna má přitom bližší vztah k druhé, násilnické a válečnické funkci; Mitra k mírumilovnému blahobytu, jenž vzkvétá díky funkci třetí. V Mahábharátě je tomu s příbuzenskou vazbou na rozdíl od dvou následujících funkcí poněkud složité, ale první funkci zde zastává Judhištira.

V římském materiálu první funkci reprezentují bohové Dius a Jupiter a v literárních památkách týkajících se historie Říma pak Romulus a Numa a s nimi kmen Protořímanů. Římské schéma dvou aspektů první funkce se zcela nezachovalo. Dius, nebo také Dius Fidius, „zářící bůh“ a záštita dodržování přísah, zde reprezentuje právníckou oblast má zřetelnou mitrovskou charakteristiku. Jupiter však postupem času Dia zcela pohltil a soustředil na sebe veškerou svrchovanost. Oba aspekty první funkce však lze ještě rozpoznat v dvojité titulatuře boha: Optimus, což znamená velmi úslužný, a Maximus, neboli nejvýše postavený v nekonečné klasifikaci „majestátů“. Ve vztahu k člověku jsou to dva póly, které ve védské ideologii korespondují s Mitrou a Varunou. V letopisné tradici tvoří dva zakladatele Říma, Romulus a Numa, obdobně vyvážený a rozvinutý protiklad, jako jej vytvářejí ve védské tradici Varuna a Mitra. Jsou zcela protikladní svým charakterem, založením a svou historií. Je to však opozice bez nepřátelství a Numa dokončuje Romulovo dílo a dává římské královské ideologii druhý pól, který je stejně nezbytný jako ten první. Romulus je v šestém zpěvu Aeneidy definován jako bojovný polobůh a stvořitel Říma, původce římské moci a neustálého růstu. Numu pak popisuje Vergilius jako krále-kněze, nositele posvátných předmětů, který též zakládá Řím, ale tím, že mu dává zákony. Romulus je přitom násilník, kterého letopisci často líčí jako jakéhosi tyrana a má tedy úzký vztah k druhé funkci, kdežto Numa spíše tíhne k funkci třetí, tedy k prosperitě.

Mezi skandinávskými bohy tuto funkci podle Dumézila zastávají Tý a Ódin. A tedy ani v nordických textech nezůstává Ódin v první funkci osamocen. Skandinávskou ekvivalentou Varuny je Tý. Je však zatlačen do pozadí stejně tak jako se Mitra, ač teoreticky rovnocenný Varunovi, těší u básníků mnohem menší pozornosti než Varuna, tak jako je Dius Fidius méně důležitý než Jupiter. Důvodem je podle Dumézila to, že si lidé více považují svého svrchovaného božského mága než právníka.

Podívejme se ještě na poněkud spornou problematiku krále. Na první pohled by se zdálo, že postavu krále jako svrchovaného vládce, lze automaticky v indoevropském materiálu přiřadit k první funkci, ale není tomu vždy tak „Vztah mezi třemi funkcemi a

králem, jehož velmi starobylá existence alespoň v jedné, bezpochyby nejkonzervativnější části Indoevropanů je doložen lingvistickou shodou mezi védským výrazem *rádž-*, latinským *rég-* a galským *ríg-*. Tyto vztahy jsou různé v těchto třech oblastech různé a v každé z nich se mění s místy a s časem. Výsledkem toho je určitá proměnlivost v reprezentaci nebo ve vymezení tří funkcí, zejména té první: král je jednou nadřazený trojfunkční struktuře nebo je přinejmenším mimo ni, takže první funkce je pak zaměřena spíše na čistou správu posvátna, na kněze, než na politickou moc, vladaře a jeho činitele; jindy naopak král – a potom stejnou, ba větší měrou než král-kněz než král-válečník – je nejvýznačnějším reprezentantem této funkce; jindy zase král představuje určitou proměnlivou směs prvků ze všech tří funkcí, a zvláště prvků druhé, válečnické funkce, a eventuálně stavu, z něhož král nejčastěji vyšel: odlišující jméno indických bojovníků, kšatrijů, a přece je synonymem výrazu *rádžanja*, který je odvozen od slova *rádžan*.

Druhá funkce, obtížněji uchopitelná, bude studována teprve postupně. První kniha, která se jí týká, *Horace et les Curiaces* z roku 1942, vrhla světlo na jeden aspekt, jenž během následujících výzkumů nikdy neztratil na významu. Jde o tři hříchy válečníka: hrdina se dopustí tří chyb, které jsou uspořádány podle trojfunkčního modelu. Příslušná obdoba bude velmi brzy rozpoznána v Indii a posléze jako tři Héraklovy hříchy v Řecku a u Skythů. Příklad z indických mýtů je následující: V pátém zpěvu skladby Márkandeja purána se rýsuje jasné trojfunkční schéma. Druhofunkční Indra nejdříve zabije netvora Trojhlavce. Je to vražda nezbytná, protože Trojhlavec představuje pohromu ohrožující svět a zároveň svatokrádežná, neboť patří mezi *brahmány*. Následkem tohoto činu ztrácí Indra svůj majestát. Poté, jelikož k pomstě Trojhlavce byl stvořen hrozný netvor Vrtra, se Indry zmocní strach a v rozporu se svým pravým posláním válečníka uzavře s Vrtrou neupřímně mír a pak jej poruší. Za tento čin je zbaven své fyzické síly. Nakonec hanebnou lstí, tak, že na sebe vezme podobu manžela, se Indra dopustí cizoložství s počestnou ženou a následkem tohoto činu ztrácí i svou krásu. Bude však zapotřebí ještě u mnoha let a několika předběžných článků, než bude moci být předložen souhrnný obraz druhé funkce. Stane se tak v knize *Aspects de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*, uveřejněné v roce 1956.

Druhou funkci lze popsat jako hrubou fyzickou sílu a různá využití této síly, která jsou hlavně, avšak ne výlučně, vojenská. Typičtí jsou zde stateční hrdinové vládnoucí nadlidskou silou a s nevídanou obratností ovládající rozličné zbraně. I v druhé funkci se projevuje jistá dichotomie, která však není tak výrazná.

Védským druhofunkčním bohem je tak bezesporu Indra, jenž shrnuje pohyby, služby a nutnosti hrubé síly, která, užita v bitvě, přináší vítězství, kořist a moc. Je to nenasatelný přeborník, vyzbrojený hromem, zabíjí demony a zachraňuje vesmír. Pro své hrdinské skutky se opájí sómou, která dává sílu a zuřivost. Je Tanečníkem, *nrtu*. Jeho zářící a hřmotný doprovod tvoří Marutové, do atmosféry transponovaný oddíl mladých válečníků, *marja*. Jím a skrze ně se vyjadřuje určitá morálka hrdinského činu a přebytku životních sil, která stojí v protikladu jak vůči přísné a přímé všemohoucnosti, tak vůči laskavé umírněnosti, které se spolu sdružily v první funkci, již reprezentují Varuna a Mitra. V rámci válečnické funkce se ukázalo, že v předvédském období, existovali dva rozdílní představitelé, tedy vedle Indry ještě Váju. Hrdina Váju, kterému je v Mahábharátě ekvivalentem Bhíma a jenž je zároveň Vájuovým synem, je jakési zvíře v lidské podobě. Disponuje téměř monstrózní tělesnou silou a jeho hlavními zbraněmi jsou jeho paže, nastavené občas zbraní, která je mu vlastní, tedy kyjem. Není ani fyzicky krásný a ni příliš inteligentní a snadno podléhá prudkému hněvu. Nakonec většinou působí sám, mimo družinu, za jejíhož ochránce je ale přesto považován, a vyhledává dobrodružství. Indra, jemuž v Mahábharátě odpovídá Ardžuna, kterému je otcem, je naproti tomu nadčlověkem, ale především úspěšným a civilizovaným mužem, jehož síla zůstává harmonická a který ovládá složitější zbraně (Ardžuna je zejména proslulý lukostřelec a odborník na vrhací zbraně). Je spanilý, inteligentní, morální a především společenský, spíše bojovník než hledač dobrodružství, přirozený vůdce armády svých bratří.

V římském pantheonu zastává druhou funkci Mars, bojovný bůh, patron fyzické síly, která může být stejně jako u védského Indry za tři nebo čtyři okolností zaměřena i na římského rolníka ve prospěch jeho býků, kteří také potřebují být silní. V historii římských králů střídá Romula a Numu Tullus Hostilius, kterého Anchises představuje v Aeneidě (Aeneis VI, 815) jako toho, kdo „povolává znovu do zbraně občany, kteří zpoehodlněli a již odvykli triumfům“. Království bylo Tullovi Hostiliovi svěřeno vzhledem k jeho odvaze a byl to on, kdo založil vojenský systém a válečnické umění.

Ve Skandinávii máme v podstatě také dva odlišné typy válečníků. Významné části válečnické funkce se zmocnil prvofunkční Ódin. Jde zde zejména (aniž by toto ohraničení bylo přísně určeno, neboť hřmícím bohem, bohem atmosférického boje zůstává Tór, tak jako ve védském materiálu Indra) o část, nad kterou u Indoíránců bděl Indra, zatímco část, jejímž ochráncem byl Váju, náleží spíše Tórovi, brutálnímu zápasníkovi a dobrodruhovi osamělých výprav proti obrům.

Ve všech mýtech je rovněž vyjádřena koncepce vztahů této prostřední funkce se třetí, kterou povolává do svých služeb, a s aspektem „Mitra“ první funkce, který neuznává a ani

uznat nemůže, protože je spjata s akcí a nebezpečím a nemůže připustit, aby jí věrnost zásadám překážel v těchto akcích, což odzbrojila jí tvář v tvář nebezpečí. Ani vztahy Indry s Varunou nejsou bezkonfliktní.

Třetí, značně polymorfní funkce, bude všem Dumézilovým pokusům o systematizaci odolávat ještě více. *Servius et la fortune* zaznamená rituály a mýty, které se týkají dosažení vyššího společenského statutu, rozličné články prostudují bohy třetí funkce a jejich talismany. Ale k syntéze, oznámené v roce 1952 nikdy nedojde...

Vyjádřit podstatu třetí funkce je poněkud náročnější než u předchozích dvou, protože pokrývá vlekou řadu oblastí, mezi nimiž existují prokazatelné svazky, ale jejichž celek neobsahuje zřetelné jádro: Přirozeně sem patří plodnost – ať už lidská zvířecí nebo vegetativní, ale současně také potrava, bohatství, zdraví a mír – se všemi radostmi a výhodami míru – a často rozkoš, krása a také důležitá idea „velkého množství“, uplatňovaná nejenom na statky (hojnost), ale také na lidi, kteří vytvářejí společenské těleso (masu).

Ve védách bohové poslední úrovně, Násatjové nebo také Ašvinové, vyjadřují jen část mnohem komplexnější funkce. Jsou především dárci zdraví, mládí a plodnosti, divotvůrci pomáhající churavým stejně jako zamilovaným, dívkám bez ženicha stejně jako neplodnému dobytku. Třetí funkce je však něčím víc, nezajišťuje pouze zdraví a mládí ale jak už bylo řečeno, také výživu, hojnost statků a lidí, to znamená zástupy lidí a hospodářské bohatství, a také citový vztah k půdě a proto jsou Ašvinové na své úrovni posílení bohy a bohyněmi, kteří zajišťují další aspekty třetí funkce, například zvířecí život, materiální dostatek, mateřství (Púšan, Purandhi, Dravinódá, „Pán polí“, Sarasvatí). Potomky Ašvinů jsou pak v Mahábharátě dvojčata Nakula a Sadhéva.

Římským bohem pro třetí funkci je Quirinus. Aktivita tohoto boha je rovnoměrně a výlučně spjata se zemědělskými božstvy a se zrnem. Quirinovo jméno je neoddelitelné od jména Quiritů, tj. celku Římanů nahlížených v jejich civilních aktivitách (v protikladu k Milites). Quirinus je tak organizátorem této společenské masy a zároveň míru. V římském kontextu se však nejedná o mír zaslepený a radostný jako v kontextu indickém, ale o mír bdělý, za něhož byly zbraně odloženy, ale udržovány. V historii římských králů nalezneme stejně jako v indickém eposu dvojčata. Římský epos jim poskytl místo v osobách Romula a Rema. Je zde však značný rozdíl mezi prvofunkčním Romulem králem, který během druhého a závěrečného období své kariéry stojí v protikladu vůči Numovi, a oním Romulem před založením Říma. Tato rozdílnost se totiž projevuje až při zakládání města, kdy Romulus zavraždí Rema a přestává tak být jedním z dvojčat, tedy věrným a bezkonfliktním

společníkem svého bratra, a stává se oslňujícím, tvořivým a brzy i hrůzným a tyranským králem.

Dvojice bohů pro třetí funkci se objevuje i ve skandinávských mýtech a jsou to Njörd a Frey. Ti by měli zajišťovat všeobecný dostatek v době míru a lidskou plodnost.

Ke třetí funkci se pojí i řada pomocných božstev a také jeden typ bohyně, která je však činná na všech třech úrovních, tedy trivalentní. Ve védských trojfunkčních přehledech se jedná o říční bohyni Sarasvatí, která je sice sdružována s třífunkčními Ašviny, avšak přívlastky ji definují jako čistou, hrdinskou a mateřskou, tedy aspekty všech tří funkcí. Také Anáhita, nejdůležitější z bohyní v posgáthové Avesty a říční bohyně, jejíž úplné jméno zní „Vlhká, Hrdinná, Neposkvrněná“, zřetelně odkazuje ke všem třem funkcím. Dumézil je přesvědčen, že sublimací téhož prototypu vytvořil čistý mazdaismus svou čtvrtou entitu, Ármaiti, která je sice většinou řazena na třetí úrovni (po Chšatra „Moc“ a před Haurvatát-Ameretát „Zdraví-Nesmrtelnost“), avšak nemá trojitý titul. Na druhou stranu ale nese jméno, které znamená „Zbožné myšlení, pomáhá bohu v jeho boji s armádou zla a jako rozlišující hmotný prvek k ní patří země živitelka. Římskou obdobou by mohla být Juno s trojitým titulem Seispes Mater Regina. V Germánském světě byla také jedna multivalentní bohyně jménem Frijó. Sice není doložena její válečnická funkce, ale je popisována jako svrchované božstvo a jako „Venuše“. Konečně u Skandinávců se tato původní multivalence rozpadla a bohyně se rozdvojila na Friggu, svrchovanou choť svrchovaného mága Ódina, a na Fryju, typickou bohyni Vanů, rozkošnickou a bohatou.

Co se týče vztahu třetí funkce ke dvěma vyšším, je v podstatě jejich základem. V eposu o počátcích Říma se dokonce třetí funkce objevuje jako první (pořadí je třetí, první, druhá). Romulus se mění z Násatjovského dvojčete na varunovského tyрана. Dumézil považuje za spolehlivý fakt, že i když je třetí funkce nejponíženější, není tím o nic méně základem a podmínkou dvou zbývajících. Stručně řečeno: kouzelníci a válečníci by nepřežili, pokud by je rolníci a pastýři nevydržovali.

Trojfunkční struktura v mýtu a eposu ve třech základních oblastech Dumézilova výzkumu

	Řím	Védská Indie	Skandinávie Eddy
I. funkce-Svrchovanost -právní:	DIUS Numa	MITRA	TÝ
-magická:	JUPITER Romulus	VARUNA	ÓDIN
-magická i právní:	Protořímané	Judhištira	Ásové
II. funkce-Síla fyzická a bojová:	MARS Tullus Hostilius Etruskové	INDRA(VÁJU) Ardžuna (Bhíma)	TÓR Ásové
III. funkce-Plodnost:	QUIRINUS JUNO Romulus a Remus Sabinové	AŠVINOVÉ (neboli NÁSJATOVCI) SARASVATÍ Nakula a Sadhéva	NJÖRD, FREY FRIGGA, FRYJA Vanové

d) Dumézilovy poznatky o trojfunkční struktuře ostrovních Keltů

Keltská mytologie nepatřila k těm, které by se těšily velkému zájmu tohoto badatele. Věnoval jim několik stran ve čtvrté části *Mythe et Épopée I* a jeden jediný nástin. Okrajově se Keltům věnoval i v druhém a třetím svazku tohoto díla, ale nikdy nenapsal žádnou zásadní práci zabývající se výhradně tímto tématem. Byl přesvědčen, že keltská mytologie trpí roztržičností a nepřehledností, a proto není vhodná pro účely srovnávací indoeuropeistiky. Keltské oblasti v se dumézilovské perspektivě ujali jeho žáci Françoise Le Roux a Christian Guynvonvarc'h.

Dumézil irskou mytologii v *Mythe et Épopée I* přirovnává k římským dějinám. Římská mytologie podle jeho slov nikdy nebyla fantaskní ani kosmická a zatímco například Indie rozvíjela do velkolepých obrazů vznik a jednotlivé fáze světa, chaos a stvoření, dílo a dobrodružství bohů, Řím si činil nárok pouze na to, aby stručně a jednoduše načrtl své vlastní počátky a dobrodružství králů, kteří jej postupně budovali. Tyto příběhy tvářící se jako věrohodný historický dokument jsou však vesměs vybájené a poděděné z dob, kdy Řím dosud neexistoval a plnily stejnou úlohu jako zázračné příběhy indické, tedy ospravedlňovaly a posvěcovaly obřady, zákony, mravy a veškeré složky římské společnosti a utvrzovaly Římany v sebeúctě. V podobném duchu vytvářeli podle Dumézila svou mytologii také Keltové:

I když Keltové nedošli tak daleko jako jejich italští bratraci, vydali se stejnou cestou: také oni slýchají vyprávět jen o nejstarších dějinách svého ostrova, svých krajů; ,věkům světa', jež popisuje Hésiodos a Mahábhárata, odpovídají v Irsku postupná osídlování, dobyvatelé, kteří vyhánějí jeden druhého. Do tohoto řetězce se vloudili i sami bohové, alespoň ty bytosti, které si ve svém kolektivním jménu Tuatha De Danaan uchovávají název **deiwo-* indoevropských bohů, a tvoří předposlední z invazí, žijí na půdě ostrova, brání jej, spravují jej, po porážce se stahují do svých mohyl; Jejich dějiny jsou dějinami politickými, sestávají se z bojů a vyjednávání s cizinou, dějinami institucí a vnitřních třenic, které se pramálo liší od těch, jež poznamenávají příští pokolení; zkrátka mytologie splývá s eposem, jeví se jako poměrně nedávný zlomek skutečného života země obývané národním společenstvím.⁸

⁸ Dumézil, 1995, *Mythe et Épopée*, str. 311- 312

Zásadní spor v římských dějinách mezi Protořímany ve spojení s Etrusky a Sabiny, tedy mezi prvními dvěma funkcemi, jež vede ke spojení tří funkcí, podle Dumézila odpovídá sporu mezi Tûatha Dé Dânanu a Fomoiry. Mezi Iry a Římany však existuje jeden velký rozdíl. Zásadně se neshodují v pojetí lidského rámce, do kterého své mýty zasazují. Dumézil se k tomu vyjadřuje takto:

Pro zářného irského palatýna s básnickým duchem, který by sice prokazoval divy, udatenství a tu nejvyšší inteligenci, ale není schopen si svůj ostrov uspořádat dříve než v tomto století (Mythe et Épopée vychází v r. 1968, tedy dvacáté století), není božský a lidský princip v protikladu a ve skutečnosti je od sebe ani neodděluje: ať už jde o jeho vlastní klan nebo o nepřátele. Ir žije v nadpřirozenu mezi vílami z mohyl a přízraky z mlh. Ví, že pro nikoho není nic nemožné, že společnost a život každého jedince řídí síť mystických tabu účinněji než kasuistika zákonů a zvyklostí, ve které nicméně jeho ostrovtip vyniká. Ví, že zdar všeho, co podniká závisí daleko více na nadpřirozených vlohách a přispění nadpřirozených sil než na konkrétních plánech. Ví, že každý člověk je tím, za koho se považuje, někdy však, převtělí-li se potřetí či počtvrté, i někým jiným a jindy zase lesní zvěří. Ví, že rybářská loďka obeplouvající jistý útes v západních mořích, může náhle přistát v zemi Mrtvých nebo spíše zemi Živých a přirozeně, že se odtud vrátí plná čar a melancholie.⁹

Obyvatelé Říma, národ právníků a letopisců, si naopak vytvořil účinné hráze proti iracionálnímu. Pro Římana však stojí lidský princip v ostrém protikladu k principu božskému. Mýty zde patří výhradně do lidské sféry a vše, co se v nich bude odehrávat, se odehrává mezi lidmi. Ke spojení lidí a bohů dochází pouze prostřednictvím obětí a modliteb na jedné straně a předzvěstí a zázraků na straně druhé. Mrtví do příběhů, stejně jako v přirozeném životě, zasahují pouze jako příklady hodné následování. Stručně řečeno, keltská a římská mytologie mají společné především historizaci tradiční mytologické látky. Na rozdíl od Římanů ale v keltském pojetí splývá historie a tím i svět, tak jak si jej Keltové představovali, s nadpřirozenem.

Dumézil srovnává keltský materiál vedle mytologie Římské také s mytologií skandinávskou. Ve všech třech případech lze nalézt tzv. „válku funkcí“. Protořímané, představitelé svrchované moci, ve spojení s bojovnými Etrusky, tak jako skandinávský kmen Ásů, kteří jsou v mýtech popisováni jako bohové vysoké magie a válečnické síly,

⁹ Dumézil, 1995, Mythe et Épopée I, str. 312

odpovídají v Irsku kmenu Tûatha Dé Dânaanů, kteří mají podle Dumézila rovněž zastoupení pouze v prvních dvou funkcích. K ustavení ucelené indoevropské společnosti je však zapotřebí i funkce třetí, která se připojuje prostřednictvím zmíněné války funkcí. Protořímané a Etruskové tak bojují proti Sabinům, Ásové proti Vanům a Tûatha Dé Dâannové proti Fomoirům, jimž velí Bres.

Irské dějiny, tak jak ji lze poznat z dostupných materiálů, jsou podle Dumézila pojaty jako sled vpádů na irský ostrov. Staré pohanské bohy (zvláště ty, které Dumézil považuje za zděděné po indoevropských předcích) vytvořili předposlední nájezdníci, tedy Tûatha Dé Dâannové, Lid bohyně Dany. Pantheon Tûatha Dé Dâannů však nepokrýval všechny tři funkce potřebné pro indoevropskou společnost. Tvořilo jej podle Dumézila jen pět základních bohů, z nichž Dagda byl zasvěcen druidské magii, Ogma válečnické síle, Lug-bůh všech řemesel dohlížel na veškeré vědění, a zbývající dva zastávali dvě nejprestižnější odbornosti: Diancecht léčitelství a Goibniu kovářství. Dumézil dodává:

...pod těmito vůdci se boží lid vymezoval také stejnými přednostmi: magií, válečnickou silou, zručností v umění řemeslech. V tom všem ale není ani stopy po třetí funkci v její nejpotřebnější podobě, totiž zemědělství zajišťujícím obživu a bohatství.¹⁰

Třetí funkci v této podobě lze naopak nalézt u předchozích obyvatel ostrova, Fomoirů, kteří jsou především zemědělci. Tûatha Dé Dâannové a Fomoirové se utkali ve slavné bitvě na Mag Tuired, kde Lid bohyně Dany zvítězil a rozhodl se ponechat na živu Brese, vůdce poražených, který jim výměnou za svůj život měl prozradit tajemství, jež mělo v Irsku zajistit rozkvět zemědělství a pastevectví. Shrneme-li Dumézilovu teorii, vznikne nám trojfunkční trojice Dagda, Ogma, Bres a dva soupeřící rody, z nichž Tûatha Dé Dâannové zastupují první dvě funkce a Fomoirové třetí.

Trivalentní bohyní, již řadíme ke třetí funkci, je podle Dumézila v irské mytologii Macha, kterou přirovnává k indické Sarasvatí, římské Juno Seispes Mater Regině a skandinávským bohyním jménem Frigga a Fryja, a věnuje jí na konci *Mythe et Épopée I* dokonce celou kapitolu. Jméno irské bohyně Machy se pojí k pláni Macha (Emain Macha), která se nachází na jihu provincie Ulster, kde se každoročně konalo „maškarní shromáždění“. Tzv. *Dinschenchas* neboli „Historie míst“ uvádějí u tohoto názvu trojí odůvodnění, jímž jsou

¹⁰ Dumézil, 1995, *Mythe et Épopée I*, str. 317

tři pověsti o třech Machách, časově značně od sebe vzdálených. Tyto pověsti uvádějí Machy v hierarchicky sestupném pořadí tří základních funkcí, tedy věštkyni, válečníci a venkovanku-matku. První pověst lze najít v edinburhském rukopisu (v pasáži o Ard Macha). První Macha, Macha-věštkyně, zde vystupuje jako žena Nemed (ve staroirštině znamená slovo nemed „posvátný“), vůdce druhé z „invazí“, hrdiny, průkopníka a kolonizátora. Tato Macha zemřela ve spánku mocným vzrušením během jednoho vidění. Spatřila veškeré zlo, k němuž pak došlo ve známém eposu *Táin Bó Cúailnge* (odcizení cúailngeských krav), v němž se pak proslavil Cúchulain, a puklo jí srdce. Druhá Macha, Macha-bojovnice, zvaná Rudohřívá (*Macha Mongríad*) vystupuje v *Book of Leinster* a získává trůn, který nechce přepustit ani jednomu z Dithorbových synů, neboť jej nezískala na základě záruk (*ó ráthaib*), ale vydobyla si jej na bitevním poli (*ar róichatha*) násilím (*ar écin*). V bitvě, ve které došlo ke krveprolití nad syny Dithorbovými Macha zvítězila. Za muže si vzala Cinbaetha a převzala velení nad jeho vojsky. Po obřadu jela navštívit Dithorbovy syny v přestrojení za malomocnou. Všechny je pak svázala, avšak byla proti tomu, aby je Uladové zabili. Nechala je uvrhnout do otroctví a poručila jim, ať kolem ní vybudují opevněné sídlo (*ráth*), které bude navěky sídlem Uladů. Zlatým přívěskem (*éo*), který měla na krku (*muin*) načrtla obrys pevnosti: odtud *Emuin* (Emain). Tato Macha zahynula násilnou smrtí. Hybnou silou celého tohoto příběhu je boj a síla a figuruje zde i červená barva (Macha Rudohřívá, rudí jsou i otec Machy Aed a její vrah), která je u Keltů barvou války a válečníků. O poslední z trojice Mach je možné se dočíst v rukopisu *Harleian 5280* z Britského muzea. Jedná se o Machu-matku. Ta jednoho dne přišla do domu bohatého sedláka Crundchu, jemuž zemřela žena, a bez jediného slova se ujala všech domácích povinností. Na sklonku dne ulehla i do Crundchuova lože. Byli spolu, dokud neotěhotněla. Svazkem s ní se Crundchuovo jmění ještě zvětšilo. Když se Crundchu chystal na shromáždění, žena jej varovala, že tam o ní nesmí promluvit. Při dostizích konaných u příležitosti shromáždění vyhráli královi koně a chvalopěvci je velebili. Crundchu však nevydržel a prohlásil, že i jeho žena by běžela rychleji než ti koně. Král tedy nechal pro Machu poslat a donutil ji běžet závod, přestože byla těsně před porodem. Ona doběhla na konec závodiště dříve než královští koně a na místě porodila dvojčata, chlapce a dívku. Při těžkém porodu zemřela a před smrtí ještě vyslovila kletbu. Žádný z obyvatel kraje tak neměl v mít v době nouze po pět dnů více síly než žena před porodem. Z příběhů, z chování třech rozdílných Mach a ze způsobů jejich smrti, lze skutečně rozeznat tři za sebou jdoucí funkce. Stejně je tomu i u jejich manželů Nemed „Posvátného“, Cimbaetha „velitele vojáků a Crunchua „bohatého sedláka.

Základní Dumézilovo srovnání mytologií římské, skandinávské a irské mytologie

	Řím	Skandinávie	Irsko
I. fce -Bůh:	JUPITER	ÓDIN	DAGDA
-Kmen:	Protořímané	Ásové	Túatha Dé Dânnannové
II. fce -Bůh:	MARS	TÓR	OGMA
-Kmen:	Etruskové	Ásové	Túatha Dé Dânnannové
III. fce-Bůh:	QUIRINUS	NJÖRD, FREY	BRES
-Bohyně	JUNO (SEISPES MATER REGINA)	FRIGGA, FRYJA	MACHA
-Kmen:	Sabinové	Vanové	Fomoirové

e) Navazující práce Françoise Le Rouxové a Christiana-J Guyonvarc'ha

Tito dva autoři a zároveň Dumézilovi žáci se v dumézilovském duchu zaměřili na keltský materiál a věnovali mu několik publikací. Důležitou prací je kniha *Les Druides* (1961) zabývající se problematikou ostrovních i kontinentálních Keltů, ale, jak napovídá i název, je věnována hlavně druidům, jejich postavení ve společnosti, jejich vztahu k panovníkovi, jejich životě, schopnostem a náboženským praktikám. Otázka mytologie a funkcí však není ústředním tématem publikace. Krátké shrnutí o náboženství Keltů, jehož autorkou je Françoise Le Rouxová, lze najít i v encyklopedii *Histoire des Religions*.

V *Histoire des Religions* předkládá Françoise Le Roux jakési shrnutí svých poznatků o keltském náboženství. Srovnává zde náboženství kontinentálních (Gallie, Wales) a ostrovních Keltů (Irsko), sestavuje v dumézilovském duchu keltský pantheon, popisuje rituály druidů a věnuje se jednotlivým mytologickým cyklům. Hned na začátku naznačuje jisté problémy, o kterých se zmiňoval již Dumézil. Keltský materiál se nám nedochoval v žádném dobovém pramenu, což je důsledkem druidského zákazu písma, jenž byl důsledně dodržován. Pro rekonstrukci a následné srovnání je tak keltská mytologie hůře použitelná. Informace o kontinentálních Keltech, kteří se nacházeli na území Galie a Bretaně, lze čerpat z antických pramenů, které jsou však bohužel nepřímé. Mezi nejcitovanější v díle této autorky patří Caesarovo *De Bello Gallico*, které je prvním písemným dokladem o galském pantheonu. Keltské náboženství je zde však popisováno z římského pohledu a tedy mírně zkresleně:

Bohové (galští, tak jak je popisují antické prameny) jsou na jednu stranu keltskými bohy nesnadno se přizpůsobujícími římským normám, a na druhou stranu, bez pochyby převažující, aspektem, který byl v Galii od římského náboženství s nevyhnutelnými odchylkami v jednotlivých provinciích, přejat.¹¹

Caesar v *De Bello Gallico* keltské bohy dokonce popisuje římskými jmény, na základě podobnosti s římskými bohy. Irská oblast sice přímé prameny má, pocházejí však až z období středověku a jsou silně ovlivněny křesťanstvím. Le Rouxová však dodává:

¹¹ Le Roux, 1999, *Histoire des Religions*, str 783

Můžeme si však být právem jisti, že potíži v chronologii nemusíme připisovat důležitost: keltské náboženství se neváže na tradici, kterou lze redukovat na časové a historické nahodilosti.¹²

Porovnáním Césarova schématu a irského panteonu, jehož podobu sestavuje na základě dokumentu Lebor Gabála Erren (Kniha o dobývání Irska), dějin zkomponovaných přibližně ve 12. století, a z díla Cath Maige Tuired (Bitva na Mag Tuired), dochází Le Rouxová k závěru, že lze potvrdit existenci tří indoevropských funkcí, tak jak je definoval Dumézil, tedy posvátnou (magickou), válečnickou a funkci plodnosti. Podotýká však, že společenské uspořádání se od onoho pantheonu poněkud liší. Král a válečníci jsou zde naprosto podřízeni druidům, tedy magickému aspektu první funkce. Třetí funkce je podle ní v pantheonu zastoupená pouze bohy řemeslníky a v lidské společnosti prakticky vymizela, rozmělnila se a obnovila jako vrstva plebejců.

Jako galský Jupiter, také nazývaný Taranis, tedy v první funkci, vystupuje v Irsku podle Le Rouxové především Dagda, pán živlů a veškerého vědění. Dagda je „Dobrý bůh“, majitel kotle hojnosti nebo vzkříšení, jenž je (doplňen kopím, jež nikdy nezanechá vojsko nezraněno) archetypem středověkého Grálu. Mohl by mu sedět galský přídomek Smertrios (dodavatel), který přísluší římskému Merkurovi. Nemá však nic společného se zemědělstvím. Irové jej vykreslují i v určitých groteskních situacích. V Bitvě na Mag Tuired, jej Fomoirové vyzvou, aby pod trestem smrti zkonzumoval obsah velké jámy, v níž byl vývar připravený na bázi mléka, ovesné mouky a čtvrtek vepřů. Dagda se chopí lžíce velké tak, že by se do ní vešel dospělý muž a dospělá žena, a vše spořádá. Fomorové se mu pak smějí, neboť jeho břich má rozměry obrovského kotle. Poté má schůzku s dcerou fomorského krále, která mu slíbí pomoc proti vlastnímu otci. Dagda se pak Fomoiřům mstí tím, že velkou část z nich pobije svým železným kyjem. Je tak těžký, že by jej muselo nést osm mužů a stopa, kterou by zanechal v zemi, by mohla vytvořit hranici mezi provinciemi. Symbolizuje dvojí moc majitele dávat smrt a život a dal by se přirovnat k Jupiterovu blesku. Dagda je rovněž hudebník a majitel kouzelné harfy, která sama hraje.

Dalším jeho jménem je Eochaid Ollathir, Eochaid mocný otec, což je podobné jako galský Dispater, otec všech Galů. Bůh-druid Dagda se nakonec mění ve zvláštní postavu, druida, jenž má moc nad živly, a pod jménem Mog Ruith (služebník kola) se stává držitelem

¹² Le Roux, 1999, Histoire des Religions I, str. 782

kosmického kola, které oslepí každého, kdo jej spatří a přinese hluchotu každému, kdo jej uslyší. Stejně kolo vlastní i galský Taranis.

Posledním aspektem prvofunkčního Jupitera je pak Manannan. Je příbuzný s Dagdou tak jako Jupiter s Neptunem. Manannan je v mytologických a epických textech popisován hlavně jako pán Sídhhe, Onoho světa, a protože se na Onen svět nebylo možno dostat jinak než po moři, stal se Manannan bohem-námořníkem.

Léčitelství, jež se ve většině indoevropských mýtů pojí ke třetí funkci, patří v keltské mytologii podle Le Rouxové k funkci první, protože uzdravování je zde záležitostí druidů. Schopnost léčit, jako měli například indiští Ašvinové má v Galii Apolón a v Irsku Diancecht a Oengus. Diancecht vystupuje v bitvě Mag Tuired, kde vrací zabitým Tûatha De Dâanaanům život tak, že je noří do Studnice zdraví. Do studnice házel bylinky a zpíval nad ní zařkadla. Mrtvé Tûatha Dé Dâannny pak nořil do vody a oni z ní vycházeli zdraví a silnější než dříve. Má však jednu negativní vlastnost. Nedokáže snést, že jeho syn Miach je lepší léčitel než on sám a zabije ho. Tato příhoda se váže k Nuadovi, který přišel v bitvě s Fir Bolgy o ruku a nemohl proto být králem. Diancecht pro něj vyrobil ruku stříbrnou, ale Miach prokázal lepší schopnosti tím, že mu dokázal pomoci bylinek a zařkadla připevnit jeho vlastní ruku. Le Rouxová, vidí v léčitelských schopnostech jistou dávku magie, přináležející druidům a první funkci. Keltský Apolón, jenž vystupuje v mýtu o Étain, se jmenuje Oengus. Je synem Dagdy. Stává se pánem na pevnosti Brug na Boyne, jež je geografickým symbolem Onoho světa a již podvodně získává od svého otce Dagdy. Dagda mu pevnost slíbí přenechat na noc a den, tedy na 24 hodin. Oengusova lest je v tom, že čtyřadvacetihodinový cyklus se stále opakuje a je tedy symbolem věčnosti a jeho vlastnictví Brug na Boyne je tedy definitivní. Keltský Apolón je tedy i bohem slunce.

Ekvivalentem římskému Martovi je podle Le Rouxové v Galii keltský Mars, o němž píše Caesar, ve Walesu Ogmosis a Nodons a v Irsku Ogma a Nuada. Druhofunkční keltský Mars zahrnuje dva aspekty, je to král a hrdina. Na jedné straně stojí panovník, který rozděluje bohatství, vládne, zajišťuje rovnováhu a vede válku, aniž by ji rozpoutával a na druhé straně hrdina válečník, který vykonává neuvěřitelné skutky. Králem v mytologii kontinentálních Keltů je Nodons a v mytologii irské pak Nuada Stříbroruký, jenž se objevuje v Bitvě Magh Tuired. Nodons však není přesným ekvivalentem Nuady, tím je spíše Lludd. Komplexnější se jeví aspekt hrdiny. Irský bůh-hrdina Ogma částečně zasahuje i do první funkce. Je pánem posvátného ogamského písma, které slouží k magickým účelům, stejně jako je Dagda pánem veškerého vědění. Ogma je však především v Bitvě Mag Tuired prezentován jako nositel

herkulovské fyzické síly a jako zuřivý válečník. Ogmosis odvádí duše na Onen svět a jeho atributem je řetěz (řetězem ze zlata k sobě připoutává za jazyk muže se ženami) a řetěz patří i k irskému Ogmovi. Podle několika irských textů irští válečníci bojovali ve dvojicích nebo ve větších skupinách spojeni řetězem, protože imitovali boha, jenž je do boje vedl. Le Rouxová dodává, že Ogma je jakýsi stín svrchovaného boha, jehož jasnou součástí je Dagda. Irský epos Ogmů popisuje jako hrdinu třímajícího krvavý a otrávený oštěp a majitele zlověstného kotle naplněného krví a jedem, do něž svůj oštěp namáčí, aby jím zabíjel. Dvojice Nuada-Ogma je podle Le Rouxové nerozdělitelná, neboť královský Mars neřídí válku tak, že by v ní přímo bojoval, ale svou svrchovaností, tak, že aplikuje irský princip *ní gebthar cath cen rí*g (bitvu nelze vyhrát bez krále).

Bůh pojící se ke třetí funkci, který by reprezentoval plodnost keltské mytologii podle Le Rouxové chybí. Ke třetí funkci bychom mohli přiřadit bohy řemeslníky, jako je například irští kováři Goibniu, kovotepec Credne Cerd atd.

Posledním důležitým bohem, kterého autorka zmiňuje je galský Merkur, waleský Llud a jejich irský ekvivalent Lug. Lug (zvaný Lug Ildánach) je pán všech umění, dokáže obsáhnout první dvě funkce i funkci plodnosti. Je hlavní postavou v mýtu o II. bitvě na Mag Tuired (*Cath Maighe Tuireadh*). Bojuje proti Fomoirům, kteří přišli na ostrov před invazí Tûatha Dé Dánannů. Fomoirové představují temné síly a proto jsou popsáni jako hroziví a různě znetvoření. V té době je v Irsku králem fomorský Bres, neboť Nuada přišel v bitvě s Fir Bolgy o pravou ruku a nemůže vládnout. V době Bresovy vlády ztrácí Ogma svou nadpřirozenou sílu a Dagdovy schopnosti jsou rovněž oslabeny. Diancecht však vytvoří Nuadovi stříbrnou ruku a jeho syn Miach mu dokonce připevní jeho vlastní ruku a tak se může Nuada opět ujmout vlády nad Irskem. Bres se v té době vydává za svým otcem, králem Fomorů a shromažďuje vojsko proti Tûatha Dé Dánannům. Právě v té době se objeví před branou Tary¹³, sídla irských králů, Lug. Do Tary však není vpuštěn nikdo, kdo neumí nic zvláštního. Lug u brány vyjmenuje všechny své schopnosti z oblasti řemesel, boje a umění a nakonec porazí i krále v partii šachu a je vpuštěn, neboť se v Taře nenašel nikdo, kdo by ovládal vše dohromady tak jako on. Nuada mu pak přenechá svůj trůn na třináct dní, aby všichni mohli naslouchat jeho moudrým radám. Před bitvou Lug rozděluje role, které by měli jednotliví bohové sehrát. Druidové mají za úkol bojovat kouzly, ranhojiči léčit zraněné,

¹³ rovněž nazývané Teamhair

řemeslníci vyrábět zbraně atd. V tomto příběhu je tedy Lug podle Le Rouxové jasně definován jako vůdce celého irského pantheonu. Tûatha Dé Dánannové se obávají, aby v bitvě nepadl a snaží se jej zadržet, aby nebojoval (tak jako každý irský král, který se neúčastní bitvy). Protože Lug je však zároveň i hrdina, unikne jim a zabije fomorského krále Balora. V boji požívá i kouzla, je tedy zároveň druidem. Lug je v podstatě králem všech bohů, je mudrcem, válečníkem, mágem i umělcem a řemeslníkem, přesahuje tedy všechny funkce, jež se objevují u ostatních bohů, je multifunkční.

Trojfunkční struktura Galie, Walesu a Irsku podle Françoise Le Rouxové

	Galie	Wales	Irsko
I. fce- magická:	JUPITER-TARANIS(DISPATER) APOLÓN	MANAWYDDAN	DAGDA(EOCHAIDH) MANANNAN DIANCECHT (ÓEGNUS)
II. fce-válečnická:	MARS	NODONS,OGMOIS	NÚADA,OGMA
III. fce- plodnost:			
IV. Multifunkční bůh:	MERKUR	LLEW	LUG

f) Navazující práce Jaana Puhvela

Dalším autorem, který se zabýval srovnávací mytologií v dumézilovském duchu, je Jaan Puhvel. V publikaci Srovnávací mytologie se věnuje oblastem Indie, Íránu a Římu jako Dumézil, ale pokouší se jeho teorii aplikovat rovněž na materiál řecký, germánský, baltský,

slovanský a keltský, který podle něj rovněž zahrnuje tři oblasti: galský, waleský a irský. U keltských mýtů rovněž zmiňuje známé potíže s písemnými prameny. Poznatky pro oblast Galie čerpá z Caesarova díla *De Bello Gallico* a zhruba o sto let staršího pramenu *Pharsalia* básníka Lucana. Základní prameny pro irskou oblast pro něj představují především *Lebor Gabála Erren* (Kniha invazí) a *Cath Maige Tuireadh* (II. bitva na Mag Tuired). Společnost Keltů dělí v Galii stejně jako Françoise Le Roux podle Caesara na druidy, válečníky a plebejce a v Irsku pak na druidy, šlechtu (*fláith*) a svobodné sedláky (*bó airig*).

Puhvel provádí srovnání keltských bohů s římskými, indickými a skandinávskými a hledá paralely i mezi jednotlivými keltskými pantheony. Trojfunkční strukturu však jasně definuje pouze u Irů a drží se do jisté míry Dumézilových poznatků. Dvojice Nuada a Lugh podle něj odpovídá Skandinávské prvofunkční dvojici Tý a Ódin. Tý rovněž jako Nuada přijde o jednu ruku, ale na rozdíl od něj ji obětuje, zatímco Ódin obětuje oko, aby získal kouzelnou moc. Vzrůstající převaze Luga nad Nuadou by pak mělo odpovídat zastínění Týa Ódinem v severské tradici. Válečnickou funkci představuje Ogma a jeho kyj odpovídá Tórovu kladivu. Třetí a poslední funkce náleží Bresovi, jenž je odborníkem na zemědělství a vyniká i fyzickou krásou. Při sestavování trojfunkční struktury v irské mytologii zmiňuje Puhvel stejně jako Dumézil onu válku funkcí, v tomto případě válku *Tûatha Dé Dânanû* s *Fomoiry*. Příběh jsem již zmínila. Nuada nemůže vládnout, protože přišel v bitvě o ruku a na jeho místo nastupuje fomoirský Bres, jenž se však jako král neosvědčil. Ranhojič *Miach* však Nuadu vyléčí a ten sesazuje s trůnu *Brese*, jenž se vydá žádat o pomoc svého otce fomoirského krále. V tu dobu přichází do *Tary Lug* a Nuada mu podstupuje velení. V bitvě zabije *Lug* pomocí kouzla a lsti fomoirského krále *Balora* a tím zajišťuje *Tûatha Dé Dânanûm* vítězství. Bres pak dostává milost pod podmínkou, že přijme funkci poradce pro problematiku zemědělství.

Tojfunčnĳ struktura v Indii, Skandinávii a Irsku podle Jaana Puhvela

	Indie	Skandinávie	Irsko
I. fce -Svrchovaná – právní:	MITRA	ÓDIN	LUG
- magická:	VARUNA	TÝ Ásové	NUADA Túatha De Dánannové
II. fce –Válečnická:	INDRA	TÓR Ásové	OGMA Túatha Dé Dánannové
III. fce –Plodnosti:	AŠVINOVÉ	FREY Vanové	BRES Fomoirové

III. SAMOTNÁ PRÁCE

a) Keltové

Nejstarší irské příběhy se pojí ke Keltům, indoevropské skupině se specifickou kulturou a náboženstvím, která představuje předky Irů ale také i Skotů, Walesanů, Bretonců a dalších národů. Na otázku, kdy se vlastně v Evropě Keltové objevili, existuje řada různých názorů zařazujících vznik tohoto etnika až do 3. tisíciletí př. Kr.. Jisté je, že na začátku prvního tisíciletí př. Kr. již Keltové vystupovali nikoli jako podskupina jejich slovanských, germánských nebo italických sousedů, ale jako oddělené indoevropské etnikum s vlastní kulturou. Během tohoto tisíciletí také dosáhli největšího rozkvětu. Ze své vlasti, kterou lze lokalizovat pravděpodobně v Čechách, se rozšířili západně do Francie a Španělska, později i do Británie a Irska, jižně pak do Itálie a východně do Turecka. Tito první Keltové již znali vozy, železné meče, ale měli i osobitý způsob geometricko-lineárního výtvarného umění, zvaného dnes podle naleziště v Rakousku Hallstattské. Kolem r. 500 př. Kr. vzniká nové, poněkud méně střízlivé umění, vyznačující se spirálovitými ornamenty a vlnkami, pojmenované LaTénské. V této době také Kelty poprvé zaznamenávají klasičtí autoři. Hérodotos píše v polovině pátého století Kelty popisuje jako vysoké lidi se světlou pletí a vlasy, modrýma očima, poněkud chvástavé, okázalé, ale také pohostinné, milující lov, slavnosti, hudbu a poezii. Díky bojovné nátuře dokázali Keltové expandovat velice rychle. Kolem r. 390 př. Kr. se dostali až do Říma. Řada kmenů se usadila ve Francii, kde je pak Římané nazývali Galy, ale rozšířili se i do oblastí kolem Boloně, do Belgie, Švýcarska. Keltům vlastní svobodomyslnost a temperament však byl však doslova převálcován Římským městským stylem života a došlo k asimilaci. Keltský jazyk a kultura po roce 52 př. Kr. postupně ztrácí vliv, ačkoli stále přežívá. V Británii byly Keltské kmeny vlivem Římských, Anglo-Saských a Normanských invazí zatlačeny do oblasti Skotska, Walesu a Cornwallu.

Jinak tomu bylo však v Irsku. Právě díky západní poloze ostrova a jeho izolace od zbytku Evropy, uniklo Irsko římské kolonizaci až do příchodu křesťanství (v 5. stol. po . Kr.) a následného nájezdu Vikingů. Kultura Keltů tak zůstala v Irsku zachována ještě dlouho po tom, kdy v ostatních oblastech vymizela. Irské příběhy tak mají velkou výpovědní hodnotu o keltské kultuře. O tom, kdy přesně přišli Keltové do Irska, existují stejné spory jako o tom,

kdy přišli do Evropy. Jisté je, že lidé Hallstattske kultury dospěli do Irsku přibližně v polovině šestého století a poté migrovali po Irsku.

Le Rouxová a Guyonvarc'h popisují v díle *Les Druides*¹⁴ keltskou společnost jako založenou na ideologii tří funkcí, tak jak je definoval Dumézil podle védského archetypu: brahmáni jako duchovní, zasvěcení do tajného a posvátného vědění, tedy posvátný aspekt suverenity; kšatrijové, válečníci ochraňující lid svou silou a silou svých zbraní reprezentují suverenitu ve válečnickém aspektu; vaišjové pak nakonec představují skupinu, která zajišťuje materiální prosperitu, za základě níž mohou fungovat obě vyšší skupiny, které ji za to oslavují tím, že přijímají plody její práce. Brahmánům v Galii i v Irsku odpovídají druidové; kšatrijům pak v Galii equites a v Irsku skupina flaithú; třetí vaišjskou funkci pak v Galii představují plebejové a v Irsku řemeslníci jako goba, cerd a saer.

Skupina	Funkce	Indie	Galie	Irsko
první	duchovní (posvátná)	brahmáni	druidové	druidové
druhá	válečná, bojová	kšatrijové	equitové	flaithové
třetí	plodnost, mír a prosperita	vaišjové	plebs	goba (kovář) cerd (kovotepec) saer (tesař)

b) Nejstarší irské literární památky

Jak se již zmínil Dumézil i Le Rouxová, autentické dobové keltské literární památky v podstatě neexistují díky přísnému zákazu duchovních, druidů, cokoli písemně zaznamenávat. Vrstva duchovních by se v Irsku dala podle Francoise Le Rouxové rozdělit na tři základní skupiny. Byli to druidi (slovo druid se pak používá i jako souhrnný název pro celou skupinu duchovních), filidové a proroci bohů. Druidové pak zastávali všechny známé duchovní funkce. Zabývali se tedy především náboženstvím, ale také válkou, právem, kouzly, poezií, satirou, proroctvími a věštěním a obětmi bohům. Filidové se pak již specializovali na jednotlivé oblasti. Jednou z podskupin jsou pak scelaigové, kteří se zabývali výhradně vyprávěním, často veršovaných, příběhů, které uměli nazpaměť. Zákaz písma a funkce

¹⁴ Le Roux, Guyonvarc'h, 1986, *Les Druides*, str. 35-44

vypravěčů je u druidů je důsledkem nedůvěry „mrtvým písmenům“ jako nositelům živých slov. Staří Irové znali ogamské písmo, ale používali je pouze k zaznamenávání čistě světských záležitostí. Vše, co se týkalo duchovních a posvátných záležitostí tak mohl předávat zas jen duchovní, jenž dosáhl zasvěcení po dlouhých letech studií a rozjímání. Ústní podání tak mělo zřejmě zajistit, aby posvátné učení, kam patřila i znalost příběhů, nepadlo do rukou nepovolaných a nezasvěcených.

Informace o kontinentálních Keltech tak lze čerpat pouze z antických pramenů, které jsou sice dobové, ale kde je keltské náboženství popisováno z římského pohledu a tedy mírně zkresleně. Dokumenty z oblasti Irska, kam se Římané nedostali, pak sice sepsali sami Irové, ale s velkým časovým odstupem. Patří mezi ně *Lebor Gabála Erren* (Kniha o dobývání Irska), jejíž první verzi lze nalézt v *Book of Leinster*, která pochází až z 12. stol po Kr. a byl zpracováno křesťanskými mnichy. Dá se tedy předpokládat, že informace budou zkreslené nejen díky onomu velkému časovému odstupu od vzniku těchto příběhů, ale také právě díky zpracování pod vlivem křesťanství.

Lebor Gabála Erren popisuje dějiny Irska jako sled šesti invazí různých kmenů na ostrov. Prvním, kdo na ostrov přišel byl **Cessair**, syn Bithův, jenž byl synem Noemovým a stalo se tak čtyřicet dnů před potopou světa. Jiní pak tvrdí, že po stvoření světa, dvě stě let před potopou, do Irska první přišla **Banba**, jež dala Irsku jméno, a s ní padesát mladých dívek a tři muži. Tři sta let po potopě pak bylo Irsko pustinou, než se na třech plavidlech připlavil **Partholon** a jeho družina. Celý Partholonův kmen vymřel na mor, až na Tuana, jemuž dal Bůh postupně několik podob (od člověka až po vědoucího lososa), aby připomínal Irům jejich dějiny. Třicet následujících let bylo Irsko pustinou, až přišel **Nemed**, syn Agnomanův, Řek ze Skythie, se svými čtyřmi vojevůdci, jimiž byli jeho čtyři synové. Po smrti Nemedově utlačoval jeho lid Conann, syn Febarův. Dvě stě let po tom, co se Nemedovi potomci s velkým hrdinstvím zmocnili Conannovy věže, dobývají Irsko **Fir Bolgové**, kteří přišli z Řecka, aby unikli placení tributu. Fir Bolgové se rozdělili do tří skupin a rozdělili Irsko na pět částí. Posledním z Fir Bolgských králů je Eochu, syn Ercův, jenž vládne deset let. V těch časech nepadla na irskou půdu jediná kapka deště, neb z nebe padalo pouze víno, nebylo roku, kdy by se neurodilo a v oněch časech ani neznali lež a klam. A byl to právě Eochu, kdo první uplatnil právo soudit. V době jeho vlády byl králem Tûatha Dé Dânanů Nuada Stříbroruký. Fir Bolgové a Tûatha Dé Dânanové se utkali v první bitvě na Mag Tuired, v níž byli Fir Bolgové na hlavu poraženi a museli tedy opustit Irsko. Fir Bolgové pak figurují i v druhé bitvě Mag Tuired, v níž vedou proti Tûatha de Dânanům Fomoiry (Fomoirové se v Irsku nikdy natrvalo neusadili). **Tûatha Dé Dânanové** přišli neznámo odkud. Tam, odkud přišli,

měli čtyři města, odkud si přivezli čtyři vzácné dary. Neví se, zda to byli démoni, či lidé a podivný byl i jejich způsob příchodu do Irska. Nepřipluli ani na veslici a ni na bárce ale v temném oblaku po větru, mocí druidského kouzla. Jiná skupina básníků vypráví, že Tûatha Dé Dânnannové se vydali na námořní výpravu, během níž upálili své námořníky a proto připluli do Irska zahaleni do oblaku kouře. V bitvě na Mag Tuired (příběh „*The First Battle of Magh Tuireadh*“) přišel Nuada o ruku a nemohl tak podle zákona nadále zastávat roli krále. Na trůn se tak dostal Bres, syn Elathûv a vládl po sedm let. Nuadûv ranhojič Diancecht mu však zhotovil ruku stříbrnou a jeho syn Miach dokonce novou skutečnou a Nuada se po sedmi letech Bresovy vlády poznamenané útrapami vrátil na trůn, kde setrval dvacet let. Během druhé bitvy na Mag Tuired (příběh „*The Second Battle of Magh Tuireadh*), které se účastnil i válečník Ogma, pak předal Nuada vládu Lugovi, synu Eithninému, Mistru všech umění, kterého na trůně po čtyřiceti letech vystřídal Eochu Ollathir, velký Dagda, který pak panoval osmdesát let. Poslední invazi v *Lebor Gábala Erren* představovali **synové Millovi, neboli již samotní Keltové** ze Španělska, kteří nakonec přiměli Tûatha Dé Dânnanny stáhnout se do záhrobí, mohyl zvaných Sídhhe.

Za základní prameny, v nich lze nalézt nejstarší texty můžeme považovat ***Book of Leinster***, která pochází z období okolo roku 1160 a obsahuje kompletní verze příběhů „*The Cattle Raid of Fróech*“, „*The Labour Pains of Ulaid*“, „*The Tale of Macc Da Thó 's Pig*“, „*The Exile of the Sons of Uisliu*“ a nedokončené „*Intoxication of the Ulaid*“ a dokončený příběh „*Cattle Raid Cúlange*“. Dalším významným pramenem je ***Lebor na hUidre***, který pochází z roku 1106 a zachoval se jen jako fragment. Obsahuje 37 příběhů, například „*The Destruction of Da Dearga 's Hostel*“, „*The Birth of Cú Chulaind*“, „*Brisciu 's Feast*“ a rovněž nekompletní „*Wooring of Étain*“. V ***Yellow Book of Lecan*** datované do čtrnáctého století lze nalézt například kompletní verzi „*Wooring of Étain*“, „*The Death of Aífe 's Only Son*“. Dalšími původními prameny pak jsou ***Book of Ballymote*** a ***Book of Fermoy***. Řadu příběhů lze nalézt v několika pramenech a známe je tedy v několika odlišných verzích. Původní prameny byly několikrát zpracovány a kriticky přeloženy různými autory jako je Christian Guyonvarc 'h, Jeffrey Gantz a uspořádány a rozděleny do jednotlivých cyklů autory jako je Lady Augusta Gregory.

Na základě konvencí a zvyklostí se rané irské příběhy dělí na čtyři základní skupiny zvané cykly: 1. Mytologický cyklus. Příběhy postav z tohoto cyklu se odehrávají mezi mohylami v údolí řeky Boyne, v provincii Mide. 2. Ulsterský cyklus, jenž se údajně zakládá na historických událostech a popisuje hrdinské činy ulsterských v čele s Cúchulainem of Muirthemne odehrávající se několik století před narozením Krista a několik po něm. 3.

Královský cyklus, který se zaměřuje na historické krále Irska a konečně 4. Fenianský cyklus, neboli okruh příběhů o Finnu mac Cumaillovi a jeho družině hrdinů zvané Fianna. Toto moderní rozdělení slouží pouze pro zpřehlednění materiálu. V rukopisech žádné takovéto rozdělení nalézt nelze, ač se zdá, že vypravěči příběhy třídí podle typu jako narození, smrti, dobytčí nájezdy, zkázy, vidění, námluvy atd. Postavy z jednoho cyklu se často vynořují i v dalších. To platí hlavně o postavách z nejstaršího Mytologického cyklu, který se týká Tûatha Dé Danannů.

Irsko je v těchto příbězích rozděleno do čtyř provincií, zvaných „pětiny“: Ulaid (dnešní Ulster), Connachta (Connaught), Lagen (Leinster) a Mumu (Munster). Pátou provincií byla pravděpodobně Mide (Meath), ačkoli podle některých pramenů tvořily Mide provincie dvě. Do Mide, které je poseto četnými mohylami, jsou také zasazeny nejstarší mytologické příběhy. Žijí v ní Tûatha de Dánannové, kteří se v nich objevují jako obyvatelé Onoho světa, Sídhhe.

c) Tři poklady Tûatha Dé Dánannů a tři nartské dary

Dumézil se v *Mythe et Épopée I* v souvislosti s nartskými legendami, Osetů, vzdálených potomků Skythů zmiňuje o aplikaci trojfunkčnosti na oblast symboliky. Tři společenské vrstvy a jejich tři principy jsou zde nedílně spojeny se třemi hmotnými předměty. Dle legendy, jíž Skythové, podle Hérodota, vysvětlovali svůj původ, kdysi s nebe na Skytskou půdu spadly tři zlaté předměty: pluh a jho pro zemědělce, sekera (nebo oštěp a luk) jako válečná zbraň a kultovní pohár pro panovníka. Tyto tři předměty mají zřetelně klasifikační hodnoty podle tří funkcí a nebyly pouze mytické, ale všechny je měl v úschově král a každý rok byly slavnostně přepravovány po skythských zemích.

Podobnou symboliku, jak ostatně i Dumézil upozorňuje, lze nalézt v irském materiálu v mytologickém cyklu. Podle *Lebor Gabála Erren* se neví, odkud Tûatha de Dánannové do Irska přišli, ale tam odkud pocházeli, měli čtyři města, v nichž získávali vědění a čarovné schopnosti a z nichž si také přivezli čtyři kouzelné věci:

Z Faliasu si přivezli Lia Fál (Fálův kámen), neboli kámen osudu, který lze dodnes nalézt na místě, kde stávala Tara a který se ozval pokaždé, dosedl-li na něj panovník, jenž měl být králem Irska. Z Goriasu si přivezli Lugovo kopí, které zajistilo tomu, kdo jej nesl do bitvy, vítězství. Z Findiasu si pak přivezli Nuadův meč, před nímž nikdo nedokázal uniknout a byl-li tasen z Bodbovy (Bodba Dearga) pochvy, nikdo jeho útok nepřežil. Z Muriasu pak konečně do Irska dopravili Dagdův kotel, od nějž nikdy nikdo neodešel nenasycen. V těchto čtyřech městech pak dleli i čtyři moudří muži z rodu Tuatha de Danaanů Morfesa ve Faliasu, Ersas v Goriasu, Uscias ve Findiasu a Semias v Muriasu, čtyři básníci, kteří získali moudrost a vědění.¹⁵

Tyto čtyři poklady mají zřetelně trojfunkční charakter a zároveň se pojí i k mytologickým postavám. Mečem tak vládne král Nuada Stříbroruký, kopím vrhá Lug Dlouhoruký, Mistr všech umění, a bezedný kotel patří Dagdovi. Dalo by se tak předpokládat, že Nuada a Lug zastupují v irské mytologii druhou, válečně bojovnou funkci a Dagda, jehož kotel je zdrojem hojnosti a který nasytí všechny Tuatha de Dánanny, by mohl zastupovat funkci třetí. První funkci, magické a právní, by zástupce dokonce chyběl. Problém je však mnohem složitější a zdá se, že pouhým přiřazením postav k jednotlivým hmotným darům, symbolům tří funkcí, nelze určit jejich postavení v irském pantheonu. Nuada je bytostně panovníkem se vším všudy, Lug ovládá nejen umění válčit, ale zná také všechna řemesla a umění, je znalý druidské magie a osvědčuje se i jako schopný panovník. S Dagdou se v dalších příbězích rovněž setkáváme jako s druidem znalým magie, čar a kouzel.

d) Válka funkcí - II. Bitva na Mag Tuired?

Další srovnání, které podporuje ideu trojfunkčnosti, se podle Dumézila zakládá na etnických sporech mezi jednotlivými kmeny, které Dumézil popisuje v Římském a Skandinávském a Indickém materiálu. Jedná se vždy o spor mezi prvními dvěma funkcemi a funkcí třetí, o tzv. válku funkcí, která nakonec vede k jejich spojení do trojfunkční struktury a ustavení celistvé indoevropské společnosti, jíž původně chybí funkce plodnosti a prosperity.

¹⁵ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais I, str 12

V irském materiálu nachází Dumézil takovou situaci ve II. bitvě na Mag Tuired, v níž se střetávají Tûatha Dé Dâannové a Fomoirové. Zde však ono rozdělení není zcela evidentní. Na straně Tûatha Dé Dâannů stojí král Nuada, válečník Ogma, druid Dagda zvaný dobrý bůh nebo bůh otec, Lug Dlouhoruký řečený mistr všech umění, kovář Goibinu a ranhojič Diancecht. Fomoiroy vede Bres a Balor Zlooký. Podle Dumézila (a je to i názor Jaana Puhvela) představují Tûatha Dé Dâannové společenství prvních dvou funkcí, avšak chybí jim zástupci třetí funkce plodnosti, pastevectví a zemědělství. K tomu, aby vznikla celistvá indoevropská společnost, je tedy zapotřebí, aby se jejich neúplné společenství rozrostlo o nutnou třetí složku, jež může být připojena právě prostřednictvím oné bájně války funkcí. Tento proces začíná už v první bitvě na Mag Tuired, během níž přišel svrchovaný panovník Tûatha Dé Dâannů Nuada o ruku a musel tak podle zákona být zbaven trůnu, protože jejich králem nesměl být nikdo, kdo nemá dokonalé tělo. Na Nuadovo místo pak nastoupil Bres, jenž byl považován za nejsličnějšího z mladíků a jehož matka pocházela z rodu Tûatha Dé Dâannů, kdežto otec byl Fomoir. Bres se záhy projevil jako tyran a lakomec a Nuada díky Diancechtovi a jeho synovi získal místo useknuté ruky nejprve ruku stříbrnou a později mu byla navracena skutečná. Bres tak byl sesazen s trůnu a vyhnán. Útočiště našel u Fomoirů, kterým vládl Balor Zlooký, obr, jenž byl zároveň dědem Lugovým. V čele Fomoirů se pak Bres postavil Tuatha de Danaanům v Druhé bitvě na Mag Tuired, avšak jako vítězi z ní vyšli Tûatha de Dâannové. Bres padl po prohrané bitvě do rukou protivníků jako zajatec. Třikrát nabízí Lugovi za svobodu nějakou protislužbu a napotřetí se mu podaří uzavřít s Lugem oboustranně výhodnou dohodu, která má Tûatha Dé Danaanům zajistit každý rok úrodu a Bresovi svobodu. V *Textes mythologiques irlandis I.* lze číst:

... „Lépe učiníš, když mne ušetříš, než když mne zabiješ.“ „Co tím získám,“ zeptal se Lug. „Ušetříte-li mne, irské krávy nikdy nepřestanou dojit mléko,“ děl Bres. „Zeptám se našich moudrých,“ odvětil Lug. Lug vyhledal Maeltna Mor-Breathacha a pravil mu: „Bude-li Bres ušetřen a propuštěn, žádná z irských krav nepřestane nikdy dojit.“ „Nebude ušetřen,“ odvětil Maeltna: „nemá moc nad jejich stárnutím ani nad jejich potomstvem. Může tak zajistit dostatek mléka pouze po čas jejich života.“ Lug řekl Bresovi: „To tě nezachrání, nemáš moc nad jejich stárnutím ani nad tím, aby mělo mléko jejich potomstvo.“ Bres řekl: „Forbotha...“ „Existuje ještě něco, co by tě zachránilo, ó Bres,“ zeptal se Lug. „Samozřejmě, že existuje.“ Řekněte vašim soudcům, že irský lid bude sklízet úrodu co čtvrt roku, budu-li ušetřen.“ Lug se zeptal Maelthna: „Měl by být Bres ušetřen, zajistí-li irskému lidu úrodu čtyřikrát do roka?“ Maeltna však odvětil: „Nám to vyhovuje tak, že máme jaro na orbu a setbu, aby bylo zrno odolné začátkem léta, kdy začíná krásnět. Podzim je pak dobrý pro sklizeň úrody, jež má být přes zimu zkonzumována.“ „To tě nezachrání,“ pravil Lug Bresovi. „„Forbotha...?““ řekl Bres. „Je však jedna maličkost, jež by tě mohla zachránit,“ nabídl Lug. „Jaká,“ zajímal se Bres. „Jak má irský lid orat, jak sít a jak sklízet.“

Prozradíš-li nám tyto tři věci, budeš ušetřen.“ „Řekni jim, aby orali v úterý, aby osívali pole v úterý a v úterý aby sklízeli.“ Na základě této rady Brese propustili...¹⁶

Jedná se zde skutečně o válku funkcí? Na první pohled by to tak mohlo vypadat, ale na ten druhý to není tak jednoznačné. V obou Dumézilem popsaných případech představují etnika vystupující v oné válce jednotlivé funkce později celistvé struktury a jejich vojevůdci jsou pak rovněž typickými představiteli. S Bresem, synem Elathovým, jenž byl synem Delbaethovým, je to poněkud složitější, neboť je po rodičích Fomoir jen z poloviny a z druhé poloviny je Tûatha Dé Dâann. Patří a zároveň nepatří do obou zneprátelených skupin a dlouho mu trvá, než se definitivně rozhodne, že bude stát na straně Fomoirů.

Bres se však na scéně objevuje už dlouho před onou II. bitvou na Mag Tuired. Po I. bitvě na Mag Tuired, v níž vystupuje jako vyjednaváč Tûatha Dé Dâannů a bojovník, byl právě Bres zvolen králem Tûatha Dé Dâannů. Tím uzavírají Tûatha Dé Dâannové s Fomoiry spojení již před II. bitvou na Mag Tuired a vzniklo by tak, předpokládáme-li, že Bres je skutečně představitelem třetí funkce, celistvé indoevropské společnosti. Toto spojení však nebylo nijak šťastné a Bres nebyl dobrým panovníkem. Během své vlády sužoval lid vysokými daněmi, které vybíral pro Fomoiry, a v Irsku panovala bída. Bres si žádal nejen velkou část úrody obilí ale rovněž mléko, zvířata a dokonce i děti. Nouzí trpěli všichni básníci, kejklíři, vypravěči, pěvci a harfeníci a k obveselení lidu se nekonala ani rytířská klání. Ti nejvýznamnější z Tûatha Dé Dâannů museli vykonávat podřadnou práci. Velký Dagda byl pověřen stavbou Bresova hradiště a trpěl hladem. Válečník Ogma se zcela vysílen nedostatkem jídla staral o otop. Během Bresovy vlády tedy nelze v žádném případě mluvit o nějaké prosperitě a plodnosti. Rovněž se dozvídáme, že se za jeho panování děje bezpráví. Bresovo lakomství se dokonce stalo předmětem první satiry pronesené na irské půdě:

Jednou přišel do Bresova domu básník, aby využil jeho pohostinnosti. Byl to Coipre, syn Étainin, básník Tûatha Dé Dâannů. Vešel do malého úzkého a temného domku, v němž nenalezl ohně ni obsluhy ni lůžka. Přinesli mu na talíři tři malé suché koláčky. Když se nazítlí probudil, byl nespokojen. Prochází dvorem, pravil:

Bez jídla rychle naservírovaného na talíř,
Bez kravského mléka, jež by živilo telata,
Bez přístřeší v temnotě noci

¹⁶ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais I, str. 58

Nemít ani na to, aby zaplatil skupinu vypravěčů, tak to má být Bresův blahobyť?

„U Brese není bohatství,“ pravil. A byla to pravda. Od té chvíle nezažil Bres nic než úpadek. A toto byla také první satira pronesená v Irsku.¹⁷

Po II. bitvě na Mag Tuired však Bres představuje odborníka na zemědělství, o němž nemají Tûatha Dé Dánannové ponětí. Není pochyb o tom, že máme-li tuto postavu přiřadit k jedné ze tří indoevropských funkcí, bude to třetí, neboť v bitvě se neosvědčil a bezpráví, jež Tûatha Dé Dánannové zakoušeli za jeho vlády nevyovídá o tom, že by mohl zastávat funkci svrchovanou a právní. Nelze jej však považovat za jediného a hlavního představitele. V Irském materiálu se výrazně projevuje problém roztržičnosti třetí funkce, který Dumézil popsal avšak nestihl již dále rozpracovat. Prosperitu a plodnost reprezentují i další postavy, které v příběhu vystupují na straně Tûatha Dé Dánannů. O tomto problému pojednám samostatně v rámci kapitoly týkající se třetí funkce.

II. Bitva na Mag Tuired nepředstavuje onu válku funkcí jako je tomu v římském a skandinávském materiálu, neboť neustavuje ono trojfunkční indoevropské společenství. To vzniklo už před bitvou. Poloviční Fomoir Bres dodává Tûatha Dé Dánannům pouze schopnost pěstovat plodiny a pak se vrací zpět k Fomoirům, kteří byli vyhnáni z Irska. Skutečným důvodem II. bitvy na Mag Tuired je boj o trůn a o to, komu náleží zastávat první funkci, zda Nuadovi nebo Bresovi, jenž se chce vlády zmocnit násilím.

e) Tři funkce a jejich možné rozdělení v Irské mytologii

Jak jsem již zmínila v rešerších, názory jednotlivých autorů zabývajících se touto problematikou se poněkud různí. První, Dumézilovou verzí je trojice Dagda, Ogma, Bres. Le Rouxová ponechává v první funkci Dagdu a přidává Manannana, do druhé funkce ustavuje Nuadu a Ogmua a třetí funkce zůstává neobsazená. Luga považuje za postavu multifunkční.

¹⁷ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 50

Puhvel naopak Luga považuje za prvofunkčního spolu s Nuadou, druhá funkce pak u něj přináležejí Ogmovi a třetí Bresovi. Ve zbytku této práce se pokusím obhájit další možnou verzi, kterou osobně považuji za správnou a tou je čtveřice Nuada a Manannan jako představitelé první funkce, Ogma zastávající funkci druhou a konečně Dagda jako hlavní zastupující onu problematickou funkci prosperity a plodnosti, jemuž jsou pomocníky Bres, Goibinu, Diancecht a Macha. Luga považuji stejně jako Le Rouxová za postavu, jejíž charakteristika postihuje všechny tři základní funkce.

Možné rozdělení tří funkcí v Irské mytologii

	Dumézil	Le Rouxová	Puhvel	tato práce
1.fce-právní:			LUGH	NUADA
-magická:			NUADA	MANANAAN
-magická i		DAGDA a		
právní:	DAGDA	MANANNAN		
2.fce-válečnická:	OGMA	NUADA,OGMA	OGMA	OGMA
3.fce-plodnosti:	BRES		BRES	DAGDA
4.multifunkční				
postava:		LUG		LUG

e1) První funkce – právní a magická: Nuada a Manannan

Nuada Airgetlám neboli Nuada Stříbroruký, syn Echtachův, jenž byl synem Etarlamovým, byl svrchovaným panovníkem Tûatha Dé Dânnannů již sedm let, když přišli na území Irska. Poklad, jež si Nuada do nové vlasti přivezl z bájného města Finias byl kouzelný meč, před nímž nikdo neunikl. Jako králi by mu z oněch předmětů měl možná spíše náležet Lia Fál, kámen, který zaburácel, dosedl-li na něj právoplatný budoucí panovník. Meč je však rovněž významným atributem krále, jenž ve válce vždy stojí v čele vojska. Nuada má dokonce meč kouzelný stejně jako Artuš vlastní zázračný Excalibour. Není významným bojovníkem nebo hrdinou, tak jako například Ogma. V bitvě sice stojí v čele svého vojska, ale i to je povinnost dobrého krále. O tom, že nemá výjimečné bojové schopnosti svědčí i to, že v I. bitvě na Mag Tuired přijde o ruku. Dokáže zajistit svému lidu blahobyt a je na rozdíl od Brese štědrým panovníkem, nesužuje lid vysokými daněmi a zajišťuje jim i zábavu, jinak řečeno dává jim chléb a hry. Pochází cele z rodu Tûatha Dé Dânnannů a proto je jim zcela oddán a jedná v jejich nejlepším zájmu. Naproti tomu Bres je z poloviny Fomior a sužuje Tûatha Dé Dânnanny vysokými daněmi, jež odevzdává Fomiorům, a nutí tak v podstatě lid, jemuž vládne, žít ve fomoirském područí. Tato postava hraje významnou, dalo by se říci dokonce klíčovou, roli v obou bitvách na Mag Tuired, během kterých se prokazuje, že právě on by měl zastávat funkci svrchovanou a právní v irském pantheonu.

V té první stáli proti Tûatha de Dânnannům Fir Bolgové v čele s Eochaidhem. Odehrála se po příchodu Tûatha Dé Dânnannů na irský ostrov, který v té době obývali Fir Bolgové. Fir Bolgové stejně jako Tûatha Dé Dânnannové jsou zpočátku opatrní. Každý z nich vyšle svého nejlepšího bojovníka, aby se setkal se svým protějškem a poznal, jakými zbraněmi a silou disponuje. Nuada se rozhodl pro Brese a zároveň mu svěřuje úkol vyjednávat s Fir Bolgy, jež zastupuje Streng, a dohodnout se s nimi na mírovém řešení. Jako svrchovaný panovník, nikoli válečník, využívá nejprve diplomatických prostředků k vyřešení celé záležitosti. Při onom setkání Brese se Strengem nejde jen o přípravu na bitvu a snahu poznat protivníkovu sílu, ale především o dohodu, kterou se nakonec nepodařilo uskutečnit. Tûatha

de Dánannové požadují polovinu území Irska, aby se na něm mohli usadit, avšak poslové vyslaní ke králi Eochaidhovi přinášejí novinu o tom, že Fir Bolgové se nehodlají svého území vzdát a že musí dojít k bitvě. Nuada jako diplomat a představitel první funkce tedy selhal a musí nastoupit fyzická a bojová síla. Bitvy se účastní všichni významní Tûatha Dé Dánannové, ať už jsou to bojovníci, kteří kráčí v čele, jako Ogma, druidové (nebo zde spíše druidky) Badb, Macha a Morrigan či ranhojiče a ranhojičky Miach, Airmed, Diancecht a Edbar, a každý využívá svých schopností. Bres je v I. bitvě na Mag Tuired popisován hlavně jako válečník a bojovník a umírá na bitevním poli rukama Eochaidovým. Streng usekne Nuadovi v souboji ruku:

...Každý z nich ušetřil tomu druhému třicet ran. Streng zasadil svrchovanému králi Nuadovi ránu mečem tak, že mu uťal hranu štítu a pravou ruku u ramene. Králova ruka upadla na zem spolu s třetinou štítu. Král spustil křik o pomoc. Aengaba z Norska jej zaslechl a šel do boje, aby jej ochránil. Krutý a zuřivý byl útok, do nějž se vrhli Aengaba a Streng. Vzájemně si zasadili stejný počet ran, ale rovnost mezi válečníky nebyla, neboť rány ušetřené Strengem byly vážnější: čepel jeho kopí byla větší a pažba silnější. Když zaslechl Dagda zpěv mečů a vyrovnané síly v bitvě, vydal se z místa, kde se nacházel, velkými skoky jako by se přihnul velký příval vody. Streng odmítl boj se dvěma hrdiny. I když tam tenkrát Aengaba z Norska na nepadl, byl to jed bitvy, na nějž pak zemřel. Dagda předstoupil před svrchovaného krále Nuadu a poradil se s Tûatha Dé Dánanny. Přivedli padesáte hrdinů a spolu s nimi ranhojiče. Odvedli jej z bitevního pole. Ruku položili ke králi dovnitř kruhu hodnoty, jinak řečeno do kruhu kamenů, které stály okolo krále. A Nuadova krev na ně stékala...¹⁸

Na konci bitvy se opět v souboji střetávají Nuada a Streng. Tûatha Dé Dánannové pak nabídnou Strengovi, aby si pro Fir Bolgy vybral jednu provincii a ten volí Conacht. Pak je uzavřen mír. Bitva má však dalekosáhlé následky pro Nuadovu pozici na trůně. Okamžik, kdy přišel o ruku pro něj znamenal rovněž také moment, kdy ztrácí svrchovanou a právní moc nad Tûatha Dé Dánanny a na jeho místo se dostává Bres. Ztráta ruky může být zároveň trestem za selhání, kterého se Nuada dopustil při jednání s Fir Bolgy. Bres, kterého vyslal se neosvědčil jako vyjednaváč a nedokázal ve Fir Bolzích ani vyvolat obavy. Znamená tak možná ztrátu důvěry Tûatha Dé Dánaanů ve schopnosti Nuady jako svrchovaného panovníka. Useknutá ruka tak symbolizuje ztrátu dokonalosti a omezení moci a schopností, které musí podle práva Tûatha Dé Dánannů vyústit v sesazení z výsadní pozice, jíž již není nadále hoden. Bres nastoupivší na jeho místo je však, jak jsem popsala již v předchozí kapitole, přímo opakem dobrého krále. Přináší chudobu, bezpráví a ponižuje ty nejvýznamnější, Ogmu a Dagdu.

¹⁸ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 38

Ukazuje se, že dosadit Brese na Nuadovo místo a tedy do první funkce byla chyba, kterou se pokouší napravit nejprve Diancecht a pak jeho syn Miach. Návrat Nuady do první funkce je možný pouze tehdy, bude-li mít znovu dokonalé tělo. Ranhojič Diancecht tedy zhotovil Nuadovi ruku ze stříbra (odtud Nuada Stříbroruký), avšak jeho syn Miach byl úspěšnější:

...Tehdy byl Nuada nemocen a Diancecht mu přiložil ruku stříbrnou, jež měla pohyblivost jako každá jiná ruka. To se však nezdálo dobré jeho prvorozenému synovi Miachovi. Šel k Nuadově uťaté ruce. Řekl: „kloub ke kloubu“ a „šlacha ke šlaše“, a nechal ji hojit třikráte devět dní. Během prvních devíti dnů přiložil ruku na bok, až se pokryla kůží. V průběhu dalších devíti dnů ji přiložil k hrudi. Po dalších devět dní vytvářel...?...bílě z černého rákosí, jež nechal zčernat v ohni...¹⁹

Nuada tak získal opět ruku, jež symbolizuje důvěru Tûatha Dé Dânnannů a jeho právo na trůn, a stal se znovu svrchovaným panovníkem.

II. bitvu na Magh Tuired pak vyvolal Bres, jenž se za pomoci Fomoirského vojska, které mu poskytl jeho otec pokoušel znovu si vybojovat trůn, ač si byl vědom všech svých panovnických chyb a tím, že mu trůn po právu nepatří, jak tvrdí v rozhovoru se svým fomoirským otcem Eladou, kterému vypráví o svém panování nad Tûatha Dé Dânnanny a jež žádá o radu:

...Řekl mu celý příběh, jak jsme si jej vyprávěli. Jeho otce to znepokojilo. Řekl mu: „Jaká nouze tě odvádí ze země, již si vládí?“ Bres odpověděl: „Nevyhnilo mě nic než mnou způsobené bezpráví a má vlastní arogance. Oloupil jsem je o jejich vlastní bohatství, štěstí a jejich potravu. Až do dneška nemuseli platit tribut ani vyrovnání. „To je špatné,“ pravil otec. „To jejich blahobyt ti měl být přednější než panování nad nimi. Lepší je jejich chvála než proklínání. Proč jsi přišel?“ „Přišel jsem vás požádat o bojovníky,“ odvětil Bres. „Vezmu si tu zem násilím.“ „Nevezmeš si ji neprávem, pokud sis ji nedokázal vzít po právu,“ řekl mu otec...²⁰

Vše nasvědčuje, že Nuada skutečně patří do první funkce. Pokus ustavit nového a lepšího krále skončil sedmi lety bezpráví, bídy a otroctví. Období Bresovy vlády má být jakýmsi protikladem k panování skutečného svrchovaného panovníka a Nuadův návrat, jenž přináší lepší časy, jen potvrzuje legitimitu jeho postavení v irském pantheonu. Nahradit jej může pouze postava, která v sobě spojuje všechny tři funkce a tou je Lug Dlouhoruký. V II. bitvě na Magh Tuired Nuada zemře rukama Fir Bolga Balora a Lugh nastoupí na jeho místo.

¹⁹ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 49

²⁰ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 50-51

Manannan mac Lir, jemuž přisuzují magický aspekt první funkce, znamená v překladu Manannan syn oceánu. Je vládcem Onoho světa a objevuje se v řadě básní. Není to bůh moře, ale bytost z Onoho světa, která je umístěna kdesi v oceánu a po moři se také odehrává většina jeho cest. Právě moře je často chápáno jako živel a zdroj života a Manannan tomuto živlu vládne. Manannan hraje významnou roli v irském pantheonu, je bratrem Ogmy, Dagdy a v příbuzenském vztahu je i s dalšími postavami. Umí čarovat a kouzla užívá častěji než jiné postavy, které mají tuto schopnost. Jako hlavní druid Tuúatha de Daânaanů bývá často zmiňován Dagda, avšak další vlastnosti a atributy této postavy napovídají spíše o tom, že dokáže především zajistit plodnost a prosperitu v období míru. Příběhy, v nichž Manannan vystupuje, jsou plné čar, kouzelných předmětů a sám Manannan je považován za osobu z nemoudřejších, obdařenou velkou nadpřirozenou mocí. Není jako Lugh schopným řemeslníkem či umělcem, ani bojovníkem či diplomatem a vládcem. Jeho vláda se vztahuje k Onomu světu a velekrálem Tûatha Dé Dânanů se stává teprve po jejich „smrti“, když se stěhují do Sídhhe, mohyl, které rovněž symbolizují Onen svět. Není zmíněn ani v jedné z bitev na Mag Tuired, ale vystupuje v cyklu o Étain, příběhu o Branovi, o bratrech Tuireannových a dalších příbězích.

Manannan láká lidi pomocí kouzel na Onen svět. Branovi, synovi Febalově, posílá tajemnou ženu s jabloňovou větvičkou, jež zpívá o zemi štědrosti, kde vládne přívětivost, zní líbezná hudba a pije se nejlepší víno:

...“Přináším větvičku jabloně z dalekého ostrova Emhain, kolem něž se prohání koně syna Lirova. Jako přívětivost v očích jsou jeho pláně, kde hostitelé pořádají své hry; korakly závodí s vozy na jihu na Stříbrobílé pláni.

Je tam starodávný strom pokrytý květy, mezi nimiž pění ptáci. Všechny barvy září a všude vládne přívětivost a hudba, na Pláni vlídného hlasu i jižním směrem na Pláni stříbrných oblak.

V této zorané důvěrně známé zemi není nářku ani zrady; ničeho tvrdého nebo drsného, jen líbezná hudba plynoucí do uší.

Život v Emhain je ve znamení bytí bez žalu, bez zármutku, bez smrti, bez neuhů a bez slabosti a nikdo se nad tím nepozastavuje...²¹

Bran lákání neodolal a vydal do jeho země, avšak když se mu zastesklo po domově a pokusil se vrátit, zjistil, že čas na ostrově ubíhá mnohem pomaleji než ve světě živých. Pro lidi, kteří se shromáždili na irském pobřeží už byl Bran jen postavou dávného příběhu, který si

²¹ Gregory, 1994, Complete Irish Mythology, str. 81

vyprávěli. Jeden z jeho druhů se pokusil vystoupit na břeh a proměnil se v hromádku popela. Z Manannanovy země tedy není návratu. Lidé tam získají vše, po čem touží, dokonce i nesmrtelnost. Manannan je mág par excellence, neboť je prostředníkem mezi světem živých a Oním světem. Sám může pobývat v obou těchto světech. Je druidem, který zná to, co zůstává druhým utajeno. Je „převozníkem“ mezi světem nesmrtelníků a světem lidí, kterým o svém ostrově vypráví a může jim poskytnout vše, co jeho země nabízí.

Manannan vlastní kouzelné předměty a zvířata, které za určitých podmínek zapůjčuje, těm, kteří o ně požádají. Tyto předměty hrají důležitou roli v příběhu o bratřech Tuireannových. Zde je má zapůjčené Lug, multifunkční postava, která disponuje schopnostmi bohů všech tří funkcí dohromady a může přebírat jejich funkci. Je zde však jasně psáno, že předměty patřily původně Manannanovi. Jsou to klisna, jež se pohybuje po mořské hladině stejně jako po pevném povrchu a korakl, malá loďka ze dřeva obtaženého kůží, která se sama řídí, požádá-li jí cestující, aby jej zavedla na konkrétní místo :

...Na syny Tuireannovy se snesly ticho a melancholie, když to uslyšeli. A vydali se tak, kde dlel jejich otec, a pověděli mu o pokutě, která jim byla udělena. „To jsou špatné zprávy, jež mi nesete,“ řekl na to Tuireann, „a bude to záhuba a smrt, kam vás pátrání po těch věcech pošene. Ale přese všechno můžete pokutu získat, když se vám uvolí pomoci sám Lug. Dokázat to totiž může každý, kdo vládne mocí, již má Manannan nebo Lug. Jděte tedy a půjčte si od Luga Manannanovu klisnu Aonbhar a pokud si jen trochu přeje pokutu získat, půjčí vám ji. Nepřeje-li si to, řekne, že klisna není jeho a že nemůže půjčit půjčené. Pak ho požádejte, aby vám půjčil Manannanův korakl, Scuabtuinnne, Lamač vln. A vydá vám ho, protože se zavázal neodmítnout druhou prosbu. A korakl se vám bude hodit více než klisna,“ poradil jim...²²

Manannanovu moudrost potvrzuje i to, že vystupuje jako kejklíč a šašek. V jedné z pověstí s vypráví, že putoval po Irsku pod jménem Duartne O'Duartne a prováděl triky a divy. Nikdo jej nikde nedokázal zadržet déle než chtěl on sám a všichni mu naslouchali neboť věděli, že není z tohoto světa, a obdivovali jeho moudrost. Převlek blázna mu dovoluje tu výsadu tropit si z lidí žerty a chovat se nepřístojně a nevyzpytatelně. Není třeba, aby každý chápal důvody jeho činů, neboť spočívají v hluboké moudrosti, jež je přístupná jen zasvěceným. Druidské učení bylo tajné stejně jako písmo, kterého byli znalí pouze oni. Vše nasvědčuje, že je skutečným druidem, neboť právě druidové v Irsku představovali skupinu nejmoudřejších, znalých písma, dávných příběhů a také hry na hudební nástroje:

²² Gregory, 1994, Complete Irish Mythology, str. 37

...A jak si tak povídali, spatřili, jak k nim přichází kejklář. Měl staré roztrhané šaty a boty vymáchané v bahně a meč trčící před sebou jen tak bez pochvy a ze starého pláště mu nad hlavu čněly uši. A v ruce držel tři opálená a zčernalá kopí z cesmínového dřeva...

...A tak jej zavedli do domu a nabídli mu víno, aby se napil, a vodu, aby si umyl nohy. A on pak spal až do východu slunce následujícího dne, kdy jej navštívil Seaghan, syn Earlův, a pravil: „Spal jsi dlouho a není divu. Měl jsi včera dlouhou cestu. Často jsem v knihách čítával o tvé učenosti a o tvém umění hry na harfu. A rád bych tě dnes ráno slyšel hrát,“ požádal ho. „Opravdu ovládám tato umění,“ přitakal cizinec. Přinesli mu tedy knihu, ale on nedokázal přečíst jediné slovo. A tak mu přinesli harfu a on na ni nedovedl zahrát jedinou melodii. „Vypadá to, že tvé schopnosti číst a hrát tě opustily,“ prohlásil Seaghan; a trochu jej pozlobil poznámkou, že je skutečně podivné, že muž s tak věhlasným jménem jako je Duartne O'Duartne nedokáže přečíst nebo si jen zapamatovat jediný řádek. Když však cizinec uslyšel, že si z něj tropí žerty, vzal do ruky knihu a přečetl stránku odshora dolů bez chyby a libozvučným hlasem. Pak uchopil harfu a zahrál a zazpíval stejně líbezně jako předchozího dne v O'Donellově domě. Jsi tak milý, učenče,“ řekl Seaghan. „Jednou jsem líbezný a jindy nevlídný,“ pravil cizinec...²³

Manannanovi nelze upřít jeho výsadní místo v irském pantheonu, přestože bývá často prisuzováno hlavně Dagdovi, který rovněž vládne magickou mocí a je dokonce na některých místech v *Lebor Gabála Erren* nazýván hlavním druidem Tûatha Dé Dânanů. Schopnost čarovat a předpovídat má totiž i Ogma, Lug, Diancecht a řada ostatních. Jediný Manannan je však prostředníkem mezi dvěma světy, mág, jehož nejdůležitější charakteristikou je právě magická moc, moudrost a umění číst a vyprávět. Je synem moře, živlu, z nějž povstal život a do nějž se pak zase vrací, neboť se v něm nachází Onen svět, jemuž Manannan vládne.

e2) Druhá funkce – válečná a bojová: Ogma

Ogma Elcmar neboli Ogma Zlý, bůh bojovník a hrdina představuje čistou bojovou sílu, jež se v bitvě projevuje zuřivostí a nelítostností, jak je často doslova popisováno například v bitvách na Mag Tuired. Vede své vojsko do bitvy a válečníci následují jeho příkladu. Dle řady textů bojují irští válečníci po vzoru svého boha spojeni do dvojic řetězy. Ogma vládne nadpřirozenou fyzickou silou, které se vyrovná jen síla Lugova. Je považován za hrdinu a největšího válečníka Tûatha Dé Dânanů. Často se vyskytuje s krvavým otráveným kopím, které máčí v zlovolném kotli naplněném krví a jedem, aby jím pak zabil

²³ Gregory, 1994, Complete Irish mythology, str. 82

všechny kolem sebe. Má zvláštní dvojakou tvář. Z levé strany usměvavou a líbeznou a z pravé zamračenou a zlověstnou. Rovněž je pánem a vynálezcem ogamského písma, které sloužilo k zápisu kouzel, předpovědí nebo zákazů, které měly zůstat zachovány. Ogma je jediná postava, na jejímž zařazení do funkce se Dumézil, Le Rouxová a Puhvel shodli. Vystupuje například v obou bitvách na Mag Tuired a v příběhu o Étain.

V první bitvě na Mag Tuired vystupuje jako vojevůdce. Není zde explicitně popsán žádný hrdinský čin, ale vždy je zdůrazněno to, že Ogma stojí v první linii a je nelítostný:

...Oddíly Tuúatha de Daánaanú kráčely přímo na východní část pláně a Fir Bolgové šli naproti nim na západ. Ti, co kráčeli toho dne v čele Tûatha Dé Dânanú, byli Ogma, Midir, Bodb Dearg, Diancecht a Aengaba z Norska...²⁴

...Ogma, syn Eithliúv, začal útočit na oddíly vojáků a za ním se tvořily kaluže rudé krve...²⁵

Více o této postavě se dozvíme z příběhu o II. bitvě na Mag Tuired. Za Bresovy vlády, kdy je v první funkci nesprávná osoba, Ogma trpí, neboť nemůže zastávat svou funkci. Bres sužuje lid vysokým daněmi, což se projevuje na nedostatku jídla a Ogma je zesláblý. Zároveň je období míru a nekonají se ani žádné turnaje nebo klání, v nichž by mohl Ogma ukázat svou sílu a statečnost. Místo toho je nucen nosit každý den dřevo na otop, což je pro hrdinu jistě ponižující práce. Není schopen použít svou bojovou sílu, přestože se děje bezpráví a jeho zemi skrze Brese neprávem ovládají Fomoirové. Když pak přichází na Taru Lug a vyjmenovává u brány své schopnosti, aby jej vpustili dovnitř, odpovídá mu strážce:

...Řekl: „Zeptej se mne, jsem bojovník“. Dveňník odpověděl: „Nepotřebujeme tě, bojovníka už máme, je jím Ogma, syn Ethliúv...“²⁶

Ogma je zde představen jako zástupce vrstvy bojovníků a poté, co je Lug vpuštěn na Taru se s ním dokonce utkává v siláckém souboji:

...Obrovský kámen, na jehož zvednutí bylo potřeba síly osmdesáti volů, prohodil Ogma palácem tak, že dopadl ven před Taru . Nato vyzval Luga. Lug jej vrhl z venku tak, že dopadl na podlahu královského paláce. Hodil ten kus, který Ogma vyhodil ven před královský palác, tak že zůstal neporušený...²⁷

²⁴ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandis, str. 33

²⁵ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandis, str. 34

²⁶ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandis, str. 51

²⁷ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandis, str. 52

Přestože v tomto souboji vítězí Lug, neboť vykonal kousek ještě obdivuhodnější než Ogma, je zde Ogma tím, jež si Tûatha Dé Dânnannové vybírají jako nejhodnějšího toho, aby se utkal s cizincem, který o sobě prohlašuje, že jeho schopnosti předčí schopnosti těch nejlepších. Ogma je vzorem siláka a neohroženého bojovníka Tûatha de Dânnannů a nesporným reprezentantem druhé funkce, což se projevuje i v následné bitvě. Multifunkční Lug, který se ujímá na omezenou dobu vlády k sobě povolává nejdůležitější z Tûatha Dé Dânnannů, aby mu prozradili, jak mohou svými schopnostmi napomoci vítězství v bitvě. Lug se táže rovněž Ogmy:

...A ty, ó Ogmo?“ zeptal se Lug svého válečníka, „jakou schopnost můžeš uplatnit v bitvě?“
„To je jednoduché,“ odvětil: „odrazím útok krále a třikrát devíti z jeho přátel. Spolu s irskými muži vybojuji třetinu bitvy.“...²⁸

I v bitvě má tedy Ogma výsadní bojové postavení, neboť bojuje s nejvýše postavenými nepřáteli, s králem a jeho třikrát devíti nejbližšími. Během vítězné bitvy Ogma nachází kouzelný meč Orna náležející fomiorskému králi. Zmocňuje se tak zbraně, která symbolizuje sílu Fomoirů a zároveň vypráví o skutcích svého nositele. Ogma tak poznává pravdu o tom, jaký bojovník ve skutečnosti byl jeho nepřítel, jeho způsob boje, taktiku:

...Bylo to v průběhu této bitvy, když našel Ogma válečník Ornu, meč Tethry, krále Fomoirů. Ogma jej vyňal a očistil. Meč vypravoval o všem, co jím bylo vykonáno, neboť to byla tenkrát vlastnost mečů, vyprávět o činech, které jím byly vykonány, byl-li vyjmut. A bylo nutno mečům zaplatit vyčištěním, byly-li vyňaty. Právě proto jsou také od té doby v mečích uchovávána kouzla. Ale ten důvod, proč tenkrát skrze zbraně promlouvali démoni, je ten, že zbraně byly lidmi zbožňovány a že mely svůj podíl na jejich skutcích...²⁹

V úplném závěru příběhu pak pomáhá Ogma Dagdovi získat od Fomoirů jeho kouzelnou harfu. Má ji ve svém domě Bres, syn Elathův. Ogma tak napomáhá znovu získat silou to, co bylo neprávem ukradeno. Dagda sám není bojovník a chce-li něco získat násilím, musí k sobě povolat Ogmu, jemuž tento úkol podle funkce náleží. Dagdovým získáním harfy II. bitva na Mag Tuired končí, Tûatha Dé Dânnannové získali zpět vše, co jim Fomoirové sebrali, a vymanili se z jejich nadvlády. Výsledek bitvy pak po celé zemi rozhlásila Morrighu, vrána bitev, bohyně válečnice.

²⁸ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 54

²⁹ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 58

Ogma vystupuje pod svým druhým jménem Elcmar spolu s Dagdou rovněž v příběhu o Étain, a to v poněkud nezáviděníhodné roli.

e3) Třetí funkce – prosperity a plodnosti: Dagda

Velký Dagda Eochaid Ollathir, zvaný bůh otec nebo také dobrý bůh si do Irska přivezl z bájného města Murias kouzelný bezedný kotel, od něž nikdo neodchází nenasycen a který zajišťuje Tuúatha de Daânaanům vždy dostatek jídla k obživě, ať se děje cokoli. Po odchodu Tûatha Dé Dânanů do Sídhe, se stává také majitelem tří stále plodících stromů a vepře, který po tom, co si z jeho masa Dagda uspořádá hostinu, vždy obživne a je zase celý jako dřív. Často je popisován jako hřmotný chlapík téměř obřích rozměrů s nadpřirozeně velkým apетitem, ať už se jedná o jídlo nebo o ženy. Rozměrům jeho postavy odpovídá obrovský kyj, kterým v bitvě kosí nepřátele jako stébla obilí. Dagda je bohatý a má vždy všeho dostatek, avšak za vlády nepravého krále Brese chudne. Je však rovněž významným hudebníkem a hráčem na harfu. Dovedl hrát melodie, které dokázaly rozveselit, roztesknit nebo ukolébat k spánku, což patřilo k umění druidů. Jeho druidské schopnosti jsou zmiňovány poměrně často a bývá proto řazen do první magické funkce. Všechny ostatní atributy však nasvědčují, že má co do činění se zajišťováním obživy a zachování rodu. Na rozdíl od Manannana, který jinou než magickou funkci nezaujímá, je u Dagdy tato přináležitost ke třetí funkci patrná. Ostatně druidské schopnosti v Irsku náležejí téměř všem významným Tûatha Dé Dânanům, neboť jsou to postavy božské povahy. Ogma, ač válečník, je vynálezcem písma, Diancecht léčitel dokáže léčit smrtelně nemocné stejně jako jeho syn Miach, Goibinu kovář vlastní kouzelnou krávu, Morrighu, vrána bitev dokáže předpovědět konec světa, Cian na sebe může vzít podobu zvířete, o Lugovi nemluvě. Dagda vystupuje v Mag Tuiredských bitvách, hraje důležitou roli v příběhu o Étain a dalších příbězích.

V první bitvě na Mag Tuired bojuje jako všichni ostatní významní Tûatha Dé Daânanové v čele oddílů vojska, po boku Ogmy, Nuady, Bodb Dearga, Ciana, otce Lugova, což potvrzuje, že patří mezi nejvýznamnější osobnosti kmene. Má však jiný charakter než Ogma. Je spíš ochráncem než krutým násilnickým bojovníkem. Spěchá na pomoc Nuadovi, když mu Streng usekne pravici, jak jsem zmínila výše v kapitole o Nuadovi.

V druhé bitvě se však charakter této postavy projevuje výrazněji směrem ke třetí funkci. Za Bresovy vlády trpí stejně jako Ogma tím, že nemůže zastávat pozici, jež mu náleží. Je pověřen stavbou Bresovy pevnosti a dokonce trpí hladu. To je u postavy, která má zajišťovat hojnost, zcela nepřijatelné. Na vině je slepec Crindenbel, kterému Dagda ve své dobrotě neprozřetelně slíbil, že mu každého dne poskytne tři nejlepší kusy, toho, co bude jíst. Dagda tak přichází o svůj majetek, dokonce trpí chudobou a tělo mu chřadne:

...Velký Dagda tak byl unaven prací. Ve svém domě poznal lenivého slepce jménem Crindenbel, jemuž čněla ústa z hrudi. Crindenbel zjistil, že má málo zatímco Dagda má moc. Řekl: „Ó Dagdo, neboť jsi tak čestný, nechť tři nejlepší sousta z tvého jsou mé.“ Dagda mu je tak dával každé noci. A tak byly sousta satirikova velká: každým takovým soustem byl například pěkně vykrmený vepř. A tak ty tři sousta tvořily třetinu toho, co Dagda měl. Zdraví se mu zhoršilo.³⁰

Protože byl Dagda neuvěřitelný jedlík, musel také odevzdávat velká sousta slepému satirikovi a díky své dobrotě se tak nechal ožebračovat. Z této situace mu pomohl jeho syn Oengus Mac Oc, když mu poradil darovat Crindenbelovi jako tři nejlepší sousta kusy zlata, jimiž se satirik otrávil. Kdyby byl Dagda moudrým druidem, jak jej popisuje Le Rouxová, jistě by si z této situace pomohl sám. Za svou službu si pak rovněž na moudrou radu svého syna vybírá jedinou jalovici:

...Mac Oc k němu přišel a pravil: „Dokončíš svou práci a nevezmeš si jinou odměnu, dokud ti nepřivedou irský dobytek a ty si z něj vybereš jedinou jalovici s černou hřívou.

To bylo tenkrát, když Dagda dovedl svou práci do konce a Bres se jej zeptal, co by si přál jako odměnu za svou práci. Dagda odpovéděl. „Svěřím ti starost o to shromáždit irská stáda na jedno místo.“ Král učinil, jak mu Dagda řekl a Dagda si mezi nimi vybral jalovici, o které mu Mac Oc řekl. To se Bresovi zdálo pošetilé. Myslel si, že si mohl vybrat něco lepšího.³¹

Tato jalovice však má zvláštní schopnost. Přivede zpět irský dobytek, který Túatha Dé Dánannům ukradli Fomoirové. Zde je další důkaz toho, že Dagda skutečně zajišťuje Túatha de Dánannům materiální bohatství. Pak se v tomto příběhu projevuje jako velký svůdník a dává si schůzku s bohyní válečnicí Morrigan. Další z Dagdových dobrodružství v rámci bitvy na Magh Tuired odpovídá o jeho neuvěřitelném apetitu. Vydává se k Fomoirům na výzvědy a ti jej chtějí přelstít tím, že mu uvaří obrovský kotel jídla, který musí pod hrozbou smrti sníst.

³⁰ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 49

³¹ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 49

Dagda jim však dokáže, že ve schopnosti spořádat enormní množství potravy jej nelze překonat:

...Dagda se vydal do tábora Fomoirů a zeptal se jich, jak se dohodnou na bitvě. Dohodli se na tom, na co se ptal. Fomoirové mu také připravili kaši: to proto, aby si z něj udělali legraci, neboť jeho láska ke kaši byla velká. Naplnili pro něj královský kotel do výšky pěti pěstí: přišlo do ní čtyřikrát dvacet žejdlíků čerstvého mléka a stejné množství mouky a omastku. Hodili do toho kozy, ovce a vepře a uvařili je v kaši. To vše vlili do díry v zemi a Indech mu řekl, že zemře, nesní-li vše, aniž si Fomoirům postěžuje a tak, aby byl syt.

Uchopil tedy svou lžici. Byla tak velká, že se by se v ní mohl vyspat pár lidí. Taková pak byla sousta, která v ní ležela: půlky solených vepřů a čtvrtky sádla....³²

Dagda však vše bez větších okolků spořádá a dokonce ještě jámu vyškrábe, aby v ní něco nezbylo. Pak jej přemůže spánek a Fomoirové se mu smějí, neboť jeho břich je větší než kotel v královském paláci. Po takové krmi a dobrém spánku pak dostane Dagda chuť oddat se ještě dalšímu tělesnému požitku, když potká mladou dívku. V samotné bitvě pak uplatňuje spíše své druidské schopnosti.

V Étaininých námluvách (*The wooing of Étain*) hraje Dagda roli svůdníka a otce. Líbí se mu Ogmova žena Eithne též zvaná Boand a neváhá kouzlem obelstít Ogmua Elcmara, aby ji získal:

Tenkrát nad Ériem panoval slavný král Tuatha de Danaanů a jeho jméno bylo Echu Ollathir. Jeho dalším jménem bylo Dagda, neboť to byl on, kdo dohlížel na počasí a sklizeň a právě proto byl nazýván Dobrým bohem.. Elcmar z Brug na Boyne měl ženu, jež se jmenovala Eithne, třebaže byla také zvaná Bóand. Dagda se chtěl s Bóand vyspat a ona by souhlasila, ale obávala se Elcmara a jeho velké síly. Dagda tedy poslal Elcmara pryč na cestu za Bresem, synem Elathovým do Mag Inis; a jak Elcmar odjížděl, Dagda na něj uvrhl mocné kouzlo, aby se nevrátil brzy, aby nevnímal temnotu noci a aby necítil hlad ani žízeň. Dagda pověřil Elcmara velkým posláním a tak mu devět měsíců uteklo jako jediný den, neboť Elcmar pravil, že se vrátil před setměním. A tak se Dagda vyspal s Elcmarovou ženou a ona mu porodila syna, jenž se jmenoval Oengus. A v době, kdy se Elcmar vracel, zotavila se natolik, že neměl ani ponětí, že spala s Dagdou...³³

Dagda má moc nejen nad počasím ale také nad časem. Počasí zde souvisí s úrodou a Dobrý bůh Dagda dokáže zařídit, aby počasí přálo dobré sklizni. Snaha postavit Brese do pozice třetífunkčního boha zemědělece mi tak připadá zbytečná. Tuatha Dé Dánannové nepotřebují

³² Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais, str. 53

³³ Gantz, 1981, Early Irish Myths and Sagas, str. 39

válku funkcí, za kterou je Dumézilem považována II. bitva na Mag Tuired, neboť již zástupce třetí funkce mají a je jím beze sporu Dagda. I Dagdova moc nad časem se týká plodnosti. Elcmarovi zastavil čas jen proto, aby mu mohl za zády zplodit syna.

Vedle Dagdy, jako hlavního představitele, bych ke třetí funkci připojila bohy řemeslníky (Goibniu, Credne Cerd apod.), kteří přispívají k prosperitě společnosti tím, že využívají své řemeslné umění ke zhotovování nástrojů využívaných nejen v zemědělství. Dále by sem pak náležel ranhojič Diancecht, jeho syn Miach a další bozi léčitelé, kteří zajišťují zdraví. Trivalentní bohyni pojící se rovněž ke třetí funkci pak představuje Macha.

f) Lug – multifunkční postava

Lug Lamfhada Samildanach neboli Lugh Dlouhoruký, Mistr všech umění je jednou z nejvýznamnějších postav irské mytologie a zároveň také jednou z neproblematictějších co se týče zařazení do trojfunkční struktury. Jak už napovídá jeho přízvisko Samildanach, je mistrem všech umění náležejících do všech třech funkcí. Je synem Balorovy dcery Eithne a Ciana, syna Diancechtova. Patří tedy napůl do rodu Tûatha Dé Dânnannů a napůl mezi Fomoiry. Navzdory svému pokrevnímu spojení se však nikdy nedává na stranu Fomoirů a je na rozdíl od Brese, jenž je rovněž z poloviny Fomoiem, Tûatha Dé Dânnannům zcela oddán. O jeho multifunkčnosti svědčí i epizoda z II. bitvy na Mag Tuired, kdy při příchodu do královského paláce Tara přímo vyjmenovává své schopnosti a domáhá se vstupu:

Dveřník se Samildanacha zeptal: „Jaké umění ovládáš? Neboť nikdo nevstoupí na Taru, kdo neovládá nějaké umění.“

„Zeptej se mě,“ odvětil, „jsem tesařem.“ Dveřník odpověděl: „Toho nepotřebujeme, máme už tesaře Luchtaie, syna Luchaidova.“

Řekl: „Zeptej se mne ó dveřníku, jsem kovářem.“ Dveřník mu odvětil: „Už máme kováře, Columa Cualeinecha třech nových způsobů.“

Řekl: „Zeptej se mne, jsem bojovníkem.“ Dveřník odpověděl: „Nepotřebujeme tě, bojovníka už máme, je jím Ogma, syn Ethliúv.“

Řekl znovu: „Zeptej se mne, jsem harfeníkem.“ „Nepotřebujeme tě. Už máme harfeníka Abhcana, syna Bicelmosova, jež si lid tří bohů vybral v Síidhe.“

Řekl: „Zeptej se, jsem hrdinou.“ Dveřník odpověděl: „Nepotřebujeme tě. Už máme hrdinu, Bresala Elcharlama, syna Eochaida Baethalma.“

Řekl tedy: „Zeptej se mne, ó dveřníku, jsem básníkem a historikem.“ „Nepotřebujeme tě, máme již básníka a historika Ena, syna Ethamanova.“

Řekl: „Zeptej se mne, jsem čarodějem.“ „Nepotřebujeme tě. Čaroděje máme: mnozí jsou našimi moudřími a naši lidé mají moc.“

Řekl: „Zeptej se mne, jsem ranhojičem.“ „Nepotřebujeme tě, za ranhojiče máme Diancechta.“

Řekl: „Zeptej se mne, jsem číšníkem.“ „Nepotřebujeme tě. Už máme číšníky, Delta, Druchta a Daitha, Taea, Taloma a Troga, Gleia, Glana a Glesia.“

Řekl: „Zeptej se mne, jsem kovotepcem.“ „Nepotřebujeme tě, už máme kovotepce Crednea Cerda.“

Pak řekl: „Zeptej se krále, má-li jediného muže, který ovládá všechna tato umění, a má-li jej, nevstoupím na Taru.“³⁴

Na Lugovi není podstatné to, že by v něčem vynikal, ale to, že zná všechna tehdy důležitá umění, která spadají do funkce magické (je čarodějem, harfeníkem, básníkem a historikem), bojové (je bojovníkem a hrdinou), což hned na dalších řádcích tohoto textu dokazuje v siláckém souboji s Ogmou, který jsem popsala výše v kapitole o Ogmovi, a rovněž funkce prosperity a plodnosti (je tesařem, kovářem, ranhojičem, číšníkem a kovotepcem). Nechybí mu ani příslušnost k první právní funkci, neboť jakmile jej Nuada vpustí do paláce, svěřuje mu úkol:

Jakmile Nuada poznal množství schopností mladého válečníka, zamyslel se, zda by je nemohl vyvést z područí, v němž je udržovali Fomoirové. Na jeho rozkaz se konala rada. Míňení, ke kterému se přiklonil Nuada, bylo vyměnit si s mladým válečníkem stolec. Samildanach tedy šel na králův stolec a král se postavil na třinácte dní za něj.³⁵

Právoplatný král v podstatě svěřuje Lugovi na třináct dní své výsadní postavení a trůn a to ve chvíli, kdy jsou Tûatha Dé Dânnannové ve vážném ohrožení. Hned nato se Lug připravuje na bitvu s Fomoiroy a svolává nejvýznamnější z Tûatha Dé Dânnannů. Ptá se všech, jak mohou svými schopnostmi přispět k vítězství v bitvě. Všichni mu pak odpovídají, že není nesnadné říci, co by mohli udělat, neboť každý dobře zná své umění.

Nesnadné však je najít paralelu k této postavě v jiných indoevropských mýtech. Lug jako multifunkční postava představuje odchylku. Vede Tûatha Dé Dânnanny do II. bitvy na Mag Tuired jako významný pojící článek třech funkcí a zajišťuje organizovanou spolupráci.

³⁴ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais I, str. 51-52

³⁵ Guyonvarc'h, 1980, Textes mythologiques irlandais I, str. 52

Po bitvě Lug nastupuje na Nuadovo místo a stává se panovníkem. Nakonec se tedy zařazuje do první funkce, avšak veškeré příhody dokazují, že předčí zástupce všech funkcí v jejich schopnostech a umění a nelze jej tedy s jistotou zařadit ani do jedné z nich.

IV. ZÁVĚR

Trojfunkční strukturu, charakteristickou pro indoevropské společnosti a jejich mýty, lze v mytologickém cyklu irské mytologie, tak jak ji známe, jednoznačně prokázat. Zástupci První funkce, jíž Dumézil dělí na právní a magickou, by zde byli na základě výše uvedených důvodů svrchovaný panovník Nuada a mág Manannan, druhou funkci by v irském pantheonu zastával válečník Ogma a za třetifunkčního lze označit především Dagdu a jako doplňující postavy pak bohy řemeslníky jako jsou například Goibinu nebo Credne Cerd. Všechny tři funkce se pak spojují v jediné multifunkční postavě Luga, který může zastávat kteroukoli z nich stejně dobře jako jednotliví zástupci, ba dokonce lépe než oni. Nemohu však souhlasit s rozdělením, které provedl Dumézil a později Le Rouxová a Puhvel. Mám především odlišný názor na postavu Dagdy, které Dumézil a Le Rouxová přisuzují první funkci a Puhvel ji dokonce zcela vynechává. Přestože je v některých pasážích doslova označován a druida Tûatha Dé Dânanû, jsem přesvědčena že všechny ostatní atributy stejně jako charakter postavy a jejích činů odpovídá funkci prosperity a plodnosti. Dalším argumentem je pak onen fakt, že druidskými schopnostmi, jimiž je čarování, předpovědi ale také vyprávění příběhů, hra na hudební nástroj a umění číst, disponuje řada dalších postav. Za třetifunkční postavu bývá považován Bres, z poloviny Tûatha Dé Dânanû a z poloviny Fomoir a to pouze na základě jediné pasáže z příběhu o II. bitvě na Mag Tuired, bez ohledu na to, že pro jeho předchozí panování bylo charakteristické právě to, že uvrhl Tûatha Dé Dânanû do bída a jako daň si dokonce vybíral i jejich děti. Na konci nedochází ani k žádnému spojení všech funkcí v jeden celek, neboť Bres po bitvě od Tûatha Dé Dânanû odchází a už se neobjevuje. Důležitá je postava Lugh a směrem k ní a jejímu postavení by bylo zajímavé obrátit další bádání. Měla jediná postava nahradit jednotlivé zástupce funkcí nebo je sjednotit? Proč se objevuje právě v době, když je ohrožena pozice svrchovaného panovníka? Proč pak odchází a vládu nad Tûatha Dé Dânanû předává právě třetifunkčnímu Dagdovi?

Problémem zůstává jistá roztříštěnost a nejednotnost původních irských pramenů. Jednotlivé příběhy mají vždy několik verzí, podle toho, ve kterém z děl se nacházejí, a mírně se odlišují. Další a závažnější potíž je v tom, že tyto prameny byly sepsány až několik století po tom, co mytologické příběhy vznikly. Nikdo již dnes nedokáže odhadnout, do jaké míry se

mohly původní verze během staletí změnit ústní tradicí a jak výrazný byl zásah autorů do těchto původních verzí. Křesťanští autoři ovlivnění jednak svou dobou a jednak vírou a smýšlením, mohli některé pasáže, které výrazně odporovaly tomu, co hlásá křesťanská víra, pozměnit nebo zcela vynechat. Dnes již můžeme uvažovat pouze na základě těchto nejstarších pramenů, možná do jisté míry věrných původním verzím příběhů, možná však výrazně měnících charakter postav.

V. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Botheroyd, Sylvia a Botheroyd Paul. Lexikon keltské mytologie. Z něm. orig. přeložil Vladimír Marek. 1. vyd. Praha : nakl. Ivo Železný, 1998. 427 s. (Přel. z : Lexikon der keltischen Mythologie. München : Eugen Diederichs Verlag 1995.) ISBN 80-237-3552-7

Budil, Ivo. Kulturní a sociální antropologie Indoevropanů. 1. vydání-dotisk Plzeň : Západočeská univerzita v Plzni, 2000. 139 s. ISBN 80-7082-591-X

Dumézil, Georges. Mythe et Épopée I. II. III. 1re edition. Paris : Gallimard, 1995. 1484 p. Edition Quatro ISBN 2-07-073656-3

Dumézil, Georges. Mýty a bohové Indoevropanů. Z franc. orig. přeložil Ivo Budil. 1. vyd. Praha : nakl. OIKOYMENH, 1997. 263 s. (Přel. z: Mythes et dieux des Indo-Européens. Paris: Flammarion, 1992) ISBN 80-86005-25-9

Early Irish Myths and Sagas. Translated with an introduction and notes by **Jeffrey Gantz.** 12th print. London : Penguin Books, 1981. 280 p. ISBN 0-14-044397-5

Gregory, Augusta: Complete Irish Mythology. 2nd edition. London : Chancellor Press, 2000. 550 p. ISBN 0-75370-391-2

Guyonvarc'h, Christian-J. Textes mythologiques irlandais I, volume I. Rennes : Ogam-Celticum N 11/1, 1980. 281 p.

Guyonvarc'h, Christian-J. a Le Roux, Françoise. Les Druides. Rennes: edition Ouest-France université, 1986. 448 p. ISBN 2-85882-920-9

Le Roux, Françoise. La religion des celtes. dans: **Histoire des religions I** ** sous la dir. D'Henri-Charles Puech. Paris : Gallimard, 1999. p. 747-1490. ISBN 2-07-040713-6

Moody, Theodore W. a Martin, Francis X.. Dějiny Irska. Z angl. orig. přeložila Milena Pelarová. 2. vyd. Praha . Nakl. Lidové noviny, 1996. 469 s. Edice Dějiny států (Přel. z: The Course of Irish History. Cork : Mercier Press, 1994) ISBN 80-7106-656-7

Ó hÓgain, Dáithí. The Sacred Isle. 1st edition. Woodbridge : Te Boydell Press, 1999. 250 p. ISBN 0-85115-747-5

Puhvel, Jaan. Srovnávací mytologie. Z angl. orig. přeložil Václav Pelíšek. 1. vyd. Praha : Nakl. Lidové noviny, 1997. 395 s. Edice Mythologie (Přel. z: Comparative mythology. Baltimore: The Hopkins Univ. Press, 1988.) ISBN 80-7106-177-8.

VI.PŘÍLOHA

Obsah

Boj s Fir Bolgy.....	62
Bresova vláda.....	66
Lugh Dlouhoruký-Lughův příchod.....	71
Synové Tuireannovi.....	76
Velká bitva na Magh Tuireadh.....	92
Lughův ukrytý dům.....	99
Dagda.....	101
Angus Og.....	104
Manannan.....	106
Jak si Manannan hrál.....	108
Jak vábil Brana (Manannan).....	112
Jak třikrát vábil Cormaca (Manannan).....	115
Jak vábil Connlu (Manannan).....	118
Tadg na Manannanových ostrovech.....	120
Příchod Gaelů-Přistání.....	126
Bitva v Tailtin.....	129

Boj s Firbolgy (I. bitva na Magh Tuireadh)

To v mlžném oparu přišli tenkrát po větru, jenž dul vysoko, Tuatha de Danaanové, neboli lid bohů bohyně Dany, nebo jak je někteří nazývají, Lid Dey, do Irska. Bylo to ze severu, odkud přišli a tam, odkud pocházeli, měli čtyři města, kde sváděli bitvy o vědění: úžasné město Falias; zářivé město Gorias; Finias a bohaté město Murias, které leželo na jihu. A v těchto městech dleli čtyři moudří muži, aby učili ty mladé dovednostem, vědomostem a nejvyšší moudrosti: Senias v Muriasu; Arias, zrzavý básník ve Finiasu; Urias, syn ušlechtilé přírody v Goriasu a Morias v samotném Faliasu. A z těchto čtyř měst přivezli čtyři poklady: Kámen ctnosti z Faliasu, zvaný Lia Fail, tedy Kámen osudu; Meč z Goriasu; Kopí vítězství z Finiasu a z Muriasu čtvrtý poklad, Kotel, od nějž nikdo neodcházel nenasycen.

Byl to Nuada, kdo v té době kraloval Tuatha de Danaanům, ale Manannan, syn Lirův byl ještě nad něj skvělejší. A z těch ostatních, jejichž velitelem byl Ogma, králův bratr, který je učil psát a pak Diancecht, který znal umění uzdravovat a bůh bitev Niet a řemeslník Credenusa a Goibniu a to byl kovář. A nejušlechtilejšími mezi jejich ženami byly bohyně bitev Badb a Macha, jejíž jedinou potravou byly hlavy mužů zabitých v bitvě a Bitevní vrána Morrighu a Eire, Fodla a Banba, Dagdovy dcery, jež všechny daly později Irsku svá jména a múza básníků Eadon a Brigit, jež byla básnířkou všemi básníky opěvovanou pro své ušlechtilé a vznešené vystupování. A kromě toho uměla i uzdravovat, kout a byla to ona, kdo jako první použil zahvzdání, aby k sobě v noci přivolal někoho druhého. A její obličej byl z jedné strany ohavný a z druhé velice půvabný. A její jméno znamenalo Breo-saighit, Hořící šíp. A mezi ostatními ženami bylo nespočet duchů a velkých královen, ale Dana, jež byla zvána Matkou bohů, stála nade všemi.

A tři věci, které vyzdvihovali nade vše, byly pluh, slunce a líska a tak se i v později vyprávělo, že Irsko bývalo rozděleno mezi tyto tři: Coll, líska a Cecht, pluh a Grian, slunce.

A měli studnu pod mořem, kde rostlo devět lísek moudrosti; byly to lísky inspirace, vědění a poezie. A jejich listy a květy vyrážely ve stejnou hodinu a padávaly na studnu jako proud vody, který zvedával purpurovou vlnu. Poté pět čekajících lososů jídávalo spadlé oříšky, které dodávaly barvu červeným skvrnám na jejich kůži, a každý, kdo jednoho z lososů pojedl, poznal veškerou moudrost a získal básnického ducha. A bylo to sedm pramenů moudrosti, co z té studny vytryskávalo a zpět se do ní navracelo; a všichni lidé rozličných umění z nich pili.

Bylo to prvního dne svátku Beltaine, dnes zvaného První máj, když Tuatha de Danaanové přišli a bylo to na severozápad od Connachtu, kde se usadili. Firbolgové, lid Baga, kteří v Irsku žili před nimi a kteří přišli od jihu však neviděli nic než mlhu, která ležela na kopcích.

Eochaid, syn Ercův, byl toho času králem Firbolgů a poslové k němu přišli do Teamhairu*, aby mu donesli zprávu o nové lidské rase, jež přišla do Irska a o níž se neví, zda přichází z pevniny, z nebe nebo zda přiletěla po větru, a že se usadila v Magh Rein.

Mysleli, že se Eochaid podiví, až uslyší tu novinu, ale on se nad tím nijak nepozastavil, neboť měl v noci sen, a když se zeptal druidů, co znamená, řekli mu, že tomu nebude dlouho trvat a postaví se mu silný nepřítel.

Pak se král Eochaid poradil s hlavními rádci a to, na čem se shodli, bylo, že vyšlou ze svých řad urozeného bojovníka, aby se s cizinci setkal a promluvil s nimi. Tak vybrali Strenga, který byl skvělým válečníkem, a ten vstal a vzal si svůj těžký červenohnědý štít a dvě mohutná kopí určená pro silné paže a meč a helmici a velký železný kyj a vydal se z Teamhairu a šel přímo k místu, kde přebývali cizinci, k Magh Rein.

Ale dříve než tam došel, zahlédli ho strážci Tuatha de Danaanů a vyslali jednoho ze svých bojovníků, Brese, s vlastním štítem, mečem a dvěma oštěpy, aby se s ním setkal a promluvil s ním.

A tak k sobě dva stateční bojovníci přistupovali jen pomalu a pozorně sledovali jeden druhého a vzájemně si obdivovali výzbroj tak dlouho, až se k sobě přiblížili natolik, že spolu mohli promluvit. Pak zastavili a každý z nich si před sebe postavil štít a vši silou jej zarazil do země tak, že hleděli jeden na druhého přes jejich hrany. První promluvil Bres a když Streng uslyšel, že hovoří irsky, jeho řečí, cítil se uvolněněji a oba se k sobě přibližovali

* dnes nazývaný Tara (pozn. překl.)

a vzájemně se ptali na své rodiny a turnaje. A po chvíli odložili své štíty a byl to Streng, kdo řekl, že se začal bát, když uviděl tenká ostrá kopí, jež třimal v ruce Bres. A Bres pravil, že sám měl strach z kopí se silnou rukojetí, která viděl u Strenga a zeptal se, zda všechny zbraně Firbolgů jsou zhotoveny stejně. A Streng sejmul z kopí řemen, jímž je měl převázány, aby je mohl lépe ukázat a Bres se obdivoval tomu, jak jsou silná, těžká a po stranách ostrá, ačkoli nemají žádnou špičku. A Streng mu řekl, že tato kopí se jmenují Crainsech a prorazí i štít a rozdrťí maso i kosti tak, že způsobí ránu, která se již nikdy nezhojí. A pak pohlédl na ostrá, tenká a špičatá kopí Bresova. A nakonec si kopí vyměnili, tak aby si každý z bojovníků mohl prohlédnout zbraň, která patřila tomu druhému. A takovou poslal Bres zprávu Firbolgům, že pokud se vzdají poloviny Irska, jeho lidé se spokojí s mírovým řešením, ale jestli se tak velké části země nevzdají, bude svedena bitva. A on a Streng si vzájemně slíbili, že ať se v budoucnosti stane cokoli, oni dva zůstanou přáteli.

Streng se vrátil na Teamhair a předal zprávu a ukázal kopí a poradil svým lidem, aby se podělili o svou zem a nevydávali se do bitvy s těmi, kteří mají mnohem lepší zbraně než oni sami. Ale Eochaid a jeho vojevůdci se poradili a nakonec rozhodli: „Nedáme půlku naší země cizincům, neboť kdybychom dali, brzy by si ji vzali celou.“

Ted' k Lidu Dey. Když se k nim Bres vrátil a ukázal jim to těžké kopí a vyprávěl o krutém silákovi, od nějž jej získal a jak statný a dobře vyzbrojený byl, věděli, že se schyluje k bitvě. A odešli odtud, kde byli, na bezpečnější místo dále na západ do Connachtu a tam se na pláni Magh Nia, kde byli ze zadu chráněni velkou horou Belgata, usadili a postavili hradby a vykopali příkopy. A když se tam přesouvali a stavěli opevnění, jejich tři královny, Badb a Macha a Morrighu se vydaly do Teamhairu, kde osnovali své plány Firbolgové. A s pomocí kouzel snesly an celý palác mlžný opar a temná oblaka a seslaly proudy ohně a krve na jeho obyvatele, kteří tak spolu po tři dny nemohli promluvit. Třetího dne tři druidové Firbolgů, Cesarn a Gnathach a Ingnathach kouzlo zlomili.

Pak Firbolgové shromáždili své muže a přitáhli s jedenácti oddíly a zaujali pozici na východním cípu pláně Magh Nia.

A Nuada, král Lidu Dey, poslal své básníky, aby jim učinili stejnou nabídku jako poprvé, že jim podstoupí polovinu území, Spokojí-li se s ní. Král Eochaid přikázal básníkům, aby si odpověď vyžádali od velitelů shromážděného vojska a ti s nabídkou nesouhlasili. A tak se jich poslové zeptali, kdy má začít bitva. „Musíme ji odložit,“ řekli na to oni, „neboť chceme čas na to, abychom si dali do pořádku kopí a zbraně a naleštili helmice a nabrousili meče a zhotovili kopí jako máte vy. A pokud jde o vás, budete jistě také chtít od Craisechse

vyrobit kopí jako máme my.“ Shodli se tedy na tom, že odloží bitvu o čtvrt roku, aby se na ni připravili.

A bylo to v den Slunovratu, když začala bitva. Třikrát devět vrhačů Tuatha de Dannanských zaútočilo na třikrát devět vrhačů Firbolgských a porazili je a zabili je úplně všechny. A král Eochaid vyslal posly, aby zjistili, zda se bitvy budou konat každého dne nebo každého druhého dne. A toto mu Nuada odpověděl, že bitvy se budou konat každého dne, ale že musí být vždy přesně stejný počet bojovníků na obou stranách. Eochaid souhlasil, ač tím nebyl příliš potěšen, neboť Firbolgů bylo více než Lidu Dey.

Tak bitva pokračovala po čtyři dny, na obou stranách bylo vykonáno mnoho hrdinských činů a mnoho skvělých bojovníků zabito. Pro ty, kteří se však dočkali večera, připravovali na obou stranách ranhojiči léčivé koupele z všemožných léčivých rostlin a bylin, aby následujícího dne byli v boji silní a zdraví.

A čtvrtého dne měli Lidé Dey navrch a donutili Firbolgy k ústupu. A jejich krále Eochaida, přepadla velká žízeň a vydal se hledat si něco k pití a ním i tři padesátky mužů, které měl na svou ochranu. Tři padesátky Tuatha de Dannanů však šly za nimi až došli na útes zvaný Traigh Eothaile a tam svedli nelítostný boj a na jeho konci král Eochaid padl. Pohřbili ho tam a na jeho hrob navršili velkolepou kamennou mohylu.

A když už zbylo jen tři sta Firbolgů z jejich jedenácti oddílů v čele se Strengem, nabídl jim Nuada mír a dal jim vybrat mezi pěti irskými provinciemi. A Streng řekl, že si ponechají Connacht a on a jeho lidé tam žili a po nich jejich děti. Bylo to právě od nich, odkud pak přišel Ferdiad, který svedl skvělý souboj s Cuchulainem a Ercem, synem Cairbrea, v jehož rukou našel smrt. A ta bitva, která byla první bitvou svedenou Lidem Dey na území Irska, byla některými zvána také Bitvou na Magh Tuireadh.

A tak se Tuatha de Dannanové zmocnili Teamhairu, jenž byl jindy rovněž nazýván Druim Cain, Nádherný hřeben a Liathdruim, Šedý hřeben nebo Druim na Descan, Vyhlídkový hřeben. Všechna tato jména Teamhair dostal. A od té doby byl povýšen nad ostatní místa, neboť zdejší král byl svrchovaným panovníkem celého Irska. Královské hradiště*(rath) leželo severním směrem a Pahorek rukojmí severovýchodně od Vysokého sedla a Teamhairská pláň na západ od Pahorku rukojmí. A na severovýchod, v Pahorku víly se ukrývala studna jménem Nemnech, z níž vytékal potok zvaný Nith a na tomto potoce byl postaven první mlýn v Irsku.

*rath (z Irštiny) - silná kruhová hliněná zeď vytvářející ohradu, která sloužila jako pevnost nebo sídlo kmenového náčelníka.(pozn. překl)

A severně od Pahorku rukojmí stál kámen Lia Fail, jenž vždy zaburácel pod nohama každého krále, který se měl ujmout vlády nad Irskem. A Zed' tří zašeptání byla nedaleko Domu žen, který měl sedmery dveře na východ a sedmery na západ a bylo to v tomto domě, kde se konaly teamhairské hostiny. Stálo tam také Sídlo tisíce bojovníků a jižním směrem nedaleko něj malá Hora válečnic.

Bresova vláda

Ale i kdyby Nuada v bitvě zvítězil, přišel v ní o ruku, již mu ut' al Streng a tato jeho ztráta přinesla jeho lidu mnoho trápení.

Neboť takový byl zákon Tuatha de Danaanů, že králem nesmí být ten, kdo nemá dokonalé tělo. Poté, co Nuada prohrál bitvu, byl ještě navíc podle tohoto zákona zbaven trůnu.

A král, jež vybrali místo něj, byl Bres, nejsličnější z mladíků, tak sličný, že když chtěl někdo chvalořečit něčemu krásnému, ať už to byla pláň nebo pevnost* nebo veselice** nebo plamen nebo žena či muž nebo kůň, říkalo se: „Je to krásné jako Bres.“ A byl synem ženy z Tuatha de Danaanů, ale kdo byl jeho otcem, nevěděl nikdo, jen ona.

To bylo dávno předtím, když přišli Fomorové do Irska; na pohled byli strašliví a údy měli zmrzačené; byli jednonozí a jednoručí a vedl je obr a jeho matka. Nikdy předtím nepřišlo do Irska tak hrůzostrašné a ohavné vojsko jako fomorské. A k Firbolgům se chovali přátelsky a byli ochotní jim Irsko podstoupit, avšak mezi nimi a Lidem Dey panovala nedůvěra.

A byla to vysoká daň, již je nutili platit. Žádali si třetinu úrody obilí a třetinu jejich mléka a třetinu jejich dětí a tak nebylo v Irsku kouře stoupajícího od střechy, na něž by se nevztahoval tribut. A Bres se proti tomu nijak neohradil a nechal je žít po jejich.

*dun (z Irštiny)- kamenná opevněná usedlost stavěná v době kamenné v Irsku nebo Skotsku (pozn. překl)

**ale (z Irštiny)- irská veselice spojená s pitím piva (pozn. překl.)

A co se týče samotného Brese, uvalil na každý dům v Irsku takovou daň z mléka bezrohých krav i mléka jiných jednotlivě zbarvených krav, že by uživila stovku mužů. A jednou Nechtan, aby jej oklamal, obarvil všechny krávy v Irsku v ohni z kapradí a pak je namazal popelem za lněného semínka tak, že byly všechny tmavě hnědé. To vše udělal na radu druida Findgolla, syna Findemasova. A jindy zase vyrobil tři sta krav ze dřeva a na místo, kde mívají vemena, jim připevnil tmavohnědá vědra naplněná černou bahnitou hmotou. A byl u toho tenkrát Cian, otec Lughův, když se přišel Bres na krávy podívat a prohlédnout si je, jestli je před ním někdo nepodojil. A při dojení z nich stříkalo bahno. A Bres se napil v domnění, že je to mléko a dlouho pak o takové mléko neměl zájem.

A ještě jedna skutečnost stála proti Bresovi; nebyl totiž nijak štědrý a právě proto na něj vojevůdce Tuatha de Danaanů žehral, že v jeho domě se nože nikdy nezakrojily do tuku a žádný návštěvník jeho domu nikdy neucítil z dechu hostitelů pivo. A nezažili tu ani chvíle rozptýlení nebo potěšení; a nezvali básníky ani pěvce ani harfeníky ani pištce ani hráče na lesní roh ani žongléry ani kejklíře. A co se týče klání v síle mezi hrdiny, která bývala k vidění, jen tehdy mohli využít svou sílu, když pracovali pro krále. Sám Ogma, proslulý básník, dostal příkaz přinášet každého večera do paláce otop pro celé vojsko z Modských ostrovů. A byl tak zesláblý z nedostatku jídla, že mu každého dne dvě třetiny otepí odneslo moře. A pokud jde o Dagdu, byl pověřen stavbou hradišť, neboť byl dobrým stavitelem, a hloubil příkop kolem Bresova hradiště. A býval v práci často unaven a jednou málem zemřel neboť vedle toho trpěl i nedostatkem jídla. To bylo tak. Ve svém domě se scházel se slepým žebrákem, Cridenbel se jmenoval, jenž měl ostrý jazyk a prahnul po Dagdových zásobách jídla, neboť byl přesvědčen, že jeho zásoby jsou vedle Dagdových nicotné. Řekl mu tedy: „Aby sis získal dobré jméno, dávej mi vždy tři nejlepší sousta z tvých zásob.“ Ty mu tak Dagda odevzdával každou noc, ale hodně si tak pohoršil, neboť to, co slepec nazýval soustem, bylo dobře vykrmené prase, a jeho tři sousta tak vydaly na třetinu všeho, co měl.

Ale jednoho dne, když Dagda hloubil příkop, spatřil svého syna Anguse Oga, jak k němu přichází. „To je milé setkání,“ radoval se Angus, „ale co je s tebou, nevypadáš dnes dobře?“ „Mám pro to důvod,“ odvětil Dagda, „neboť Cridenbel si každého večera žádá tři nejlepší sousta z mých zásob a bere si je.“ „Dám ti radu,“ pravil na to Angus. Pak zasunul ruku do brašny a vytáhl tři hroudy zlata a dal mu je.

„Vlož tyto tři hroudy zlata do těch tří soust, které budeš dnes večer Cridenbelovi odevzdávat,“ poradil mu „a budou těmi nejlepšími kousky v jídle. Zlato se mu však uvnitř vzpříčí a způsobí mu smrt.“

Tak také večer Dagda učinil a Cridenbel zemřel hned, jakmile spolkl první sousto se zlatem. Někteří pak donesli králi zprávu: „Dagda otrávil Cridenbela jedovatou rostlinou.“ Král tomu uvěřil a zmocnila se ho na Dagdu zlost a rozkázal, že Dagda musí být popraven. Dagda se však ohradil: „Tvůj rozsudek není spravedlivý a hodný krále.“ I vypověděl mu, jak se všechno odehrálo a jak mu Cridenbel říkával: „Dej mi tři nejlepší sousta, co máš, neboť mé vlastní zásoby mi dnešní v noci nestačí.“ „A této noci,“ dodal „byly ty tři hroudy zlata tím nejlepším, co jsem měl, i dal jsem mu je a on zemřel.“

Král vydal rozkaz rozříznout tělo. A uvnitř bylo nalezeno zlato a tak poznali, že to byla pravda, co jim Dagda tvrdil.

A Angus k němu druhého dne přišel znovu a pravil: „Brzy budeš s prací hotov a když ti budou nabízet odměnu, neber nic z toho, co ti mohou dát, dokud ti nepřivedou dobytek z Irska a z něj si pak vyber černou jalovici s černými žíněmi, jejíž znaky ti teď popíšu.“

Tak když Dagda svou práci odvedl a zeptali se jej, jakou chce odměnu, učinil, jak mu Angus přikázal. A Bresovi se to zdálo pošetilé; myslel si totiž, že Dagda by si od něj mohl žádat více než jednu jalovici.

Nakonec přišel den, kdy hledal v králově domě pohostinnost jeden básník; byl to Corpre, syn Etainův, básník Tuatha de Dannanů. Takto s ním zacházeli: Ubytovali jej v malém, úzkém domě bez ohniště, kde nebyl nábytek ani postel a na hostině mu přinesli na malém talířku tři, ještě ke všemu oschlé, koláčky. Když se nazítří probudil, necítil špetku vděku, a jak krácel po pláni, pravil toto: „Bez jídla připraveného na míse; Nemít ani tolik mléka, aby uživil tele; bez střechy nad hlavou; beze světla ve tmě noci; nemít na zaplacení vypravěče; tak to je Bresův blahobyť?!“

A od té události Bresovi štěstí nepřálo, ale byl to pád ke dnu, co až do smrti prožíval. A Corpreův výrok byl také první satirou, jakou kdy kdo v Irsku pronesl.

Nyní k Nuadovi: když mu usekli ruku, nějakou dobu stonal a pak pro něj ranhojič Diancecht zhotovil ruku ze stříbra se všemi pohyblivými prsty a dal mu ji. A od té doby byl až na věky zván Nuada Argat-lamh, Stříbroruký.

To Miach, Diancechtův syn, byl zručnější ranhojič než jeho otec a mnoho dokázal. Jednou potkal v Team-hairu jednoho mladíka, který měl jen jedno oko a ten mladík řekl: „Jestli jsi tak dobrý ranhojič, vsadíš mi oko na místo toho ztraceného.“ „Můžu ti tam vsadit oko té kočky na tvém klíně,“ nabídl mu Miach. „To bych rád,“ zaradoval se ten mladík. Miach mu tedy vsadil do hlavy oko kočky, ale ten byl brzy poté zase bez něj, neboť když chtěl spát a odpočívat, bylo to právě kočičí oko, které jej vytrhlo ze spánku při zapištění myši,

zamávání ptačích křídel, nebo nějakém rychlém pohybu. Kdykoli však chtěl sledovat vojsko nebo shromáždění, mohl si být jist, že bude tvrdě spát.

A Miach nebyl spokojen, s tím, co jeho otec zhotovil králi a vzal tedy Nuadovu vlastní ruku, kterou mu uťali a přinesl ji, vsadil na své místo a pronesl: „Kloub ke kloubu a šlacha ke šlaše.“ Tři dni a tři noci dlel u krále; první den položil ruku k jeho boku a druhý den na jeho hrud', až byla pokryta kůží. A třetího dne na ránu přiložil v ohni zčernalý skřípinec jezerní a na konci třetího dne byl král uzdraven.

Diancechta to však rozčílilo, když viděl, že jeho syn si vedl v léčení lépe než on sám a ťal ho mečem do hlavy tak, že přeťal maso, ale mladík svými schopnostmi ránu zhojil. Diancecht sekl mečem podruhé tak, že zasáhl kost, ale i tuto ránu si byl mladík schopen vyléčit. Pak sekl potřetí a počtvrté, až zasáhl mozek, neboť věděl, že žádný ranhojič nebude schopen jej po takovém úderu uzdravit; a Miach zemřel a otec ho pohřbil.

A na jeho hrobě pak vyrostly byliny, které počtem odpovídaly jeho kostem a šlachám; bylo jich tři sta šedesát pět. A Airmed, jeho sestra, pak přišla k jeho hrobu, rozprostřela svůj plášť a poskládala je na něj podle jejich účelu. Když to však spatřil Diancecht, přistoupil k ní a byliny jí pomíchal tak, že dodnes nikdo neví, která k čemu slouží.

Když pak Tuatha de Danaanové spatřili Nuadu zdravého, jako byl dřív, shromáždili se v Team-hairu, kde dlel Bres, a přikázali mu vzdát se trůnu, neboť si jej držel už dost dlouho. Musel ho tedy opustit, ač se mu příliš nechtělo, a Nuada se stal opět králem.

To vyvolalo v Bresovi vůči Nuadovi velkou zášť a přemýšlel, jak by se pomstil těm, kteří jej sesadili a jak by proti nim shromáždil vojsko. Odebral se za svou matkou Eri, dcerou Delbaithovou a přikázal jí, aby mu prozradila, jakého je vlastně původu.

„To vím přesně,“ řekla a pak mu vyprávěla, že jeho otec byl král Fomorů, Elathan, syn Dalbaechův a že k ní připlul jednoho dne přímo přes moře ve veliké veslici, která vypadalo jako by byla ze stříbra, jejíž tvar však neviděla. On sám měl vzhled mladíka se žlutými vlasy, oblečen byl do šatů vyšívaných zlatem a okolo krku se mu skvělo pět zlatých náhrdelníků. A ona odmítla lásku všech mužů svého lidu, zamilovala se do něj a pak truchlila, když ji opustil. A daroval jí prsten, co nosil na ruce, a přikázal jí, aby jen dala ho jen tomu muži, na jehož prst skutečně padne, a odplul stejně, jak připlul.

A Eri přinesla prsten Bresovi a ten si jej nasadil na prsteníček a prsten mu padl. A tak spolu šli na pahorek, z něž Eri poprvé spatřila připlouvat stříbrnou veslici, a z břehu pod ní pak spolu s Bresem a jeho lidmi odplula ze země Fomorské.

A když do té země dopluli, našli tam obrovskou pláň a na ní množství shromáždění lidí a šli k tomu, které se jim jevilo jako nejlepší, a ti lidé se jich zeptali, odkud přicházejí, a

oni na to, že z Irska. „Máte s sebou lovecké psy,“ zeptali se jich pak, neboť tehdy, když přišli na shromáždění cizinci, bylo zvykem, že jim učinili přátelskou výzvu. „Máme lovecké psy,“ odpověděl Bres. A tak si porovnávali psy a psi Tuatha de Dannanů byli lepší než Fomorští. „Máte jezdecké koně?“ chtěli vědět pak. „Máme,“ odvětil Bres. A koně Tuatha de Dannanů porazili koně Fomorů.

Pak se zajímali, je-li mezi nimi někdo, kdo dobře vládne mečem a oni na to, že tím nejlepším je Bres. Ale jakmile vzal do ruky meč, Elathan, jeho otec, který byl mezi nimi, poznal prsten a zeptal se, kdo je ten mladík. Bresova matka mu odpověděla a vyprávěla mu celý příběh a také to, že Bres je jeho vlastní syn.

Bresův otec pocítil smutek a zeptal se: „Co to bylo, co tě odvedlo ze země, kde jsi byl králem?“ A Bres na to odpověděl: „Neodvedlo mě nic jiného než bezpráví a těžkosti, které jsem způsobil; vzal jsem lidem všechny poklady a všechny klenoty, dokonce i jídlo. Nikdy na ně nebyly uvaleny daně, než jsem se stal králem.“

„To je zlé,“ pravil jeho otec: „To na jejich blahobyť jsi měl myslet víc, než na vlastní panování. A jejich důvěra by byla lepší než jejich proklínání,“ usoudil; „A co tě přivádí sem?“ „Přicházím, abych našel lid bojovníků,“ pravil Bres „abych mohl získat Irsko násilím.“ „Nemáš právo získat ho nespravedlivě, když sis jej nedokázal udržet podle práva,“ děl jeho otec. „Jakou mi tedy dáš radu,“ otázal se Bres.

Elathan mu poradil navštívit vojevůdce fomorského krále, Balora Zlookého, aby zjistil, jak mu může pomoci.

Lugh Dlouhoruký

Lughův příchod

Vraťme se teď k Nuadovi Stříbrorukému. Pořádal jednou, poté co se vrátil na trůn, na Teamhairu velkou hostinu. A tam byli dva strážci brány, Gamal, syn Figalův a Camel, syn Rigallův. A k bráně, kde stál jeden z nich přišel mladík a přikázal mu, aby jej uvedl ke králi. „Kdo jsi,“ zeptal se strážce. „Jsem Lugh, syn Ciana z rodu Tuatha de Dannanů a Ethlinn, dcery Balora, krále Fomorů,“ na to on, „a jsem také svěřenec Tailly, dcery krále Velké pláně, a Echaida Hrubého, syna Duachaova.“ „Co umíš,“ zajímal se strážce „neboť do Teamhairu nesmí vstoupit nikdo, kdo neovládá nějaké umění.“ „Jen se mě ptej,“ vyzval jej Lugh; „Jsem tesař.“ „Máme vlastního tesaře, Luchtara, syna Luachaidova.“ „Jsem také kovář.“ „Máme i svého kováře, Columa Cuaillemecha od Tří nových cest.“ „Jsem i bojovník.“ „Toho my také nepotřebujeme, už máme Ogmua, bratra králova.“ „Ještě se mě zeptej,“ pokračoval; „Jsem harfeník.“ „Toho nám není třeba; máme vlastního harfeníka, Abheana, syna Bicelmosova, jež lid Tří bohů přivedl z hor.“ „Jsem básník,“ dodal „a vypravěč.“ „Ty my také nepotřebujeme, máme vlastního vypravěče, Erca, syna Ethamanova.“ „Jsem kouzelník.“ „Nepotřebujeme ani kouzelníka nepotřebujeme; máme spoustu kouzelníků a lidí, jež mají nadpřirozené schopnosti.“ „Jsem ranhojič,“ nabízel se. „Toho nám není třeba, máme vlastního léčitele, Diancechta.“ „Mohl bych být třeba šenkem,“ naléhal. „Nepotřebujeme tě, máme devět vlastních šenků.“ „Jsem kovotepec.“ „Máme vlastního kovotepece, je jím Credne Cerd.“

Pak Lugh pravil: „Jdi a zeptej se krále, jestli má někoho, kdo umí toto vše dohromady, a pokud má, nebudu o vstup do Teamhairu žádat.“ Strážce vešel do královského paláce a vše králi vypověděl. „U brány je mladík,“ vyprávěl mu, „a měl by se jmenovat Ildánach, Mistr všech umění, neboť to, co umí jednotliví lidé v tvém paláci, to vše dokáže on sám.“

„Vyzkoušej ho, jestli umí hrát šachy,“ vyzval jej Nuada. Přinesli tedy šachovnice a Lugh ve všech hrách, které hráli, zvítězil. Když to pověděli Nuadovi, pravil: „Pusťte jej dovnitř, neboť nikdo jako on ještě na Teamhair nikdy nepřišel.“

Strážce jej pak nechal projít a on vešel do královského paláce a posadil se na lavici vědění. A tam ležel plochý kámen, jímž stěží pohnulo čtyřikrát dvacet zapřažených volů a Ogma, vyzívaje tím Lughu, kámen zvedl a prohodil zdí takovou silou, že doletěl ven před Teamhair. Lugh jej však vrhl zpátky tak, že dopadl zase doprostřed králova paláce. Poté jim zahrál na harfu a rozesmál je i rozplakal a nakonec je uspal tóny ukolébavky. Když Nuada spatřil, co všechno Lugh dokáže, jal se přemýšlet, jak by se mohla s jeho pomocí země osvobodit od daní a tyranie, které na ně uvrhli Fomorové. A udělal toto: Sesedl s trůnu a posadil na něj na dobu třinácti dní Lughu, aby mohli všichni naslouchat jeho radám.

A toto je příběh Lughova zrození: V dobách, kdy přicházeli do Irska Fomorové, žil na Ostrově s věží ze skla Balor Úderný, jež někdy zvali Zlooký. Pro lodě bylo nebezpečné plout kolem toho ostrova, neboť Fomorové mohli zaútočit a zajmout je. A někteří vyprávěli, že za starých časů, ještě než byli v Irsku Firbolgové, kolem něj propluli na lodích synové Nemedovi a to, co spatřili, byla věž ze skla uprostřed moře a na věži něco, co připomínalo mužskou postavu. A tak na ni zaútočili druidskými zaříkadly. A Fomorové s nimi zápasil vlastními zaříkadly a synové Nemedovi pak na vzali věž útokem a ta zmizela a oni si mysleli, že ji zničili. Tehdy se však nad nimi zvedla obrovská vlna a všechny jejich lodě potopila i se vším, co na nich bylo.

A věž tam stála jako dřív a v ní dál žil Balor. A Zlooký mu říkali proto, že jedno z jeho očí mělo takovou moc, že na něj nikdo nedokázal pohlédnout a zůstat přitom naživu. Tu moc Balor získal tak. Jednou šel kolem domu, kde druidové jeho otce tvořili kouzlo smrti, a nahlédl dovnitř otevřeným oknem a dým, který stoupal z jedovatých čar, mu vletěl přímo do oka. A od těch dob jej musí mít zavřené, pokud právě nechce usmrtit nějakého nepřítele. To mu pak jeho lidé zvednou víčko za kroužek ze slonoviny.

To jednou Balorovi předpověděl druid, že smrt k němu přijde z rukou jeho vlastního vnuka. A v té době měl jen jedno dítě, dceru, která se jmenovala Ethlinn; a když uslyšel, co mu druid předpověděl, zavřel ji na ostrově vysoko do věže. A dal jí k dispozici dvanáct žen, aby o ni pečovaly a hlídaly ji, a přikázal jim, že nesmějí nikdy dopustit, aby spatřila muže nebo zaslechla mužské jméno.

*currach- malý proutěný člun s koženou obšívku (pozn. překl.)

Tak Ethlinn vychovávaly ve věži a ona vyrostla do krásy. A občas vídala muže proplouvat na koraklech* a někdy se jí o nich zdávalo ve snech. Když se na ně však ptávala těch žen, nikdy se od nich nedočkala odpovědi.

A Balor tak neměl strach a pokračoval ve válkách a loupení, jako dřív. Zmocnil se každé lodi, která proplouvala kolem a někdy se vydal i do Irska, aby tam plnil.

A se tenkrát se přihodil toto: Tři bratři z rodu Tuatha de Dannanů spolu žili na místě zvaném Druim na Teine, Hřeben ohně. Byli to Goibniu a Samthainn a Cian. Cian byl zeměpánem a Goibniu vyhlášeným kovářem. A ten Cian měl zázračnou krávu, Glas Gaibhnenn, jejíž mléko nikdy nepřestávalo téci. A každý, kdo o ní uslyšel, po ní prahnul, a mnozí se ji pokoušeli ukrást, a tak ji museli hlídat dnem i nocí.

A jednou chtěl Cian zhotovit meče a tak se vypravil do Goibniuovy kovárny a Glas Gaibhnenn vzal s sebou veda ji za ohlávku. Když došel ke kovárně, byli tam oba jeho bratři, neboť Samthainn si přinesl ocel, aby si z ní pro sebe nechal zhotovit zbraně. A Cian Samthainnovi přikázal, aby podržel ohlávku, zatímco on půjde do kovárny promluvit s Goibniuem.

A ten Balor si na Glas Gaibhnenn už dlouho brousil zuby, ale až do té doby se k ní nedokázal dostat tak blízko. A číhal nedaleko a když uviděl Samthainna, jak drží krávu, vzal na sebe podobu malého ryšavého chlapce. A přišel k němu a řekl mu, že zaslechl jeho dva bratry, jak se v kovárně domlouvají, že všechnu jeho ocel spotřebují na své vlastní meče a ten jeho vyrobí ze železa. „Jako že se jmenuji Samthainn,“ rozčílil se, „mě tak lehce neoklamou. Podrž mi krávu, chlapče,“ zaburácel „a já tam jdu za nimi.“ S tím spěchal do kovárny a zuřil. A sotva odběhl, popadl Balor krávu za ohlávku a vydal se vleče Glas s sebou k pláni a pak přes moře na svůj ostrov.

Když uviděl Cian bratra vcházet, vyběhl ven a tam spatřil Balora s Glas na otevřeném moři. A nemohl udělat nic, jen vyplísnit bratra a bloudit jako bez ducha nevěda, jak dostat krávu od Balora nazpět. Nakonec se šel zeptat na radu druida a ten mu řekl, že krávu zpět nepřivede, dokud bude Balor naživu, neboť nikdo neunikne jeho Zlému oku.

Cian tedy navštívil ženu-druidku Birog z Hory, aby mu pomohla. A ta jej oblékla do ženských šatů a převezla za pomoci silného větru přes moře až k věži, kde přebývala Ethlinn. Pak zavolala na ženy ve věži a požádala je o přístřeší pro sebe jako ženu velekrále, která právě unikla nebezpečí. A strážkyně brány nechtěly odmítnout ženu z rodu Tuatha de Dannanů a vpustili ji i její družku dovnitř. Pak Birog svými kouzly ponořila všechny do hlubokého spánku a Cian šel rozmlouvat s Ethlinn. A když jej spatřila, řekla, že je to ta tvář,

kteřou vídala ve snech. I milovali se, ale po chvíli byl Cian zase odnášen silným proudem větru zpět.

A když přišel její čas, porodila Ethlinn syna. Jakmile se to Balor dozvěděl, rozkázal svým lidem, aby dítě zabalili do plachty, tu zajistili jehlicí a vhodili ho do mořského proudu. A jak ho nesli podél zálivu, jehlice se uvolnila a dítě vyklouzlo z plachty do vody. I mysleli si tedy, že se utopilo. Odesla ho však Birog z Hory a přinesla ho k jeho otci Cianovi; a ten jej dal na vychování k Taillte, dceři krále Velké pláně. Tak se narodil a povstal Lugh.

A někteří říkají, že pak Balor Cianovi sťal hlavu na bílý kámen, na němž jsou dodnes skvrny od krve, ale ve skutečnosti to byl někdo jiný, kdo sťal Cianovi hlavu, neboť přišel o život rukama synů Tuireannových.

A když pak přišel do Teamhairu a rozhodl se, že se spojí s lidem svého otce proti Fomorům, soustředil svou mysl na práci. A odešel s Nuadou a Dagdou a Ogmou na tiché místo v Grellach Dollaid a tam k nim byli přizváni i Goibinu a Diancecht. Zůstali tam celý rok a v tajnosti osnovali plány. To aby Fomorové nevěděli o tom, že se proti nim chtějí vzbouřit, dokud nebude vše připraveno a dokud nebudou znát sílu, jíž vládnou. A právě po tomto shromáždění dostalo později toto místo své jméno „Šepot Lidu Dey“.

A pak shromáždění rozpustili a shodli se na tom, že se setkají za tři roky ve stejný den, a každý šel svou cestou a Lugh se vrátil ke svým přátelům, synům Manannanovým.

A bylo to hodně dlouho po tom, když Nuada uspořádal velké shromáždění lidu na pahorku Uisnech na východ od Teamhairu. A nebyli tam dlouho, když spatřili ozbrojený oddíl, jenž se k nim blížil přes pláň od východu; a v jeho čele stál mladý muž, jenž ostatním velel a zář jeho tváře byla tak silná jako zapadající slunce, a tak na něj přes ni nemohli pohlédnout.

A když přišel blíž, poznali, že je to Lugh Lamh-Fada, Dlouhoruký, kdo k nim přichází, a spolu s ním Jezdci Sidhe ze Země Slibu a jeho soukojenci, synové Manannanovi, Sgoith Gleigeil, Bílá květina a Goitne Gorm-Shuileach, Modrooké kopí a Sine Sindearg, Ten s červeným prstenem a Donall Donn-Ruadh, Ten s červeno-hnědými vlasy. A Lugh přijel tak: seděl na Manannanově klisně, Aonbharr, Jednohřívě, která byla rychlá jako čistý studený jarní vítr a neznala rozdíl mezi mořem a souší a na jejím hřbetě ještě nezabili žádného jezdce. A na sobě měl Manannanovo brnění, které každého nositele uchránilo před zraněním, a helmici s dvěma nádhernými drahocennými kameny vepředu a jedním vzadu. A když ji sejmul, jeho čelo zářilo jako slunce za parného letního dne. A měl Manannanův meč, Freagarthach,

Vracející úder a nikdo, kdo jím byl v bitvě zraněn, už nevyvázl živý a nikdo, kdo spatřil, že jeho protivník proti němu ten meč tasí, neměl více síly než rodící žena.

A oddíl došel až na místo, kde dlel irský král spolu s Tuatha de Danaany, a vzájemně se přivítali.

A nebyli tam dlouho, když spatřili, jak k nim přichází ledabylý a neuspořádaný oddíl devětkrát devíti poslů fomorských, kteří si přišli vyžádat daně od irského lidu; a jména čtyř nejdrsnějších a nejkrutějších z nich byla Eine, Eathfaigh, Coron a Compar; a šla z nich na Tuatha de Danaany taková hrůza, že nikdo z nich by se neopovážil ani ztrestat vlastního syna nebo schovance bez jejich svolení.

Vystoupili až tam, kde dlel král se svými Sidheskými jezdci, a král spolu se všemi Tuatha de Danaany před nimi povstali. „Proč vstáváte před tak ledabylým a neuspořádaným, oddílem, když jste nepovstali před námi,“ zeptal se Lugh Dlouhoruký.

„Je nezbytné, abychom tak učinili,“ posteskl si král, „neboť kdyby někdo z nás, byť by to bylo jenom dítě, před nimi seděl, nepovažovali by to za příliš malicherný důvod jej zabít.“ „Jako že se Lugh jmenuji,“ zaburácel, „dostávám obrovskou chuť je pobít.“ „To by nám přineslo jen utrpení,“ odrazoval ho král, „neboť by nás potkala jen smrt a pustošení.“ „Příliš dlouho jste byli utlačováni,“ zvolal Lugh a s tím zaútočil na Fomory. Zabíjel je a mrzačil, dokud nepobil osmkrát devět z nich. Posledních devět však nechal pod ochranou krále Nuady jít. „Zabil bych vás spolu s ostatními,“ pravil „ale raději bych viděl doručit zprávy do vaší země vás než své lidi, neboť se obávám, že by s nimi bylo špatně zacházeno.“

A tak se těch devět vracelo zpět, až došli do Lochlannu, kde sídlil lid fomorský, a vyprávěli jim od začátku do konce vše o tom, jak do Irska přišel urostlý mladík a pobil všechny výběřčí daní, kromě nich, „a jen proto nás nechal jít,“ dodali „abychom o tom mohli sami vyprávět“.

„Víte, kdo je ten mladík,“ zeptal se pak Balor Zlooký.

„Já to dobře vím,“ prohlásila Ceithlenn, jeho žena „je to syn tvé a moje dcery. A tak to bylo předpovězeno,“ dodala „že od chvíle, kdy vstoupíme do Irska, už nikdy si nad ním znovu nezískáme moc.“

Vojevůdci Fomorů pak svolali radu, jíž se zúčastnili Eab, syn Neidův a Seanchab, vnuk Neidův a Sital Salmhor a Liath, syn Lobiasův; devět bardů fomorských, kteří měli schopnost a dar předpovídat a druid Lobias a sám Balor a jeho dvanácte běloustých synů a Ceithlenn Křivozubá, jeho královna.

A bylo to právě v tu dobu, kdy Bres a jeho otec Elathan přišli Fomory požádat o pomoc. Bres se nabídl: „Já pojedu do Irska a vezmu s sebou sedm skvělých oddílů

fomorských jezdců a utkám se s tím Ildánachem, Mistrem všech umění. Setnu mu hlavu a přinesu ji tobě, sem na Bernbheskou pláň.“ „To je úkol přímo pro tebe,“ souhlasili všichni. „Nech pro mne připravit lodě,“ rozkázal Bres, „a nech na ně naložit jídlo a zásoby.“

A tak už dál neotáleli ale odešli a připravili lodě a naložili na ně hojně jídla i pití. A dva rychlí Luathové byli vysláni, aby pro Brese shromáždili vojsko. A když bylo shromážděno, připravili si brnění a zbraně a vypluli do Irska.

A král Balor je doprovázel do přístavu a povzbuzoval je: „Postavte se tomu Ildánachovi a setněte mu hlavu! Pak přivažte ten ostrov, jež nazývají Irskem, k zádím vašich lodí a necht' ničivá voda zaujme jeho místo. Připojte ho k severní straně Lochlannu a žádný z Lidu Dey jej sem nebude do konce života a věků následovat.“

Pak odrazili lodě, napnuli malované plachty a vypluli z přístavu v zemi s nezoranou půdou na vlny širého moře a nezměnili kurz, dokud nedopluli do přístavu Eas Dara. A odsud vyslali armádu Severním Connachtem a celý jej zpusťovali skrz naskrz. A králem Connachtu byl tenkrát Bodb Dearg, syn Dagdův.

Synové Tuireannovi

A Lugh Dlouhoruký byl v tu dobu v Teamhairu s irským králem a bylo mu zjeveno, že Fomorové přistáli v Eas Dara. Jakmile se to dozvěděl, připravil si Manannanovu klisnu, Aonbharr pro bitvu ve dne a zároveň i v noci a vydal se tam, kde dlel Nuada a vyprávěl mu, jak Fomorové přistáli v Eas Dara a vyplnili zemi Bodba Dearga. „A to, co já chci je,“ žádal Lugh, „abys mi pomohl se s nimi utkat.“ Ale Nuada neměl chuť mstít se za násilí, které nebylo spácháno na něm samotném, ale na Bodb Deargovi a Lugh nebyl s jeho odpovědí příliš spokojen a odjel směrem na sever od Teamhairu. A Zanedlouho spatřil, jak k němu přicházejí tři ozbrojení muži, jeho otec Cian se svými bratry Cu a Ceithen, kteří byli třemi syny Cainteovými. I pozdravili ho. „Co že jsi tak brzy na nohou,“ podivili se. „Je to dobrý důvod, jež pro to mám,“ odpověděl Lugh, „neboť Fomorové přišli do Irska a oloupili Bodb Dearga. A jak mi proti nim můžete pomoci vy,“ zeptal se.

„Každý z nás od tebe v bitvě odvrátí útok sta bojovníků,“ slíbili mu. „To je dobrá pomoc,“ připustil Lugh, „ale je tu něco, s čím byste mi mohli pomoci ještě před tím: shromáždit u mne odevšad Sidheské jezdce.“

Tak jeli Cu a Ceithen na jih a Cian se vydal na sever a nezastavil se, dokud nedojel na Muirthemneskou pláň. A když přes ni přejížděl, spatřil před sebou tři ozbrojené muže. Byli to synové Tuireannovi, jenž byl synem Ogmovým. A mezi syny Cainteovými a Tuireannovými to bylo tak: panovala mezi nimi vzájemná nenávist a nepřátelství. A tak vždy, když se potkali, bylo jisté, že mezi nimi dojde k boji.

Cian si pomyslel: „Kdyby tu byli mí dva bratři, utkali bychom se v udatném souboji. Protože tu ale nejsou, udělám nejlépe, když ustoupím.“ Pak spatřil nedaleko obrovské stádo prasat. I začaroval se hůlkou druidů, která mu dala podobu prasete ze stáda, a začal rýt v zemi jako ostatní.

Pak se Brian, jeden ze synů Tuireannových, zeptal svých bratrů: „Viděli jste toho ozbrojeného muže, co před chvilkou kráčet po pláni?“ „Viděli,“ odpověděli oni. „Víte, jak zmizel,“ ptal se dál Brian. „To nevíme,“ odpověděli mu na to oni. „Škoda, že nedáváte v době války na pláni, v otevřené krajině, lepší pozor,“ pokáral je Brian. „A já dobře vím, co se s ním stalo, neboť se začaroval hůlkou druidů a proměnil se v jedno z těchto prasat a teď ryje v zemi jako všechna ostatní. A ať je to kdokoli, není to náš přítel.“ „To pro nás není dobré,“ řekli druzí dva „protože tato prasata patří někomu z Tuatha de Danaanů a i kdybychom je všechny pobili, druidovi proměněnému v prase se může nakonec poštěstit nám utéci.“

„Špatně jste se učili v městě vědění,“ pravil Brian „když nerozeznáte začarované zvíře od skutečného.“ A když říkal tato slova, začaroval oba bratry Druidskou hůlkou a proměnil je ve dva hubené mrštné lovecké psy a ti se jali ostře štěkat na stopy začarovaného prasete.

A nebylo to dlouho předtím, kdy se to prase oddělilo od ostatních. A žádné z těch ostatních, jen toto samotné, odešlo a vydalo se do lesa a na kraji lesa vrhl Brian své kopí a to proklálo tělo prasete. A prase vykřiklo a promluvílo: „To od tebe nebylo hezké, žes na mě vrhl kopí, když víš, kdo jsem.“ „Zdá se mi, že mluvíš lidskou řečí,“ pravil Brian. „Ve skutečnosti jsem člověk,“ odpovědělo, „jsem Cian, syn Cainteův, a ty mě teď ušetří.“ „Přisahám při bozích vzduchu,“ odpověděl na to Brian, „že kdyby se ti život sedmkrátě vrátil, pokaždé ti ho vezmu.“ „Když je tomu tak,“ požádal ho Cian, „splň mi jednu prosbu: dovol mi, abych se vrátil do původní podoby.“ „Tak to uděláme,“ souhlasil Brian, „neboť je pro mne snazší zabít člověka než prase.“

Cian na sebe tedy vzal svou původní podobu a řekl: „Dejte mi tedy milost teď.“ „Nedáme ti ji,“ trval na svém Brian. „Myslím to s vámi celé dobře,“ namítl Cian, „neboť kdybyste mne zabili v podobě prasete, zaplatili byste krvavé peníze pouze za prase, jehož podobu jsem měl, ale zabijete-li mne v mé vlastní podobě, poznáte, že nikdy nebyl ani nebude nikdo, za něž jeho vrazi zaplatí větší pokutu, než za mne. „A zbraně jimiž budu zabit,“ dodal, „právě ony to budou, kdo o tom skutku vypoví mému synovi.“

„Nebudou to zbraně, čím tě zabijeme, ale kameny, které tu leží na zemi,“ vykřikl Brian a s těmi slovy na něj počali tak nelítostně a hrubě házet kameny, dokud z něj nezbyla jen bídna a ubohá hromada cárů. A pohřbili ho do hloubky jednoho muže pod zem a země od nich zavražděného nepřijala a vyvrhla jej zpět na povrch. Brian rozhodl, že by měl být znovu dán pod zem, a oni jej tam uložili podruhé a země ho ani napodruhé nepřijala. Šestkrát se pokoušeli synové Tuireannovi tělo pohřbít a šestkrát bylo vyvrhnuto zpět. Avšak posedmé, když bylo uloženo ho hrobu, jej země přijala. A pak pokračovali v cestě, aby se připojili k Lughovi Dlouhorukému na cestě do bitvy.

Nyní k Lughovi; po rozloučení s otcem jel od Teamhairu rovně na sever, směrem ke kopcům, které byly později nazývány Gairech a Ilgairch, a směrem k brodu na řece Shannon, jenž byl později zván Athluain, a k Baerna nah-Eadargana a k Sedlu oddělení a přes Magh Luirg, Pláň následování a ke Corr Slieve na Seghsa, okrouhlé hoře Jara básníků a k vrcholu Sean-Slieve a přes území radostného Coranna a odtud do Magh Mor an Aonaigh, Velké páně trhů, kde dleli Fomorové, a kde měli i loupežnou kořist z Connachtu.

A byl to pak Bres, syn Elathanův, kdo povstal a pravil: „Je mi záhadou, že slunce dnes vychází na západě, neboť jindy vždy vychází na východě.“ „Bylo by pro nás lepší, kdyby to bylo slunce,“ shodli se druidové. „Co jiného by to bylo,“ nerozuměl jim Bres. „Je to zář tváře Lughovy, syna Ethlinnina,“ odvětili druidové.

Lugh pak došel až k nim a pozdravil je. „Proč k nám přicházíš jako přítel,“ podivili se. „Mám pro to dobrý důvod,“ pravil, „neboť jsem Tuatha de Danaanem pouze z poloviny a z poloviny jsem jedním z vás. Vraťte mi nyní dojnice irského lidu,“ vyzval je. „Radovat se z nich nebudeš dřív, než si zde jalovici nebo dojnici získáš sám,“ zaburácel rozhněvaně jeden z nich.

Ale Lugh však v jejich blízkosti zůstal po tři dny a tři noci, až nakonec přijeli Sidheští jezdci. A Bodb Dearg, syn Dagdův přitáhl s devětadvaceti sty mužů a podivil se: „Proč otálíš s bitvou?“ „Čekal jsem na vás,“ odpověděl Lugh.

Pak se irští králové a vojevůdci oděli do svých brnění, pozvedli nad hlavy špičky kopí a vytvořili hradbu ze štítů. A zaútočili na nepřátele na Magh Mor an Aonaigh, a jejich

nepřátelé na útok odpověděli. Vrhali na sebe navzájem vítězná kopí a když je zlámali, tasili meče z modře lemovaných pochev a začali se navzájem napadat, a z té hořkosti jejich zbraní s mnoha ostřími nad nimi vzplála změt' hnědých plamenů.

A Lugh spatřil hradbu štítů, v níž se bojoval Bres, syn Elathanův, a podnikl prudký výpad na něj a muže, kteří jej chránili, až ukončil životy dvou set z nich.

Když to Bres viděl, svěřil se do rukou Lughových. „Nech mě pro tentokrát na živu,“ pravil, „a já ti poskytnu celou jízdu Fomorů, kteří ti pomohou vybojovat velkou bitvu; tak přísahám při slunci a měsíci i moři a souši,“ sliboval.

Lugh mu tedy daroval život. A pak druidové, kteří byli s ním, si pro sebe rovněž žádali Lughovu ochranu. „Jako že se Lugh jmenuju,“ pravil Lugh, „když se mi vzdá celá jízda Fomorů, nezničím je.“ A tak se pak Bres a druidové se vydali do své vlasti.

A teď k Lughovi a synům Tuireannovým. Po bitvě na Magh Mor an Aonaigh potkal dva ze svých příbuzných, i zeptal se jich, zda zahlédli v bitvě jeho otce. „Nezahlédli,“ opověděli oni. „Jsem si jist, že není naživu,“ řekl Lugh, „a přísahám,“ dodal, „že nevezmu do úst jídlo ani nápoj, dokud nezjistím, jakou smrtí můj otec zemřel.“

Pak se vydal na cestu a za ním jeli i Sidheští jezdci, až dorazili na místo, kde se s otcem rozloučil a odtud pak tam, kde se jeho otec proměnil v prase, když spatřil syny Tuireannovy.

A když Lugh na to místo přišel, země k němu promluvila. Řekla: „Tvůj otec se zde octl ve velkém nebezpečí, když proti sobě spatřil syny Tuireannovy, Lughu, musel na sebe vzít podobu prasete, však v jeho lidské podobě jej pak zabili.“

Lugh to pak pověděl svým lidem a našel místo, kde byl jeho otec pohřben a tam přikázal svým lidem kopat, aby zjistil, jakou smrtí ukončili synové Tuireannovi otcův život.

Pak vyzvedli tělo z hrobu a pohlédli na něj; bylo celé pokryto ranami. A Lugh pravil: „Byla to smrt od nepřátel, synů Tuireannových, jíž se dostalo mému drahému otci.“ Třikráte ho políbil a pronesl toto: „Jsem naplněn zármutkem, když je nyní mrtev. Mé uši nic neslyší a mé oči nic nevidí. Mému srdci chybí životodárný puls, to vše žalem nad mým otcem. A při vás, bozích, jimž se klaním, lituji, že jsem nepřišel dřív, než bylo dokonáno. Je to velká událost, jež se tu stala, lidé bohů bohyně Dany zradili jeden druhého. A dlouho pro to budou trpět ztrátami a budou oslabeni. A Irsko, jak na východě, tak na západě, se nikdy neosvobodí od strasti, již tento čin způsobil.“

Pak vrátili Ciana zpět pod zem a poté pokleklí u jeho hrobu a postavili na jeho hrob kámen, na nějž vyryli jeho jméno v oghamském písmu. A Lugh řekl: „Tato hora bude po

Cianovi pojmenována, přestože on sám je rozervaný a rozlámaný na cary. A byli to synové Tuireannovi, kdo to způsobil a za to na ně padne žal a muka a po nich pak na jejich děti. To není lež, co jsem vám teď řekl," dodal, „trápím se hořem a srdce v mé hrudi je od chvíle, kdy Cian, ten udatný muž, odešel ze světa živých, zlomeno.“

Pak vyslal své lidi napřed do Team-hairu. „Ale nevyprávějte o tom, dokud to nevyprávím já sám," řekl.

A když pak Lugh dojel do Teamhairu, posadil se na královský trůn a rozhlédl se kolem sebe a spatřil tři syny Tuireannovy. A ti byli v té době v Teamhairu významnější ostatních pro svou hbitost a obratnost, pro spolehlivost v bitvě i pro krásu a vznešenost jména.

Pak Lugh přikázal, aby zatřásl řetězem ticha a tak se stalo a všichni poslouchali. A Lugh pronesl: „Na co teď myslíš Lide Dey?“ „Samozřejmě na tebe," odpověděli oni. „Na něco se vás zeptám," řekl. „Jak by se každý z vás pomstil tomu, kdo by zabil vašeho otce?“

Všichni se velice podivili tomu, co slyšeli a jeden z vojevůdců pravil: „Prozrad' nám, byl to tvůj otec, koho zabili?“ „To skutečně byl," odpověděl Lugh, „a já v tomto paláci vidím ty muže, kteří ho zabili a jedině oni sami vědí lépe než já, jak ho zavraždili.“ Pak promluvil král: „Dostal-li by se do mých rukou ten, kdo by zabil mého otce, neumíral by jen jediný den, ale den za dnem bych mu odřezával jednotlivé údy, dokud by neskonal.“ Všichni vojevůdci říkali to samé a synové Tuireannovi stejně jako ostatní.

„Tak odpověděli," prohlásil Lugh „ti tři, kteří mého otce zabili. Necht' tedy zaplatí pokutu za svůj čin nyní, dokud jsme tu všichni pohromadě. A jestli tak neučiní," slíbil, „neporuším jejich právo na ochrannou střechu královského paláce, ale nesmí se odtud pokusit uprchnout, dokud se se mnou nevypořádají.“

„Kdybych já zabil tvého otce," řekl král, „ rád bych právě tobě zaplatil za jeho smrt.“

„Lugh mluví celou dobu o nás," šeptali si synové Tuireannovi mezi sebou. „Přiznejme se, že jsme zabili jeho otce," navrhli Iuchar a Iucharba. „Hrozím se toho," nesouhlasil Brian, „že od nás chce to přiznání slyšet přede všemi a nenechá nás pak odejít dřív, než zaplatíme pokutu.“ „Nejlepší bude to přiznat," ohradili se druzí dva, „a promluvíš ty, neboť jsi nejstarší.“

Tak Brian, syn Tuireannův, vystoupil: „To na nás mluvíš, Lughu, jelikož jsi přesvědčen, že jsme byli dříve proti synům Cainteovým zaujati. A my jsme nezabili tvého otce," prohlásil, „ale pokutu zaplatíme jako kdybychom to učinili.“ „Přijmu od vás pokutu, jakou jste nečekali," rozhodl Lugh, „řeknu vám zde, co to je, a pokud se vám to bude zdát příliš, můžete se o zaplacení rozdělit.“ „Posloucháme tedy," odpověděli oni. „Jsou to,"

rozhodl Lugh, „tři jablka, vepřovice, kopí, dva koně, vůz, sedm prasat, štěně, rožeň a tři výkřiky na pahorku. To je pokuta, kterou žádám;“ rozkázal Lugh, „zdá-li se vám příliš vysoká, vezmu si nyní od vás jen část. Pokud ne, zaplaťte.“

„Není příliš vysoká,“ řekl Brian, „a ani stokrát tolik by nebylo mnoho. Protože je však tak malá, předpokládáme, že se za ní skrývá nějaká lest.“ „Nemyslím si, že je to tak malá pokuta,“ poznamenal Lugh, „a dávám vám záruku Tuatha de Danaanů, že si od vás nic víc žádat nebudu a budu k vám čestný a tu samou záruku žádám i od vás.“ „Mrzí nás, že si to od nás žádáš,“ pravil Brian, „neboť náš slib je stejně platný jako jakýkoli slib na světě.“ „Váš slib mi nestačí,“ odpověděl Lugh, „neboť jste takto často slibovali zaplatit pokutu, a pak jste se pokoušeli vycouvat.“

Tak se tedy synové Tuireannovi zavázali při králi Irska, při Bodb Deargovi, synu Dagdově, a vůdcích Tuatha de Danaanů, že zaplatí Lughovi pokutu.

„Rád bych vás nyní,“ řekl Lugh, „lépe seznámil s tou pokutou.“ „To bychom samozřejmě rádi věděli,“ odpověděli mu na to oni.

„Je tomu tedy tak,“ pravil Lugh. „Ta tři jablka, o která jsem vás žádal, jsou jablka ze Zahrady na východě světa. A nemohou to být jiná, neboť tato jsou nejkrásnější a mají v sobě nejvíce živin ze všech jablek na světě. Mají barvu roztaveného zlata a velká jsou jako hlava měsíčního dítěte a chutnají po medu a zbavují toho, kdo je jí, bolesti ran a utrpení nemocí a při jídle jich nikdy neubývá; taková jsou ta jablka. A ta kůže, kterou jsem od vás chtěl, je kůže vepře Tuise, řeckého krále a hojí všechny rány a nemoci světa a ať se její majitel dostane do jakéhokoli nebezpečí, může-li v něm zachránit život, vyléčí jej. S tím vepřem se to mělo tak, že každý pramínek vody, který jím protekl se do devíti dnů proměnil ve víno a zhojil každou ránu, která jím byla potřísněna. A řečtí druidové tvrdili to, že léčivá síla není ve vepři ale v jeho kůži a stáhli ji z něj a stále ji mají. A myslím si, že pro vás nebude snadné ji získat, ať už se svolením nebo bez něj.“

„A víte-li, co je to za oštěp, o který vás žádám,“ zeptal se. „Nevíme,“ odpověděli. „Je to smrtonosný oštěp patřící perskému králi, jmenuje se Luin a vše se jím rozhoduje a jeho čepel máčejí v nádobě s vodou, aby od něj neshořelo místo, kde je uložen a bude těžké jej získat. A tušíte o jaké koně a vůz vás žádám? Jsou to o vůz a dva nádherní koně Dobaru, krále siogairského a ti neznají rozdíl mezi souší a mořem a není nad ně koní rychlejších. A neexistuje vůz, jenž by se tvarem a pevností vyrovnal tomu jejich.“

A víte, o jaká prasata jsem vás žádal? Jsou to prasata Easala, krále země Zlatých sloupů. A Ačkoli je každou noc zabijí, najdou je vždy následujícího dne ráno živá a každý, kdo z nich pojí sousto bude ušetřen od nemocí a neduhů.

A to štěně, které jsem si na vás vyžádal, je Fail-Inis, štěně patřící králi Ioruaidhie, Studené země. A při pohledu na něj se v úctě vrhají k zemi všechny šelmy a je nádhernější než sluneční kotouč a bude náročné jej získat.

A Rošt, o který jsem vás požádal, je rošt všech roštů, a patří ženě z Ins Cenn-fhinne, Ostrova Caera Ryšavého. A ty tři výkřiky na hoře musí zaznít na hoře Miochaoinově na severu Lochlannu. Miochaoin a jeho synové na sebe vzali závazek, že nikomu nedovolí na hoře křičet. To oni byli mému otci společníky při získávání vzdělání a pokud vám odpustím jeho smrt já, pak oni ne. A projdete-li všemi zkouškami a dostanete-li se až k nim, jsem přesvědčen, že oni se za něj na vás pomstí. A to je pokuta, o kterou jsem vás žádal,“ pravil Lugh.

Na syny Tuireannovy se snesly ticho a melancholie, když to uslyšeli. A vydali se tam, kde dlel jejich otec, a pověděli mu o pokutě, která jim byla udělena. „To jsou špatné zprávy, jež mi nesete,“ řekl na to Tuireann, „a bude to záhuba a smrt, kam vás pátrání po těch věcech požene. Ale přese všechno můžete pokutu získat, když se vám uvolí pomoci sám Lugh. Dokázat to totiž může každý, kdo vládne mocí, již má Manannan nebo Lugh. Jděte tedy a půjčte si od Lughy Manannanovu klisnu Aonbharr a pokud si jen trochu přeje pokutu získat, půjčí vám ji. Nepřeje-li si to, řekne, že klisna není jeho a že nemůže půjčit půjčené. Pak ho požádejte, aby vám půjčil Manannanův korakl, Scuabtuinne, Lamač vln. A vydá vám ho, protože se zavázal neodmítnout druhou prosbu. A korakl se vám bude hodit více než klisna,“ poradil jim.

Tak šli synové Tuireannovi za Lughem a pozdravili jej a pověděli mu, že mu nemohou přinést pokutu bez jeho pomoci. A proto by jim pomohlo, kdyby si mohli půjčit Aonbharr. „Mám tu klisnu zapůjčenou jen pro sebe,“ odmítl je Lugh, „a nepůjčím půjčené.“

„Když je tomu tak, půjči nám Manannanův korakl,“ požádal ho Brian. „Půjčím vám ho,“ souhlasil Lugh. „Kde je,“ zeptali se. „V Brugh na Boinn*,“ odpověděl Lugh.

Pak se vrátili zpět tam, kde dlel Tuireann a jeho dcera Ethne, jejich sestra, a pověděli mu o koraklu. „Ani to vám moc nepomůže. Přestože chce Lugh dostat každou část pokuty, aby ji mohl použít ještě před bitvou s Fomor, přál by si víc, abyste při jejím dobývání našli smrt.“

Pak odešli a zanechali otce zarmouceného a bědujícího a Ethne s nimi šla tam, kde byl korakl. A Brian do něj nastoupil a postěžoval si: „Je tu vedle mne místo ještě jen pro jednoho

* dnešní New Grange (pozn. překl)

dalšího.“ Prostor mu začal připadat příliš stísněný. „Chybu bys neměl hledat v koraklu,“ poznamenala Ethne. „Ach bratře můj drahý,“ bědovala, „byla to špatnost, zabít otce Lughu Dlouhorukého a všechna příkoří, která ti tento čin přinese, se ti budou dít jen po právu.“ „To neříkej Ethne,“ ohradili se, „neboť máme dobrá srdce a vykonáme hrdinské činy. Raději se necháme stokrát zabít,“ dodali, „než bychom zemřeli jako zbabělci.“ „Můj ty smutku,“ hořkovala, „není nic žalostnějšího, než toto, vidět vás vyhnané z vlasti.“

Pak ti tři odrazili svůj korakl od nádherného irského pobřeží s průzračnou zátokou. „Jakým směrem se vydáme nejdřív,“ zeptali se. „Poplujeme hledat jablka,“ odvětil Brian, „neboť byly tím prvním, co nám přikázal přinést. A tak tě žádám korakle Manannanův, jež nás neseš, abys plul k Zahradě na východě světa.“

A korakl s vyplněním rozkazu neváhal a plul přímo přes zelenající se vlny a hluboké mořské příkopy, až je donesl do přístavu na východě světa.

A Brian se zeptal bratrů: „Jak si myslíte, že bychom měli vstoupit do zahrady? Myslím si totiž,“ uvážil, „že královi hrdinové a bojovníci této země ji neustále střeží a jsou pod velením samotného krále.“ „Měli bychom na ně jít přímo,“ soudili bratři, „zaútočit na ně a přinést jablka nebo zahynout, jelikož stejně nemůžeme při nebezpečích, která nás čekají, uniknout smrti, jež nás někde cestou potká.“ „Bylo by lepší,“ nesouhlasil Brian, „aby po naší smrti zůstala legenda o naší udatnosti a lstivosti, než o hlouposti a zbabělosti. A tak uděláme nejlépe,“ rozhodl, „když vletíme do zahrady v podobě mrštných jestřábů. A strážci jsou vyzbrojeni jen hořícími oštěpy, které na nás budou vrhat. A dejte dobrý pozor, aby vás nezasáhli. A až vrhnou všechny oštěpy, které mají, doleťte rychle k jablkům a každý z vás ať odnese jedno ve spárech a já odnesu to třetí.“

Uznali, že je to dobrá rada a Brian pak začaroval sebe i bratry hůlkou druidů a proměnil je v překrásné jestřáby. A strážci si jich všimli a začali na ně střílet ze všech stran a vrhali na ně spršky kopí a šípů. Jestřábi se jim však vyhýbali, jak jim Brian přikázal, dokud nebylo vrženo poslední kopí a pak se statečně snesli až k jablkům a odnesli je s sebou, aniž by utrpěli velká zranění.

A ta zpráva obletěla celé město a celý kraj. A král měl tři moudré a lstivé dcery a ty se proměnily orlovce a pronásledovaly jestřáby až k moři a vyslali před ně i za ně zářící paprsky, které je celé popálily.

„Je to žalostná situace, v níž se nacházíme,“ usoudili synové Tuireannovi, „jelikož budem těmito paprsky úplně upáleni, pokud se nám nedostane pomoci.“ „Jestli to bude v mé moci, pomohu vám,“ nabídl se Brian. Pak začaroval sebe i bratry hůlkou druidů a proměnil je

ve tři labutě, které rychle slétly do moře. A orlovci pak odletěli a synové Tuireannovi nastoupili do své lodi.

Pak se poradili a to na, čem se shodli, bylo, že poplují do Řecká a odtud si odvezou vepřovici, po dobrém či po zlém. Pluli přímo dokud nedospěli do blízkosti dvora řeckého krále.

„V jaké podobě bychom měli vstoupit sem,“ ptal se Brian. „V jaké jiné bychom měli vstoupit než v naší vlastní,“ řekli na to druzí dva. „Nemyslím si, že by to bylo nejlepší,“ ohradil se Brian, „měli bychom tam vejít jako irští básníci, tak s námi budou vznešení Řekové jednat ve vážnosti a úctě.“ „To pro nás bude těžké,“ zalekli se, „báseň nemáme a o jejich skládání mnoho nevíme.“

Připevnili si však do vlasů stuhu, jakou nosí básníci a zaklepali na bránu královského dvora a strážce brány se zeptal, kdo je za ní. „Jsme básníci z Irska,“ představil je Brian, „a přišli jsem ke králi s básní.“

Strážce vešel ke králi a pověděl mu, že u brány jsou básníci z Irska. „Vpusť je dovnitř,“ přikázal král, „Nebot' proto sem přišli z tak daleké země, že hledají dobré lidi.“ A král vydal rozkazy, aby vše na dvoře bylo pěkně upraveno, aby básníci mohli říci, že na svých cestách nikdy neviděli tak velkolepý palác.

Synové Tuireannovi byli v podobě básníků vpuštěni dovnitř a bez váhání se oddali pití a rozkošim a pomysleli si, že nikdy nespatrieli a že ani na světě neexistuje tak vznešené sídlo nebo tak štědrý dvůr, či snad místo, kde by s nimi tak dobře zacházeli, jako zde.

Pak se zvedli královi bardí, přednesli své básně a zazpívali písně. Potom Brian, syn Tuireannův, přikázal svým bratrům, aby i oni přednesli králi báseň. „Nemáme žádnou báseň,“ tvrdili oni, „a nežádej nás o jinou báseň než tu, kterou už umíme; brát si silou paží, co chceme, jsme-li nejsilnější, nebo zemřít rukama těch, kteří jsou proti nám, jsou-li těmi nejsilnějšími oni.“ „To není nejlepší způsob, jak skládat básně,“ prohlásil Brian. S těmi slovy sám povstal a požádal o slyšení. Všichni mu naslouchali, a on řekl toto:

„Ó Tuisi, nepopíráme tvůj věhlas; velebíme tě jako dub mezi králi; vepřovici, štědrost bez těžkostí, to je odměna, o níž žádám.

Válka bližního v sluchu; spravedlivý sluch bližního bude s ním; ten, jenž nám dá, co má, tomu pro jeho dvůr neubude.

Zuřící armáda a náhlé vlnobití jsou nebezpečím tomu, kdo se jim postaví. Vepřovice, štědrost bez těžkostí, to je odměna, o níž žádám, ó Tuisi.“

„To je dobrá báseň,“ uznal král, „ale nerozumím z ní ani slovu.“ „Prozradím ti jejich smysl,“ slíbil Brian. „Ó Tuisi, nepopíráme tvůj věhlas; velebíme tě jako dub mezi králi. To

znamená, že dub stojí nad všemi královskými stromy, jako ty stojíš nad všemi králi světa pro svou štedrost a vznešenost.

„Vepřovice, štedrost bez těžkostí.“ To je vepřovice, kterou vlastníš a kterou bych si od tebe přál získat jako odměnu za báseň.

„Válka bližního v sluchu; spravedlivý sluch bližního bude s ním.“ To znamená, že sluchem budu skrže tu kůži s tebou, pokud ji získám s tvým souhlasem.

To je smysl celé básně,“ vysvětlil Brian.

„Velebil bych tvou báseň,“ řekl na to král „kdyby v ní nebylo tolik o mé vepřovici a tobě chybí zdravý rozum básníku, když si ji ode mne žádáš. Nedal bych ji ani všem básníkům, učencům a urozeným mužům světa. Získat by ji dokázali jen bez mého souhlasu. Ale třikráté ji naplním zlatem, jako odměnu za tvou báseň,“ rozhodl král.

„Dobro buď s tebou králi,“ řekl na to Brian „věděl jsem dobře, že jsem od tebe žádal něco nesnadného, ale vím i to, že bych si za ni zasloužil dobrou náhradu. Jsem tak chtivý, že nebudu spokojen, dokud na vlastní oči nevidím, jak se v té kůži odměřujete zlato.“

Král s nimi pak poslal sluhy do pokladnice, aby zlato odměřili. „Odměňte nejprve plně pro mé bratry,“ přikázal jim Brian, „a pak dejte dobrou míru i mně, neboť já jsem báseň složil.“

Ale když kůži vytáhli, Brian jim ji náhle rychle vytrhl levou rukou, tasil meč a rozťal muže, jenž k němu stál nejbliže, na dvě půlky. A pak se zmocnil kůže a omotal ji kolem sebe a ti tři vyběhli z paláce a sekali kolem sebe po každém, kdo měl zbraň, tak mocně, že nikdo nevyvázl živ nebo alespoň bez šrámu. A pak šel Brian za samotným králem a ten jej bez váhání napadl a svedli urputný souboj, na jehož konci král padl rukou Briana, syna Tuireannova.

Tři bratři tam pak ještě nějaký čas zůstali, a pak se rozhodli, že půjdou hledat další část pokuty. „Poplujeme k Pisearovi, králi perskému,“ rozhodl Brian, „a vyžádáme si od něj to kopí.“

Nastoupili tedy do své loďky a opustili modré vody řeckého pobřeží a říkali si: „Daří se nám dobře, když máme jablka a kůži.“ A nezastavili nikde, dokud nedopluli k břehům Persie.

„Pojďme na králův dvůr v podobě básníků,“ navrhl Brian, „stejně tak jako jsme se dostali na dvůr řeckého krále.“ „To se nám líbí,“ souhlasili bratři, „vše se tak dobře vyvíjelo, když jsme se naposledy obrátili k poezii, i když pro nás nebylo snadné odolat touhám, jež nám nepřísluší mít.“

A tak si upevnili do vlasů stužku, jakou nosí básníci, a bylo s nimi zacházeno jako na předešlém dvoře; a když přišel čas na básně, Brian povstal a pronesl toto:

„Každé kopí se zdá Pisearovi malé; bitvy s nepřáteli jsou skončeny, Pisear je všechny snadno zraní.

Tis, nejkrásnější dřevina, již nazývají králem, není neohebná. To kopí lze vrhnout na celý dav a způsobit mu smrtelné rány.“

„To je dobrá báseň,“ řekl král, „nechápu však, proč v ní však vystupuje moje kopí, ó básníku z Irska.“

„To proto, že právě tvoje kopí bych si přál jako odměnu za svou báseň,“ odpověděl Brian. „Nemáš právo ho ode mne žádat,“ rozzuřil se král, „a moji dvořané nikdy neprojeví takovou úctu k poezii jako nyní, když tě na místě nezabili.“

Když Brian uslyšel, co král řekl, vzpomněl si na jablko, které třímal v ruce, a prudce jím mrštil a zasáhl krále přímo do čela tak, že mu mozek vyletěl druhou stranou hlavy, a tasil meč a zaútočil na ostatní kolem sebe. A ti druzí dva neotáleli učinit to samé a udatně mu pomáhali, dokud nepobili všechny dvořany, které potkali. A pak našli kopí, jež mělo čepel ponořenou do nádoby s vodou, aby od ní v paláci nevznikl požár.

A po nějaké době se shodli, že je čas, aby se vydali hledat zbytek velké pokuty, jež jim byla uložena a vzájemně se tázali, kam se vydají. „Poplujeme ke králi ostrova Siogair,“ rozhodl Brian, „neboť to je u něj, kde se nachází dva koně a vůz, o něž nás Ildánach žádal.“

„Tentokrát,“ rozhodl Brian „budeme vystupovat jako irští žoldnéři a spřátelíme se s králem, abychom zjistili, kde má koně a vůz.“ A když se na tom dohodli, vydali se směrem k pláni před královým palácem.

Král a jeho vojevůdci povstali a prošli tržiště, které se na pláni rozkládalo. A bratři krále pozdravili a ten se jich zeptal, kdo jsou. „Jsme cvičení vojáci z Irska,“ odpověděli,“ a živíme se tím, že válčíme pro krále po celém světě.“ „Přejete si zde nějakou dobu zůstat,“ zeptal se král. „To je to, co bychom si přáli,“ odvětili. A tak se dohodli a dali se k němu do služby.

Zůstali u dvora měsíc a čtrnáct dní a za celou dobu koně nespátřili. Pak Brian prohlásil: „Jsme na tom špatně, neboť nevíme o koních nic víc, než v den, kdy jsme sem přišli.“ „Co by bylo nyní nejlepší učinit,“ zeptali se ho bratři. „Uděláme toto,“ usoudil Brian, „shromáždíme naše zbraně a věci a řekneme králi, že opustíme zemi a tuto část světa, neukáže-li nám ty koně.“

Tak tedy šli za králem ještě toho dne a ten se jich zeptal, proč se připravují na cestu. „To od nás uslyšíš velekráli,“ rozčlil se Brian, „je to proto, že do cvičených bojovníků z

Irska, jako jsme my, vždy panovníci, které chrání, vkládají důvěru. Jsme zvyklí, že nám říkají tajemství a vše, co se šeptá mezi lidmi, a ty jsi tak s námi nejednal. Máš totiž, jak nám bylo řečeno, koně a vůz, jež jsou nejlepší na světě, a my jsme je dosud nesměli spatřit.“ „Byla by škoda, kdybyste kvůli tomu odešli,“ odpověděl král. „Kdybych byl býval věděl, že si je přejete spatřit, byl bych vám je ukázal hned první den. Kdybyste je chtěli vidět teď,“ dovolil, „můžete, neboť jsem přesvědčen, že v tato místa ještě nepřišli žádní irští žoldnéři, kteří by více mysleli na mne a můj lid, než vy.“

Pak poslali pro koně a posadili je na vůz. Byla to jízda tak rychlá jako jarní vítr a jeli stejně po moři jako po pevnině.

A Brian zblízka pozoroval koně a znenadání se zmocnil vozu a shodil kočího a mrštil jím o nejbližší skálu. A skočil na jeho místo a vrhl po králi Persianovým oštěpem a ten mu probodl srdce. Pak spolu s bratry rozehnali hlouček lidí pře sebou a odvezli si vůz.

„Nyní se vydáme za Easalem, králem země Zlatých sloupů,“ rozhodl Brian „hledat sedm prasat, jež nám Ildánach přikázal přivést.“

Vypluli bez odkladu a úlev do té vysoko položené země. A lid té země byl takový, že sledoval přístavy ze strachu před syny Tuireannovými, neboť slýchali ze všech stran o tom, jak byli vysláni z Irska kvůli pokutě a jak si odnáší všechny vzácné poklady celého světa.

Easal přišel na břeh v přístavu, aby se s nimi setkal a zeptal se, co je pravdy na tom, že král každé země, kam přišli, zemřel jejich rukama. Brian přiznal, že je to pravda, ač jim mohl král udělat cokoli. Co to bylo, co vás přinutilo tak činit,“ zeptal se král. A Brian mu vyprávěl o útrapách a o tom, jak je za to jiní odsuzují. A vyprávěl mu o všem, co se přihodilo a jak až do té doby odstranili vše, co jim stálo v cestě.

„Pro co jste si přišli do naší země,“ zeptal se král „Pro tvá prasata,“ odvětil Brian, „abychom si je odnesli jako část pokuty.“ „Jak je hodláte získat,“ zajímal se král. „Získáme-li je po dobrém,“ odpověděl Brian „s díky je přijmeme; a pokud ne, jsme připraveni si je s tebou a s tvými lidmi vybojovat. Můžeš tak našima rukama zemřít a my si je odvedeme i bez tvé vůle.“ „Kdyby to mělo skončit tak,“ pravil král, „litoval bych, že jsem vystavil své lidi bitvě.“ „To bys opravdu litoval,“ souhlasil Brian.

Pak se král šeptem o věci radil se svými lidmi a toto je to, na čem se shodli, že prasata ze svobodné vůle podstoupí synům Tuireannovým, aby tak poznali, že jim až do toho okamžiku nestáli v cestě.

Pak synové Tuireannovi poděkovali Easalovi a podivili se, že jim prasata takto ponechal, neboť každou jinou část pokuty si museli vybojovat. A co víc, až dosud všude zanechali i svou krev.

Easal je té noci zavedl do svého sídla a posloužil jim jídlem a pitím a ložem a vším, co si přáli. A vstali nazítří a přišli za králem a prasata jim byla vydána. „Učinil jsi pro nás dobrý skutek, když jsi nám ta dal prasata,“ pravil Brian, „neboť žádnou jinou část pokuty jsme nezískali bez boje, než tuto.“ A pak složil na krále chvalozpěv, jenž mu blahořečil a vyzvedl jeho jméno za to, co učinil.

„Jakou cestu podniknete nyní, synové Tuireannovi,“ zeptal se Easal. „Vydáme se,“ odpověděli, „do země Ioruaidhské kvůli štěněti, jež se tam nachází.“ „Splňte mi jednu prosbu,“ požádal je Easal, „a tou bude, že mne vezmete s sebou ke králi Ioruaidhskému, neboť má dcera je jeho ženou a já bych ho chtěl přesvědčit, aby vám vydal štěně bez boje.“ „Bude nám velkým potěšením,“ vyslyšeli jej.

Tak připravili královu loď a není nám známo nic o tom, co se dělo až do okamžiku, kdy dopluli na nádherné divukrásné pobřeží Ioruaidhské. Lid a vojsko před nimi střežili přístavy a přístaviště a hned je poznali a pokřikovali na ně.

Easal pak mírumilovně prošel přes pobřeží a zamířil tam, kde dlel král, a vyprávěl mu příběh synů Tuireannových od začátku do konce. „Co je přivedlo do této země,“ zajímal se král Ioruaidhský. „Přišli tě požádat o tvého loveckého psa,“ odpověděl Easal. „Bylo od tebe nerozumné, žes o něj přijel žádat s nimi,“ pravil král, „neboť bohové ještě žádným třem hrdinům na světě nenadělili tolik štěstí, aby ode mne psy získali, ať násilím nebo po dobrém.“ „Bylo by pro tebe lepší, kdybys jim toho psa přenechal,“ nesouhlasil Easal, „neboť už porazili tolik králů světa.“

Ale nemohl říct nic, co by králi neznělo jen jako plané řeči. Šel tedy tam, kde dleli synové Tuireannovi, a podal jim o všem zprávu. A ti, když uslyšeli královu odpověď, neváhali a chopili se zbraní a nabídli ioruaidhskému vojsku boj. A když se střetli, bojovalo se udatně na obou stranách. A pokud jde o syny Tuireannovy, začali zabíjet a útočit na muže ioruaidhské, až se v boji jeden od druhého tak vzdálili, že se přihodilo, že Iuchar a Iucharba byli a jedné straně a Brian samotný na straně druhé. A byla to soutěska nebezpečí a prorážení řad, co čekalo Brina na každém kroku, než se dostal na samý okraj bojiště, kde byl král ioruaidhský. A pak se ti dva udatní hrdinové začali bít a v boji se vzájemně nešetřili. A nakonec Brian krále přemohl a svázal jej a vedl uličkou mezi vojáky až k Easalovi a pravil toto: „Zde je tvůj zeť a já přísahám při své mocné paži, že by pro mne bylo snazší jej třikrát zabít, než jej jednou takto přivést sem.“

A tak bylo synům Tuireannovým štěně vydáno a král byl zbaven pout a byl mezi nimi nastolen mír. A když to vše skončilo, rozloučili se s Easalem i se všemi ostatními.

Nyní k Lughovi Dlouhorukému. Bylo mu zjeveno, že synové Tuireannovi získali všechny věci, které potřeboval v bitvě proti Fomorům. A proto na ně seslal kouzlo druidů, aby zapomněli na zbytek pokuty, jež ještě nenabyli. A naplnil je obrovskou touhou a steskem, aby je přivedl nazpět do Irska; a tak zapomněli na zbytek pokuty, již po nich Lugh požadoval, a obrátili se zpět k domovu.

A bylo to právě tam, na shromáždění lidu konaném u příležitosti trhů na louce před Teamhairem a s ním i irský král, kde v tu dobu dlel. A doneslo se mu, že synové Tuireannovi přistáli v Brugh na Boinn. A vešel do královského města Teamhairu a zavřel za sebou bránu a oděhl se do Manannanova hladce vybroušeného brnění a pláště dcer Flidiasových a do ruky vzal svou vlastní zbraň.

A synové Tuireannovi pak přišli tam, kde dlel král, a byli přivítáni jím i Tuatha de Danaany. A král se jich zeptal, zda získali pokutu. „Získali,“ odpověděli mu oni, „a kde je Lugh, abychom mu ji předali?“ „Byl tu ještě před chvílkou,“ podivil se král. A celé tržiště jej hledalo, ale nebyl k nalezení.

„Znám místo, na kterém se nachází,“ pravil Brian, „doneslo se mu totiž, že jsme se vrátili do Irska i s těmito smrtícími zbraněmi a tak odešel do Teamhairu, aby se s námi nesetkal.“

Byli k němu tedy vysláni poslové a to byla jeho odpověď, že nepřijde a pokuta že má být předána králi.

A tak také synové Tuireannovi učinili a když král pokutu převzal, odebrali se všichni do teamhairského paláce. A Lugh vyšel ven na louku a pokuta mu byla předána a toto řekl: „Za každého, kdo byl a bude zabit, se zde poctivě platí. Stále ještě schází něco, co nesmí být podle práva opomenuto. Kde je rošt,“ zeptal se, „a co tři výkřiky na hoře, které jste ještě nevykonali?“

Synů Tuireannových se zmocnila vlna slabosti, když to uslyšeli. A té noci opustili palác a vydali se do otcova domu a vyprávěli mu, o všem, co vykonali a o tom, jak s nimi Lugh zacházel.

Na Tuireanna padl smutek a temnota a noc strávili všichni společně. A nazítří se vydali směrem k lodi a doprovázela je Ethne, jejich sestra, s pláčem a naříkáním a toto bylo to, co pravila:

„Je mi líto, nad život mi dražší Briane, že po všech nesnázích, které sis až dosud zažil, nesměřují tvé kroky do Teamhairu, i kdybych tě nesměla následovat.“

Ó Losose v hlubinách Boinn, ó Losose Řeky života, od té doby, co tě nemohu mít zde, se s tebou tak nerada loučím.

Ó jezdcé Vlhy z Tuaidh, ty, který si v bitvě stojíš nejlépe, jestli se ještě vrátíš, myslím si, že tvého nepřítele to nepotěší.

Slituješ se nad syny Tuireannovými, opírajícími se nyní o své zelené štíty? Jejich cesta je důvodem k lítosti a já jsem jí naplněna.

Dnes v noci bys měl být v Beinn Edair, než se snese to trpké ráno, ty, jenž vybíráš daň od udatných mužů. To ty jsi znásobil náš zármutek.

Jaká škoda, že vaše cesta směřuje z Teamhairu, od blažených plání, z velkého Uisinech of Midhe; nic není tak politováníhodné, jako toto.“

Když si takto posteskla, vydali se na divoké vlny v zeleném moři a byli na moři čtvrt roku bez jediné zprávy z ostrova.

Pak si Brian oblékl šaty do vody a skočil a dlouho se pak procházel v moři hledaje Ostrov Rudovlasých žen a nakonec jej našel. A jal se tedy hledat dvůr, a když jej našel, vše, s čím se tam shledal byla skupina žen, které vyšívaly a obšívaly lemy. A mezi všemi jinými věcmi tam měly i rošt.

A když jej Brian spatřil, vzal jej do ruky a odnášel si jej ke dveřím. A všechny ženy se začaly smát, když viděli, co dělá a toto bylo to, co a pravily: „Je to statečný čin, co chceš vykonat, neboť i kdyby tu byli tví bratři, nejméně třikrát padesát z nás by tebe nebo je nenechalo s tím rostem odejít. Ale přes to přese všechno,“ dodaly, „si ten rošt všech roštů vezmi, když si troufáš to zkusit, a ponech si jej místo nás.“

Brian jim dal sbohem a vydal se hledat loď. A jeho bratrům se zdálo, že to bylo příliš dlouho, co byl od nich pryč, a právě ve chvíli, kdy se chystali odplout z toho místa, jej spatřili přicházet, a to jim dodalo velkou odvahu.

A nastoupil do lodi a vypluli hledat Pahorek Miochaoinů. A když tam přípluli, šel jim vstříc Miochaoin, strážce pahorku. A jakmile jej Brian spatřil, zaútočil na něj. A souboj těch dvou hrdinů připomínal souboj dvou lvů, až nakonec Miochaoin padl.

A když zemřel, bylo na jeho třech synech, aby se utkali se třemi syny Tuireannovými. A kdyby se sem snad někdy někdo z východu přišel podívat na nějaký souboj, byl by to právě souboj těchto hrdinů, který by za to stál, neboť mocné padaly rány a odvážného byli ducha. Synové Miochaoinovi se jmenovali Corc a Conn a Aedh a prokláli svými kopí těla synů Tuireannových. Ty to však vůbec nepřipravilo o odvahu a prokláli svými oštěpy těla synů Miochaoinových tak, že upadli do závoje a mdlob smrti.

A Brian se pak zeptal: „Jak jste na tom, mí drazí bratři?“ „Jsme již blízko smrti,“ odpověděli mu. „Vstaňme tedy,“ pravil „a třikrát na pahorku vykřikněme, neboť už na nás

vidím známky smrti.“ „Nedokážeme to,“ řekli mu na to oni. Pak Brian vstal a zvedl každého bratra za jednu ruku, i když při tom ztratil mnoho krve, a třikrát vykřikl.

Pak je Brian odvedl do lodi a dlouho cestovali po moři, až nakonec Brian zvolal: „Vidím Beinn Edair, otcova hnědáka a Teamhair, sídlo králů.“ „Kdybychom to mohli spatřit, cítili bychom se plni zdraví,“ povzdechli si bratři, „pro lásku ke svému jménu, bratře,“ prosili „zvedni naše hlavy na svou hrud', ať ještě jednou spatříme Irsko. Pak už nebude záležet na tom, jestli zůstanem na živu, či zemřeme. Ó Briane,“ dodali ještě, „plameni udatnosti bez faleš, raději bychom se sami vrhli do náruče smrti, než tě viděli zraněného, věda, že není ranhojiče, který by tě uzdravil.“

Pak došli do Beinn Edair a odtud do otcova domu a Brian řekl Tuireannovi: „Jdi drahý otče do Teamhairu, předej tento rošt Lughovi a přines léčivou vepřovici, aby nás uzdravila. Vyžádej si ji od Lughu ve jménu našeho přátelství,“ pravil, „neboť jsme jedné krve. Nedovol mu, aby nám oplatil těžkosti, jež jsme mu způsobili, stejnými nesnázemi. A drahý otče,“ dodal, „nebuď na cestě dlouho, nebo nás již nezastihneš živé.“

Pak se Tuireann vydal do Teamhairu a stanul před Lughem Dlouhorukým a předal mu rošt a požádal jej o vepřovici, aby mohl uzdravit své děti. A Lugh mu ji odmítl dát. A Tuireann se k nim tedy vrátil a oznámil jim, že kůži nemá a Brian na to pravil: „Doved' mě k Lughovi, abychom zjistili, jestli ji od něj získám sám.“

Vypravili se tedy za Lughem a Brian od něj žádal kůži. A Lugh odpověděl, že ji nevydá a i kdyby mu za ní chtěli dát hroudu zlata širokou jako Země, nevezal by ji od nich, dokud by se nepřesvědčil, že si pro ně jako odčinění za skutek, který spáchali, nepřišla smrt.

Když to Brian uslyšel, vrátil se tam, kde dleli jeho bratři, a lehl si mezi ně a život z něj vyprchal ve stejný okamžik jako z obou bratrů.

Jejich otec nad svými třemi krásnými syny plakal a naříkal, jako kdyby v každém z nich spatřoval irského krále; síly jej opustily a zemřel a byli pohřbeni v jednom hrobě.

Velká bitva na Magh Tuireadh(II. bitva Na Magh Tuireadh)

Nebylo to dlouho po tom, co si Lugh vybral pokutu od synů Tuireannových, když připluli Fomorové a zakotvili ve Scetne.

Tentokrát přitáhlo celé fomorské vojsko a s nimi i jejich král Balor Úderný a Zlooký a také Bres a Indech, syn de Domannův, fomorský král a Elathan, syn Lobosův a Goll a Ingoll a Octriallach, syn Idnechův a Elathan, syn Delbaethův.

Pak Lugh vyslal Dagdu, aby tajně sledoval Fomory a zdržel je, než nastane čas, kdy budou všichni muži Irska shromážděni k bitvě.

A tak šel Dagda do jejich tábora a požádal je o odklad a oni svolili. A pak, aby si z něj ztropili žert, uvařili pro něj Fomorové vývar, neboť vývary on miloval. A tak naplnili královský kotel čtyřikrát dvacetí galony čerstvého mléka a stejným množstvím ovesné mouky a tuku. A dali do toho kozy, ovci a prasata. A vše pak dohromady vařili a nakonec vývar nalili do obrovské díry v zemi. A přizvali jej k ní a řekli mu, že se může do sytosti najíst, aby už nemohlo být Fomorům vyčítáno, že nejsou pohostinní, jako tomu bylo za Brese. „Ukončíme tvůj život, jestli tu z toho po sobě něco zanecháš,“ pohrozil Indech, syn Domnannův.

A tak Dagda uchopil naběračku velkou tak, že by si do ní lehl muž a žena, a vybral z polévky kousky masa, kterými pro něj byli půlka soleného prasete nebo čtvrtina sádla z celého vepře. „Jestli vývar chutná stejně dobře jako kousky, je to dobré jídlo,“ pravil a dál si vkládal do úst jednu plnou naběračku za druhou, až byla díra prázdná. A když už tam nic nebylo, vnořil do ní ruku a vyškrabal vše, co ještě zůstalo v zemi a štětku.

Potom, co snědl polévku, na něj přišlo spaní a Fomorové se mu smáli, neboť jeho břich měl rozměry kotle pro velký dům. Za chvíli se však zvedl, stejně těžký jako dřív, a odebral se domů. Jeho oděv však už nebyl vůbec nebyl tak malý. V plášti zůstaly díry po ramenech, kabát měl dlouhý v předu a krátký vzadu a na nohou střevíce* jako pro koně,

*brogues- střevíce z koňské kůže s zíněmi navrch, které se nosívaly v Irsku a ve Skotsku (pozn. překl.)

z nichž mu vyčuhovaly žíně, a v ruce třímal oblou vidlici, na niž by nabral osm mužů, a tak stopa, kterou za sebou zanechával byla tak hluboká, že by postačila na hraniční příkop mezi provinciemi. A na cestě spatřil Bitevní vránu Morrighu, jak se myje v řece Unius v Connachtu. A jednou nohou stála na Ullad Echne, jižně od vody, a druhou na Loscuinn, na sever od vody. A rozpuštěné vlasy jí splývaly v devíti kadeřích. A řekla Dagdovi, že přinese irskému lidu krev ze srdce Indecha, syna Domnannova, jenž mu tak vyhrožoval.

A když byl Dagda pryč, svolal Lugh druidy a kováře a ranhojiče a tvůrce zákonů a vozataje Irska, aby vytvořili plán bitvy.

A zeptal se velkého kouzelníka Mathgena, co může učinit, aby mu pomohl. „Můžu,“ pravil Mathgen, „ze své moci shodit na Fomory všechny hory Irska, dokud se jejich šiky budou valit po pevnině. Dvanáct největších hor Irska ti přispěje na pomoc,“ řekl, „a bude za tebe bojovat: Slieve Leag a Denda Ulad a Bennai Boirche a Bri Ruri a Slieve Bladma a Slieve Snechtae a Slieve Mis a Blai-Slieve a Nemthann a Slieve Macca Belgodon a Segois a Cruachan Aigle.“

Pak se zeptal šenků, jakou pomoc by mohli poskytnout oni. „Uvrhneme na Fomory velkou žízeň,“ pravili, „a přeneseme před ně dvanáct největších jezer Irska: Derc-Loch a Loch Luimnech a Loch Orbsen a Loch Righ a Loch Mescdhae a Loch Cuan a Loch Laeig a Loch Echach a Loch Febail a Loch Decket a Loch Riach a Mor-Loch, v nichž nenajdou vodu, ať bude jejich žízeň sebevětší. Půjdem,“ dodali, „ke dvanácti největším řekám Irska: Buas a Boinn a Banna a Nem a Laoi a Sionnan a Muaid a Sligeach a Samair a Fionn a Ruirtech a Siuir, a ty všechny zůstanou Fomorům skryty. Nenajdou v nich kapku vody. Však pro irský lid,“ poznamenali, „v nich pití bude, i kdyby bitva trvala sedm let.“

Druid Findgoll, syn Mamosův, byl dotázán, co může udělat on i pravil: „Toto je to, co udělám; vytvořím tři spršky ohně a vrhnu je na tváře fomorských vojáků. Vezmu jim dvě třetiny jejich odvahy a síly a sešlu neduhy na jejich těla i těla jejich koní. Ale Irům,“ slíbil, „s každým nádechem vzroste síla a odvaha. Kdyby po sedm let bojovali, nebudou vůbec unaveni.“

Lugh se pak zeptal dvou čarodějek, Bechulle a Dianan: „Jakou moc můžete v bitvě uplatnit vy?“ „Snadno ti odpovíme; očarujem stromy a kameny a drny na zemi do podoby vojáků, kteří budou bojovat proti Fomorům a naženou jim hrůzu a zaženou je na útěk.“

Pak se Lugh zeptal básníka Carprea, syna Etainina, co by mohl učinit on. „Není těžké to říci,“ odpověděl Carpre, „složím na ně za úsvitu satiru a vítr bude vát od severu a já budu stát na vrcholku hory zády k trnitému keři třímaje v ruce kámen a trn. Touto satirou na ně uvalím strach a očaruji je tak, že nebudou schopni se bojovníkům postavit.“

Pak se Lugh otázal kováře Goibniu, co by mohl udělat on. „Učiním toto,“ pravil Goibniu, „pokud Irové boje ukončí, než pomine sedmý rok, dám jim za každý zlomený meč a za každé kopí, které ztratí rukojeť, nový kus. Žádné ostří vybroušené mou rukou,“ dodal, „nemine cíl a nikdo, kdo se jej dotkne, už neokusí slasti života. To je víc než může udělat fomorský kovář Dolb.“

„A ty, Credne,“ zeptal se Lugh toho, co umí pracovat s mosazí, „jakou pomoc můžeš mužům v bitvě poskytnout ty?“ „Není nesnadné to říci; nýty v jejich oštěpech, rukojeti jejich mečů, ozdoby a hrany jejich štítů, tím vším je budu zásobovat.“

„A ty, Luchto,“ zeptal se Lugh tesaře, „co uděláš ty?“ „Dám jim vše, co budou potřebovat na štíty a rukojeti kopí.“

Pak se otázal ranhojiče Diancehta, co učiní a toto je to, co mu odpověděl: „Každému raněnému, pokud mu neuseknou hlavu, či neprobodnou mozek nebo morek kosti, zacelím jeho rány a navrátím zdraví, aby mohl další den bojovat.“

Pak se ozval Dagda: „Všechny velké činy, kterými se tu vychloubáte, bych dokázal vykonat já sám.“ „Jsi učiněný bůh,“ vykřikovali a všichni propukli v hlasitý smích.

Lugh pak promluvil k celému vojsku a dodal mu takové síly, že každý z vojáků získal ducha krále nebo pána.

Pak, když uplynula doba určená pro odklad bitvy, postupovali Fomorští a Irové proti sobě, až se střetli na pláni Magh Tuireadh. Nebyla to ta samá Magh Tuireadh, kde byla vybojována první bitva, ale odehrálo se to severněji, nedaleko Ess Dara.

A pak se obě vojska vzájemně zastrašovala. „Irové jsou tak troufalí, že nás vyzývají k bitvě,“ pravil Bres Indechovi, synovi De Domnannovu. „Dávám své slovo na to,“ rozzlobil se Indech, „že rozsekám jejich kosti na malé kousíčky, jestliže se nám nevzdají a nebudou platit tribut.“

Lid Dey se rozhodl nenechat Lughu jít do bitvy, neboť jeho smrt by pro ně byla ztrátou, a vyčlenili devět z nich, aby na něj dohlíželi.

A prvního dne se bitvy nezúčastnil žádný z králů nebo princů, pouze obyčejní vojáci, a byli dosti krutí a hrdí.

Tak bitva pokračovala den za dnem bez valnější výhody pro jednu nebo druhou stranu. Jedné věci se však Fomorové podivili: tolik jejich vlastních zbraní bylo v bitvě zlomeno nebo ztupeno a tolik jejich mužů, kteří nejevili dalšího dne známky života, zabito; jinak tomu však bylo u Tuatha de Dannanů, neboť když byli v jeden den jejich muži zabiti nebo zbraně zlomeny, nazítří se objevili stejní jako před tím.

To bylo tak: na západ od Magh Tuireadh a na východ od Loch Arboch leží studna Slaine. A Diancecht, jeho syn Octruil a jeho dcera Airmed nad touto studnou zpívali zaříkadla a házivali do ní bylinky; a v bitvě nosili Irové smrtelně raněné ke studni a nořili je do ní jako mrtvoly a oni z ní pak mocí zaříkadla vycházeli celí a zdraví. A nejen, že byli vyléčeni, ale vešel do nich takový žár, že se v boji stali mrštnějšími než kdykoli před tím.

Co se týče zbraní, byly každý den vyráběny takto: kovář Goibniu kul v kovárně hroty kopí třemi údery kladiva a pak zhotovil tesař Luachta rukojeť třemi záseky do dřeva. A třetí zásek byl poslední a pak začal kovat obroučky na kopí. A když pak v kovárně nabrousil ostří hrotů, spojil rukojeť a obroučky tak, že padly na hrot a nebylo třeba je už nijak upravovat. Pak klempíř Credne zhotovil třemi ranami nýty a připevnil obroučky k rukojetím, a tím byla kopí hotova a složena dohromady.

To vše hrálo proti Fomorům. Poslali tedy jednoho mladíka do tábora na výzvědy, aby poznali, jestli dokáže zjistit, jak to dělají. Poslali Ruadana, syn Brese a Bridgity, dcery Dagdovy, neboť byl potomkem Tuatha de Dannanů. Přišel tam a viděl, jak to dělají, a vrátil se k Fomorům.

Když slyšeli jeho vyprávění, nabyli přesvědčení, že kovář Goibniu je tím, kdo jim nejvíce překáží. A tak poslali Ruadana zpět s příkazem, aby učinil jeho životu konec.

Vrátil se tedy do kovárny a požádal Goibinua, jestli by mu nedal hrot kopí. A pak poprosil Credna o nýty a tesaře o rukojeť a vše, oč požádal, mu bylo poskytnuto. A byla u toho jedna žena, Cron, matka Fianlugova, která brousila kopí.

A když předali Ruadanovi kopí, otočil se a vrhl ho na Goibinua a poranil ho. Goibinu si však kopí vytáhl a hodil jím po Ruadanovi tak, že jej probodlo a ten zemřel. A jeho otec Bres a fomorské vojsko viděli, jak umírá a Bridgit pak k synovi poklekla a hlasitě naříkala a plakala.

A co se týče Goibniua; sestoupil do studny a uzdravil se. Po této příhodě však Octiallach, syn Indechův, promluvil k Fomorům a přikázal, aby každý z nich přinesl jeden kameň z Drinnes a vhodil jej do studny Slane. A nosili tak dlouho, až studna úplně vyschla a navršili na ni haldu kamení nazvanou Octriallachova halda.

A bylo to v době, kdy Goibniu vyráběl kopí do bitvy na Magh Tuireadh, když bylo vzneseno obvinění proti jeho ženě. A bylo vidět, že jej ta zpráva zdrtila a že začal žárlit. A toto bylo to, co udělal, když o tom uslyšel, držel právě v ruce rukojeť kopí jménem Nes. I očaroval to kopí zaříkadlem a každého, koho pak toto kopí zasáhlo, upálilo jako oheň.

A nakonec nadešel ten rozhodující den velké bitvy a Fomorové vyšli ze svého tábora a postavili se do hustých řad. Ani jeden vojevůdce ani bojovník nešel do boje bez dobrého

brnění na těle a helmice na hlavě a širokého kopí v pravici a mohutného meče za opaskem a pevného štítu na rameni. A zaútočit na vojsko Fomorů bylo toho dne jako vrhnout se hlavou proti skále nebo bojovat proti ohni.

A lid Dey se sebral a nechal Lughu v táboře s několika druhy, kteří na něj dávali pozor, a vrhl se do bitvy a mezi nimi i Midhir a Bodb Dearg a Diancecht. A ozvaly se také Badb a Macha a Morrighu, že půjdou s nimi.

A byla svedena nelítostná bitva a na chvíli se zdálo, že k neprospěchu Tuatha de Dannanů. A král Nuada Stříbroruký a Macha, dcera Emmassova, padli rukou Balora, krále fomorského. A Cassmaila zabil Octrillach a Dagda utřil vážnou ránu kopím, jež vrhla Ceithlenn, žena Balorova.

Jak ale bitva pokračovala, vytrhl se Lugh těm, kteří jej hlídali, a spěchal do čela Lidu Dey. A pak se odehrál lýtý boj a Lugh povzbuzoval Iry k boji, aby už nikdy nemuseli žít v područí. Neboť pro ně bude lepší, řekl, umírat při obraně své země, než žít dále v nesvobodě pod břemenem tributu. A zpíval píseň, aby jim dodal odvahy a vojáci se vrhali do bitvy s hromovým pokřikem. A když pak došlo ke střetu, všichni na sebe začali vzájemně útočit.

A bylo to velké krveprolití, do hlubokých byli kladeni hrobů a nesčetně pohledných mužů padlo do náruče smrti. Stály tu vedle sebe hrdost a strach, krutost a rudá zloba a červená krev pokrývala bílá těla mladých bojovníků. A výpady kopí proti štítům a meče proti meči a pokřik válečníků a svištění vržených kopí a řinčení, jež vydávaly pochvy mečů, se neslo bitvou jako hromobití. A mnozí uklouzli po krvi, jež jim tekla pod nohama, a upadli narážeje hlavou jeden do druhého. A řeka odnášela dohromady těla přátel i nepřátel.

Pak se v boji střetli Lugh a Balor. A Lugh Balora zahrnul výčitkami a toho se zmocnila zlost a poručil svým mužům: „Zvedněte mi víčko, dokud hledím na toho žvanila, jak na mě mluví.“ Pak zvedli Balorovo oční víčko, avšak Lugh vrhl svůj rudý oštěpem tak, že mu vyrazil oko druhou stranou hlavy. A tak padl Balor před zraky vlastního vojska a třikrát devět Fomorů při pohledu na to zemřelo. A kdyby Lugh nevyrazil Balorovo oko právě tak, jak to učinil, celé Irsko by bylo shořelo v jednom plameni. Poté mu Lugh sťal hlavu.

A pokud jde o Indecha, syna Domnannova, ten padl a byl rozmačkán ve vřavě bitvy, z úst mu vytryskla krev a jak tam ležel, volal na svého básníka Leata Glase, ale ten mu nebyl schopen pomoci. A pak se do bitvy zapojila Morrighu a dodávala Tuatha de Dannanům odvalu, aby si v boji dobře vedli, a jak slíbila Dagdovi, naplnila si dlaně Indechovou krví a předala ji vojsku, které čekalo na brodu Unius; a tomu od té doby říkají Brod záhuby.

A potom už to nebyla bitva, ale ústup a Fomorové byli zahnáni zpět k moři a Lugh a jeho druzi je pronásledovali, až dostihli Brese, syna Elathanova, samotného bez strážců a ten

jim učinil nabídku: „Bude pro vás lepší, když mi dáte milost, než když mne zabijete. Ušetříte-li mne nyní,“ sliboval, „vemena irských krav nikdy nevyschnou.“ „Zeptám se na radu našich mudrců,“ odpověděl Lugh. Řekl tedy Maeltinovi Mor-Brethachovi, jednomu z velkých soudců, co mu právě Bres nabídl. Maeltine mu však poradil: „Jen kvůli tomu jej na milost neberte, neboť nemá žádnou moc nad mláďaty. Může krávy ovládat jen po čas jejich života.“

Bres pak sliboval dál: „Když mne ušetříte, bude irský lid sklízet úrodu kukuřice každé čtvrtletí.“ Maeltine však namítl: „Jaro máme na to, abychom zorali a zaseli; začátek léta na to, aby kukuřice zesílila; začátek podzimu, abychom ji sklídili a zimu na to, abychom užívali jejích plodů.“

„To tě nezachrání,“ řekl Lugh Bresovi. Nato však v omluvu za to, že Brese ušetří, pravil: „Prozrad' nám jak by měl irský lid nejlépe orat, sít a sklízet.“

„Nechť ořou v úterý a v úterý ať zasejí zrna a v úterý ať také sklídí,“ poradil mu Bres. Lugh přislíbil, že tak učiní a pak jej pustil na svobodu.

Bylo to v té bitvě, kde našel Ogma Orna, meč Tethry, fomorského krále a vytáhl jej z pochvy a očistil. A když ho z pochvy vyňal, vyprávěl meč o všech činech, které byly jeho prostřednictvím vykonány, neboť takovou mívaly meče schopnost.

Lugh a Dagda a Ogma pronásledovali Fomory, neboť si s sebou odnesli Dagdovu harfu, zvanou Uaitne. A přišli k domu, v němž se konávaly hostiny. A tam našli Brese i jeho otce a na stěně byla tam také byla zavěšená ta harfa. A bylo to do té harfy, kem Dagda uzavřel hudbu, a tak nezněla, dokud ji neoslovil. A někdy jí říkal Dur-da-Bla, Dub s dvěma květy a někdy Coir-cechtar-chuin, Hudba čtyř andělů.

A když ji spatřil viset na stěně, pravil: „Přijď léto, přijď zimo, z úst harf, měchů a písťal.“ Pak harfa seskočila se stěny a vrátila se k Dagdovi a cestou zabila devět mužů.

A pak jim Dagda třikrát zahrál, jak to jen harfeníci dovedou, ukolébavku, melodii veselou a truchlivou. A když hrál truchlivě, ženy usedavě ronily slzy a pak zahrál melodii veselou, až se ženy a děti rozesmály. A pak zahrál ukolébavku a všichni hosté usnuli. A když všichni spali, odešli ti tři od Fomorů, neboť ti by jim jistě rádi ublížili. Když bylo po všem, přivedl Dagda jalovici, kterou dostal zapláceno od Brese, když stavěl jeho pevnost. A ta zavolala na své tele a na to zavolání se na irská pole vrátil zpátky všechn irský dobytek, který Fomorové odvedli jako tribut.

A Cé, druid Nuady Stříbrorukého, byl v bitvě zraněn a vydal se na jih, až přišel ke Carn Corrslebe. A tam si sedl, aby si vysílen zraněním a strachem, který pociťoval, a cestou, odpočinul. A spatřil před sebou pláň s hebkou trávou, posetou květinami, i zmocnila se ho obrovská touha se na pláň dostat. A pokračoval v cestě tak dlouho, dokud tam nedošel a na

tom místě pak zemřel. A když mu tam vykopali hrob, zalilo celou pláň i s hrobem jezero a bylo pojmenováno Loch Cé. A po bitvě zbyli v Irsku pouze čtyři z Fomorů a ti chodívali krajem a loupili kukuřici a mléko a ovoce i vše, co pocházelo z moře, dokud je jedné Samhainské* noci nevyhnali Morrighu a Agnus Og, aby už nikdy Fomorové nevládli Irsku.

Když bylo vítězství v bitvě vybojováno a mrtvá těla odklizená, rozhlásila Morrighu novinu o velkém vítězství v krčmách i k výšinám králů Irska a k jeho hlavním tokům a jejich ústím a řekla: „Mír necht' stoupne k nebi, nebe necht' klesne k zemi a země necht' pod nebem leží; každému necht' se dostane síly.“

A mužů, co padli v bitvě se nedopočteme, dokud nespočítáme hvězdy na nebi, nebo vločky sněhu, či kapky rosy na louce, stébla trávy pod nohama dobytka nebo koně syna Lirova v rozbouřeném moři.

A Lugh byl korunován na krále Lidu Dey a bylo to v Nas, kde měl dvůr.

A když byl králem, zemřela jeho pěstounka Tailte, dcera Magh Mor, Velké pláně. A ještě než zemřela, přikázala svému muži, Duachovi Temnému postavit v Teamhairu Pevnost rukojmích a vykácet Cuanův les, aby se kolem jejího hrobu mohla konat shromáždění lidu. I požádal Iry, aby les pokáceli svými mačetami, sekáčky a sekerami, a během měsíce byl celý les pokácen.

A Lugh ji pohřbil na pláni Midhe a navršil na její hrob mohylu, kterou lze spatřit až dodnes. A nařídil, aby byly každý rok zapáleny ohně a aby se tu konala klečení a aby zde byly každého roku v létě pořádány hry a sportovní klání pojmenované po ní. A místo, které po ní pojmenovali, je Tailten.

A pokud jde o Lughovu vlastní matka, vysokou a krásnou Ethlinn, přišla po bitvě na Magh Tuireadh do Teamhairu a vdala se za Tadga, syna Nuadova. A děti, které se jim narodily, byly Muirne, matka Finna, vůdce irské Fianny a Tuiren, matka Branova.

*Samhain- Keltský svátek. Slaví se prvního listopadu, označuje začátek zimy a je zároveň keltským Novým rokem. (pozn. překl.)

Lughův ukrytý dům

A pak Lugh dlouho panoval a po něm se stal králem Dagda.

A Lugh pak odešel z Irska a někteří říkají, že zemřel v Uisnechu, tam, kde sbíhají hranice pěti provincií, na místě, kde v Irsku poprvé zahořel oheň. Byl to Midhe, syn Brathův, kdo jej zažehl pro syny Nemedovy. A hořel po šest let a všechny ohně, které v Irsku vzplály, byly zažehnuty z tohoto hlavního ohně.

Ale Lugh byl v Irsku znovu spatřen v době, kdy se v čase Cuchulainova narození, vydal Conchubar a lid Rudé větve následuje bílé ptáky na jih k Boinn. A přišel a dohlížel po tři dny na Cuchulaina, zatímco spal, a bylo to po čas Války o Cuailgneského býka.

Pak byl znovu spatřen Connem Sta bitev a to bylo tak.

Jednou byl Conn v Teamhairu a vydal se brzy ráno za východu slunce do Královského hradiště spolu se třemi druidy, Maolem a Blocem a Bhuicem, a třemi básníky, Ethainem a Corbem a Cesarnem. A to byl jeho důvod pro to, aby tam každý den vystoupil, že se rozhlédl na všechny strany. Kdyby tak do Irska zavítal někdo ze Sidheských, nepřišel by jimi nepoznán. A toho dne se odvážil postavit se na kámen v hradišti a ten pod jeho nohama zaburácel tak, že ten zvuk bylo slyšet všude okolo Teamhairu až k Bregii.

Conn se pak zeptal hlavního druida, jak se tam kámen dostal a proč zaburácel. A druid se zařekl, že mu neodpoví dříve než za padesát tři dní. A když ta doba uplynula, Conn se tázal znovu a Druid pravil: „Ten kámen se jmenuje Lia Fail a bylo to z Faliasu, odkud byl přivezen a je to v Teamhairu, kde je postaven, a v Teamhairu také na věky zůstane. A dokud bude v Teamhairu král, bude to toto místo, které bude sloužit pro shromáždění ke hrám a nebude-li krále, který by přišel než nastane poslední den shromáždění, vyskytnou se následujícího roku nějaké potíže. A jestliže kámen pod tvými nohama zaburácel,“ dodal, „počet zaburáčení, jež vydal, předpovídají počet králů z tvého rodu, kteří přijdou po tobě. Ale já nebudu tím, kdo ti prozradí jejich jména.“

A když byli znovu na stejném místě, snesla se na ně tak hustá mlha a tma, že nebyli schopni rozeznat, kudy jdou, až zaslechli jezdce, jenž mířil přímo k nim. „Byl by to pro nás

velký zármutek,“ pravil Conn, „kdybychom se dostali do cizí země.“ Jezdec na ně pak vrhl za sebou tři kopí a každé z nich letělo rychleji než to předchozí. „To krále ve skutečnosti zraňuje ten,“ prohlásili druidové, „kdo vrhá kopí na Conna z Teamhairu.“

Na to jezdec přestal vrhat kopí a přišel až k nim a přivítal Conna a pozval jej do svého domu. Šli a šli, až přišli na nádhernou pláň, kde spatřili královské hradiště a u jeho brány zlatý strom a uvnitř hradiště stál palác se střechou z bílého bronzu. Vešli tedy do paláce a jezdec, který jim jel naproti, nyní seděl na trůnu. A v Teamhairu ještě nikdy nespatrii muže tak sličného a půvabného a s tak divukrásnou tváří.

A v domě byla i mladá žena se zlatou stuhou na hlavě. A před ní stála stříbrná nádoba se zlatými obručemi, plná červeného piva a na okraji se zlatou mísou a zlatým pohárem na hrdle. I zeptala se pána domu: „Komu mám podat nápoj?“ „Nalij Connovi Sta bitev,“ pravil, „neboť on vyhraje sto bitev, než zemře.“ Pak jí přikázal, aby nalila pivo Artu Tří výkřiků, synu Connovu a pak vyjmenoval jména všech irských králů, kteří přijdou po Connovi a prozradil, jak dlouhé budou jejich životy. A mladá žena pak zanechala nádobu i s mísou a pohárem Connovi a darovala mu ještě žebro z vola; celých dvacet čtyři stop dlouhé bylo to žebro.

A pán domu jim pak prozradil, že mladá žena představovala Irské království, jež bude trvat na věky. „A pokud jde o mě,“ dodal, „jsem Lugh Dlouhoruký, syn Ethlinnin.“

Dagda

A to bylo to v Brugh na Boine, kde měl dům Dagda, Červený* muž všeho vědění. To nejnápadnější v tom domě byl Morrighuina síň a Dagdova postel a místo, kde se narodil Cermait Medoústý a cela Šedáka z Machy, koně, jenž později patřil Cuchulainovi. A u domu stál nízký kopec zvaný Comb nebo Pokladnice Dagdovy ženy a jiný, zvaný Kopec Dabillův, pojmenovaný podle malého loveckého psíka, jenž patřil Boannovi. A rozkládalo se tam i údolí Maty, mořské želvy, která dokáže stáhnout pod hladinu i muže v brnění.

A patrně si tam Dagda postavil i svou kuchyňskou pec, kterou pro něj v Teamhairu zhotovil Druimne, syn Luchairův. Její náprava a kolo byly ze dřeva a konstrukce ze železa. A náprava se skládala ještě z dvakrát devíti koleček a o to rychleji se otáčela. Točila se tak rychle jako mořský proud. A patřilo k ní třikrát devět roštů a třikrát devět hrnců. A ty bývaly položeny dole spolu s uhlíky a stoupávaly s plamenem až do výše střechy. Taková to byla pec.

Sám Dagda vyrobil své dceři Ainge obrovskou kád'. Ona s ní však nebyla příliš spokojená, neboť pokud se z ní neodlila kapka během odlivu, za přílivu pak stále přetékala. A nasbírala si tedy hromadu větévek, aby si z nich udělala vlastní kád'. Gaible, syn Nuady Stříbrorukého jí je však ukradl a rozházel. A na místě, kam větvičky dopadly, vyrostl nádherný les, pojmenovaný Gaibleův les.

A Dagdův dvůr se nacházel v Brugh na Boinne a jeho správcem byl Dichu. A kovářem v Brugh byl tehdy Len Linfiacloch. Bylo to v jezeře, kde žil a kde vyráběl lesklé kovové nádoby pro Fand, dceru Flidhiasovu. A každý večer, když odcházel z práce, vrhl kovadlinou na východ směrem k Indeoin na Dese, Kovadlině v Dese, a dohodil až na břeh a ta kovadlina vrhávala tři spršky, spršku plamenů a spršku vody a spršku vzácných průzračně purpurových kamenů.

Avšak Tuirbe, otec kováře Goibniu Kováře, házel přece lépe než on, neboť když on vrhl sekeru v Tulach na Bela, Hoře sekery, k moři v přílivu a pak rozkázal moři, to se při přílivu nevytilo za sekeru.

A nejlepším z harfeníků na Dagdově dvoře byl Corann; byl to harfeník Dagdova syna

*Červená barva znamenala nadpřirozenou moudrost a moc. (pozn. překl.)

Diancechta. A jednou k sobě svou harfou přivolával Debrannova vepře. A ten běžel na sever, co mu nohy stačily. A pronásledovali jej Conanchtští bojovníci se svými loveckými psy a běželi ze všech sil, až doběhli do Ceis Corain a tam to vzdali. Až na Nialla, který po stopě prasnice běžel tak dlouho, dokud ji nenašel v Tarbském dubovém lese. A odsud mu uprchla přes Aiskou pláň do jezera. A Niall i jeho lovečtí psi se pak při jejím pronásledování v jezeře utopili. A za to, že tak dobře hrál, pak dal Corannovi Dagda obrovský lán země.

Ale i kdyby byl Dagdův dům sebeúžasnější, stejně je nakonec díky pomoci Manannana, syna Lirova získal Angus. Manannan mu totiž přikázal, aby o něj na jeden den a jednu noc požádal otce. A svou výmluvností měl vzít otcí sílu, aby mu jeho přání odmítl splnit. A tak žádal Angus o Brugh a otec mu ho daroval na den a noc. Když si ho však chtěl otec vzít zpět, řekl mu Angus, že mu ho daroval navždycky, neboť celý život a čas je tvořen vzájemně se střídajícím dnem a nocí.

Když to Dagda uslyšel odešel odsud i se svým dvorem, neboť je všechny Manannan očaroval.

Ale sluha Dichu i s manželkou a synem byli v té době pryč, neboť si šli pro provizi, kterou měli dostat za pořádání hostiny pro Manannana a jeho přátele. A když se vrátil a zjistil, že jeho pán odešel, vstoupil do služby k Angusovi.

Angus pak zůstal v Brugh na Boine a někteří říkají, že tam za neviditelnou hradbou dodnes a popíjí Goibinuovo pivo a pojídá nesmrtelné vepře.

A pokud jde o Dagdu, nikdy se mu nepomstil, ačkoli byl znám svou pomstychtivostí a horkokrevností. A někteří říkají se, že pak našel domov v Teamhairu, ale ať tam nebo jinde, stihlo jej velké neštěstí.

Jednoho dne se přihodilo, že jej navštívili Corrgenn, vznešený muž z Connachtu, a jeho žena. A ten si v době, kdy tam pobývali, vzal do hlavy, že mezi jeho ženou a Aedhem, jedním z Dagdových synů, se děje něco nečistého. A zmocnila se jej velká žárlivost a zlost a mladíka udeřil a zabil jej přímo před očima jeho otce.

Tenkrát si všichni mysleli, že Dagda připraví Corrgenna o život a tak pomstí život synův. Dagda to však neudělal, neboť pravil, že pokud byl jeho syn vinen, nemůže vinit Corrgenna za to, co udělal. Ušetřil mu tak život, ale i když to udělal, Corrgenn tím příliš nezískal, neboť trest, který mu byl uložen, totiž spočíval v tom, že si musel naložit tělo mrtvého mladíka na záda a nesměl jej položit do té doby, dokud nenajde kámen, jenž by tělu odpovídal šířkou a délkou a to měl být jeho náhrobní kámen. A až když ten kámen našel, směl tělo pochovat na nejbližší hoře.

A tak neměl Corrgenn jiné východisko, než jít a vydal se se svým nákladem na cestu. Čekala ho však dlouhá cesta, než našel vhodný kámen. A místo, kde jej nakonec našel, byl břeh Loch Feabhail. A tak nechal tělo na nejbližší hoře, sešel dolů a vynesl kámen nahoru a vykopal hrob a pochoval Dagdova syna. A hodně se navzdychal, když na něj zdvihal náhrobní kámen a jakmile vše dokončil, padl mrtev vyčerpáním.

A Dagda tam pak přivedl své dva stavitele, Garbhana a Imhealla a přikázal jim, aby na tom místě kolem hrobu postavili hradiště. A byl to Garbhan, kdo lámal a opracovával kameny a Imheall je stavěl do kruhové hradby kolem budovy, až byl s prací hotov, a pak uzavřeli vrchol budovy tenkou deskou. A tomu místu se pak říkalo Hill of Aileac, Hora Vzdechů nebo kamenů, kvůli krvavým slzám, které zde Dagda prolil pro ztraceného syna.

Angus Og

A teď k Angusi Ogovi, synovi Dagdovu, někdy vycházel z Brugh na Boinn a býval viděn na zemi.

Bylo to dlouho po tom, co do země přišli Gaelové, když jej spatřil Cormac, král na Teamhairu a toto je to, co něm vypověděl.

Cormac byl jednou sám v Soudní síni, protože si často čítával práva a přemýšlel, jak zajistit, aby byla dodržována. A najednou spatřil na druhé straně síně cizince, velice půvabného mladíka a okamžitě poznal, že je to Angus Og, neboť často slýchal, jak si o něm lidé povídali. On sám však vždycky říkával, že nikdy nevěří, že by existoval někdo takový. A když se do síně vrátili jeho lidé, řekl jim, že sám viděl Anguse Oga, mluvil s ním a Angus mu prozradil své jméno a předpověděl, co se s ním stane v budoucnosti. „A byl to sličný mladík,“ řekl, „jak vznešeně vypadal a byl půvabnější než všechna krása světa a na oblečení měl zlaté ozdoby a v ruce třímал stříbrnou harfu se strunami z červeného zlata. A zvuky, které ze strun vycházely byly líbeznější než všechna pozemská hudba. A nad harfou poletovali dva ptáci a zdálo se, že na ni hrají. On se přívětivě posadil vedle mě a hrál mi tu libě znějící hudbu a nakonec předpověděl věci, které zachmuřily mou mysl.“

Ti ptáci, pak, kteří poletovali kolem Anguse, byly čtyři jeho polibky, které se proměnily v ptáky a tak se irským mladíkům stávalo, že na ně pokřikovali. „Pojď, pojď,“ volali dva z nich. „Jdu, jdu,“ odpovídali jim ty další dva a bylo nesnadné se jich zbavit. Ale pokud jde o Anguse, i když byl v mladém věku, říkali mu Strašný nebo Hrozivý, neboť všechny skupiny oráčů světa a všechny druhy dobytka, které člověk využívá, před ním s hrůzou utíkali.

A jednou se dvěma mužům, Ribhovi a Eochovi, zjevil jako zeměpán, který hledá místo, na kterém by se usadil. První místo, které vybrali, bylo blízko Bregia, na pláni, která patřila Angusovi. A byl to pak on, kdo k nim pak přišel veda v ruce koně a řekl jim, že by na tom místě neměli zůstat. A oni mu odpověděli, že bez koní nemohou odvézt všechny věci. Dal jim tedy koně a přikázal jim, aby na něj naložili, vše co je napadne, a odvezli. To udělal. Avšak dalším místem, které vybrali, byla Magh Find, která sloužila jako pláň pro hry a patřila

Angusovi a Midhirovi. Tentokrát k nim stejně přišel Midhir a dal jim koně, aby si na něj naložili své věci. A pokračoval s nimi v cestě až k Magh Dairbthenn.

A tam žila spousta žen, které Anguse milovaly. A byla tam jedna, Enghi, dcera Elcmairova, jež jej milovala, přestože ho nikdy nespátřila. A jednou se jej vydala hledat na shromáždění u příležitosti her, konající se mezi Cletech a Sidhe v Borga. A zářící zástupy Sidheských sem na tato shromáždění chodívaly každý večer svátku Samhain* nesa si s sebou skromnou zásobu jídla, jíž byl jeden ořech. S synové Dercovi přišli od severu, ze Sidhe Findarbrach. A potkali cestou mladíka a ženu, které neznali a odvezli Elcmairovu dceru s sebou. To pak vyvolalo velký zármutek a místo dostalo jméno Conguba, Ořechový žalozpěv, kvůli slzám prolitým toho dne na shromáždění.

A Debrenn, dcera Eochaida Feldecha byla další ženou, kterou Angus miloval. A měla tři neteře a tři synovce. Ale matka chlapců Dalb Garb, Krutá, je proměnila pomocí kouzel, která stvořila z nasbíraných ořechů z Cail Ochuid, ve vepře.

A Angus je svěřil do péče Buichetovi, Ranhojiči z Leinsteru, a oni u něj zůstali po jeden rok. Na konci toho roku však ovládla Buichetovu ženu velká touha pojmít maso jednoho z nich. A tak shromáždila stovku ozbrojených mužů a stovku psů, aby je získala. Ale prasata utekla a vydala se do Brugh na Boinn k Angusovi. A ten je přivítal a oni jej požádali o pomoc. On jim však odvětil, že jim pomoci nemůže, dokud nezatřesou stromem z Tarba a nepojí maso lososa z Inver Umaill.

Vypravili se tedy do Glascarn a tam se rok skrývali u Derbrenn. A pak zatřásli stromem z Tarba a směřovali své kroky k Inver Umaill. Maeve však shromáždil Connachtské muže, aby je dostihli a ti až na jednoho padli a jejich hlavy byly naházeny na hromadu a od té doby se to místo nazývá Duma Selga, Hromada pronásledovatelů.

A bylo to v období Maeve Cruachan, kdy se Angus zamiloval do Caer Ormaith z provincie Connacht a odvedl si ji do Brugh na Boinn.

Manannan

A teď k Manannanovi Hrdému, synovi Lirovu. Poté, co vybral pro Tuatha de Danaany území, na kterém by se usadili, sám z Irska odešel. Někteří tvrdili, že zemřel, že ho smrt zastihla v bitvě u Uillenn Faebardeg, Rudého břehu. Říkalo se, že bitva byla svedena na Magh Cuilenn a že Manannan byl pohřben ve stoje a to až po tom, co pod jeho nohama vytryskl pramen jezera na místě, kde bylo až do té doby červené bahno. A jezero dostalo název Loch Orbson, podle jednoho z Manannanových jmen. Také se vypráví, že červený Badb se v bitvě radoval a že mnoho žen plakalo.

Žil na mnoha místech a často o něm pak bylo v Irsku slyšet. To on vyslal posla k Etain, matce velekrále Conaira, když se ukrývala v domě ošetřovatele krav. A byl to on, kdo vychoval Deidřiny děti v Emhain, oblasti poseté jabloněmi. A o tom místě se říkalo, že „pahorek Sidhů v Emhain je domem míru“. A byl to on, kdo učil Diarmuida z Fianny užívat zbraně a on také naučil Cuchulaina zacházet s Gae Bulg. A někteří tvrdí že to on byl otcem Deidry a dovedl ulsterského krále Conchubara do úkrytu a pak sám v podobě zajíce utíkal před Ulsterskými psy, aby je tam zavedl.

A někteří vyprávějí to, že to byl právě Manannan, kdo přišel na pomoc králi Conchubarovi, když přivedl syny do Emain Macha syny Usnachovy, a nedokázal je pro jejich udatnost porazit. A Manannan tehdy řekl králi, že mu nepomůže, neboť jej tenkrát, když odváděl Deidru, varoval, že ona bude příčinou rozpadu jeho království. A odvedl ji tehdy za něj. Conchubar ho však požádal, aby na syny Usnachovy seslal dočasnou slepotu, než rozmetají celé jeho vojsko. A tak se po chvíli Manannan k uvolil to učinit. A když synové Usnachovi znovu vyrazili proti Ulsterskému vojsku, oslepli a útočili jeden na druhého nevída, kdo je nablízku a že se vzájemně pozabíjeli. Je však více těch, kteří tvrdí, že v tom Manannan neměl prsty a že to byl druid Cathbald, kdo na ně seslal mořské vlny a vrhl je svými kouzly do náručí smrti.

Také se povídá, že kovář Culain, který později dal jméno Cuchulainovi, byl sám Manannan, neboť ten měl mnoho podob.

Culain ale v každém případě, ještě než přišel do Ulsteru, žil na ostrově Falga, jenž byl jedním z Manannanových území. A jednou, dříve než přišel do království, šel se Conchubar zeptat na radu druida. Druid mu poradil, aby se vydal na ostrov Falga a požádal kováře

Culaina, kterého tam potká, aby pro něj zhotovil zbraně. Tak Conchubar učinil a kovář mu přislíbil vykovat meč, kopí a štít.

A když na nich pracoval, vyšel si jednou brzy ráno Conchubar na procházku po pobřeží a spatřil na břehu spící mořskou pannu. A jak spala, spoutal ji tak, aby nemohla uniknout. Když se však vzbudila a zjistila, co se stalo, požádala jej, aby ji pustil na svobodu. „Jsem Tiabhal,“ pravila, „jedna z královen moře. Přikáž Culainovi,“ poradila mu, „který pro tebe zhotovuje štít, aby na něj vyryl mou podobu a okolo ní do kruhu moje jméno. Pokaždé pak, když půjdeš do bitvy s tímto štítem, ztratí tvůj soupeř na síle, a síla tvá a tvých lidí naopak vzroste.“

Conchubar ji tedy nechal jít a přikázal kováři to, co mu poradila.

Když se pak vrátil do Irska, dosáhl vítězství v každé bitvě, do které s tím štítem šel.

Pak poslal pro Culaina a nabídl mu pozemek na muirthemneských pláních. A ať to byl či nebyl Manannan, dal pravděpodobně Cuchulainovi dobrou lekci, když tam s ním tenkrát zůstal po tom, co skolil jeho obrovského psa.

Manannan kdysi míval dobré psy, ale ty jednou poslal honit prase, které plnilo celou zemi a dělo z ní pustinu. Pronásledovali jej až k jezeru. Tam se prase obrátilo směrem k nim a žádný z nich nevyvázl živý. Všichni se utopili nebo zmrzčili. Prase pak odplavalo na ostrov, který pak dostal jméno Muc-inis, Prasečí ostrov, a to jezero pojmenovali Loch Conn, Jezero psů.

A právě Mannanovým přispěním přišla ke svému jménu vlna Tuaig, jedna z největších vln v Irsku. To bylo tak.

V Teamhairu žila jedna dívka jménem Tuaig, schovanka velekrále Conaira. K její ochraně povolali velkou družinu královských dcer, neboť měla být po vůli králi. Manannan vyslal tam, kde byla Tuaig, v podobě ženy ze svého dvora svého žáka a druida Fer Ferdiada z rodu Tuatha de Danaanů. A ten jí zazpíval zaklínadlo a odvezl do Inver Glas. A tam ji položil zatímco hledal loď, která by ji spící odvezla do Země nesmrtelných žen. Přes dívku se však přelila přílivová vlna a ta se utopila. A Manannan pak Fer Ferdiada ve vzteku zabil.

A jednou vyšly Manannanovy krávy z moře v Baile Croin. Byly tři: zrzavá, bílá a černá. Přihlížející lidé je viděli, jak na chvíli stojí na břehu, jako by přemýšlely, a pak všechny bok po boku odkráčely z pobřeží. A tehdy nebyly v Irsku žádné cesty a lidé se velmi podivili, když se před krávami rozprostřela hotová krásná široká cesta. Když se dostaly asi tak míli od pobřeží, rozdělily se; bílá kráva se vydala na severozápad, směrem k Luimnech a zrzavá kráva na jihozápad podél pobřeží Irska a černá šla na severovýchod, směrem k Lis Mor, do oblasti Portlairge. A každá z nich se otevřela cestu, která je k vidění ještě dnes.

A říká se, že to byl právě Manannan, kdo vešel za Finnem a Fianou z Gilla Decair, Špatného sluhy, a odvedl je do Země pod vlnami. V každém případě s nimi ale často chodíval na lov v Cnoc Aine a čas od času jim přišel na pomoc.

Jak si Manannan hrál

A byl to on, kdo se dlouho po tom, právě v době, kdy dostal jméno O'Donnellův křupan, se vydal na Manannan na cestu po Irsku, aby si z lidí tropil žerty. To bylo tak: Aodh Dubh O'Donnell jednou pořádal slavnost v Bel-atha Senaig a jeho lidé se chvástali, jak má krásný dům a dobré hudebníky.

A jak si tak povídali, spatřili, jak k nim přichází kejklíč. Měl staré roztrhané šaty a boty vymáchané v bahně a meč trčící před sebou jen tak bez pochvy a ze starého pláště mu nad hlavu čněly uši. A v ruce držel tři opálená a zčernalá kopí z cesmínového dřeva.

Popřál O'Donnellovi pevné zdraví a O'Donnell mu odpověděl stejně a zeptal se jej, odkud přichází. „Odtud, kde právě jsem,“ odvětil, „poslední noci jsem spal v pevnosti Monaidhe patřící králi z Albanu. Jeden den jsem v Ile, ten další v Cionn-tire, následující v Rachlaim a pak v na Wachtmanově sedle ve Slieve Fuad. Jsem veselý ušlý tulák a teď jsem tu s tebou,“ pravil. „Přiveďte mi strážce brány,“ řekl O'Donnell. Když přišel strážce brány, zeptal se jej, jestli vpustil toho muže, a ten odvětil, že nikoli a že jej nikdy předtím neviděl. „Nech ho jít, O'Donnelle,“ prosil cizinec, „neboť pro mne bylo snadné vejít a stejně snadné pro mne bude zase vyjít ven.“ A všichni se podivili tomu, že člověk může vejít do paláce, aniž by prošel bránou.

Hudebníci pak začali hrát. A byli tam tehdy ti nejlepší ze země a z jejich harf se linuly libé melodie. Cizinec však zvolal: „Na mou duši O'Donnelle, v žádné chatrči jsem nikdy neslyšel rachot úderů kladiv o železo, který by byl tak hrozný jako rachot, který vydávají tví lidé.“

S těmi slovy vzal do ruky harfu a zahrál tak, že uvrhl ženy do jejich bolestí a muže zraněné z bitvy do sladkého spánku. O'Donnell mu na to řekl: „Neslyšel jsem krásnější hudbu

od doby, kdy jsem zaslechl řeč o hudbě Sidhů, která zní z hor a z podzemí. Hraješ přelíbezně,“ pravil. „Jednou jsem líbezný, jindy nevlídný,“ odvětil kejklič.

Pak přikázal svým lidem, aby jej přivedli a on mohl usednout vedle něj. „Ani mě nenapadne to udělat,“ ohradil se, „to budu raději takový jaký jsem, sprostý šašek, který si jen tropí žerty z vysoce postavených lidí.“ O'Donnell mu pak dolů poslal oblečení, klobouk, pruhovanou košili a plášť, ale cizinec je nepřijal. „Ani mne nenapadne,“ pravil, „dovolit vysoce postaveným, aby na mne vytahovali tím, že mi darují šaty.“

Obávali se, že od nich odejde a nechali ho tedy hlídat dvacet jezdců na koních a dvacet pěšáky a ještě mnoha dalšími před branou, aby ho při odchodu zadrželi, neboť věděli, že není z tohoto světa. „Proč jsou tu ti muži?“ zeptal se. „Aby tě tu zadrželi,“ odvětil mu O'Donnell. „Na mou věru, zítra už nebudu večeřet s tebou,“ řekl, „ale na Cnoc Aine u Seghana, syna Earla v Desmumain.“ Jestli zjistím, že ses od teď až do rána jen pohnul z místa, kde jsi, ztluču tě, že z tebe na zemi zbude jen hromada masa,“ pohrozil O'Donnell.

Nato vzal cizinec zase do ruky harfu a zahrál stejně podmanivě jako před tím. A jak všichni poslouchali, zavolal na muže, co stál venku: „Tady jsem, střežte mne pečlivě, jinak mě ztratíte.“ Když to hlídači uslyšeli, pozvedli sekery, aby jej udeřili, ale v tom spěchu se bili jen mezi sebou, dokud všichni neleželi na zemi rozsekaní v kaluži krve. Kejklič pak řekl strážci brány: „Vyžádej si od O'Donnella dvacet krav a setinu jeho svobodné země jako odměnu za to, že přivedu jeho lidi zpět k životu. Pak vezmi tuto bylinu,“ dodal, „a potři jí ústa všech těch mužů a ti pak znovu vstanou celí a zdraví.“ Strážce brány tak učinil a získal od O'Donnella krávy i půdu a kejklič pak oživil všechny mrtvé.

Tehdy, když Seaghan, syn Earla, pořádal shromáždění na pláni před sou pevností, spatřil stejného muže. A ten mířil k němu. A byl stejně oblečen a šplouchalo mu v botách. Ale když se jej zeptal, co je zač, představil se jako velký učenec Duartane O'Duartane a řekl, že přichází z Ess Ruadh u Ceiscorainn, odkud se vydal do Corrslieve a Dagdově Magh Lorg a pak směrem na Hy'Conaill Gabhra, „až jsem se dostal k tobě,“ dodal, „na Cruachan of Magh Ai.“ A tak jej zavedli jej do domu a nabídli mu víno, aby se napil, a vodu, aby si umyl nohy. A on pak spal až do východu slunce následujícího dne, kdy jej navštívil Seaghan, syn Earlův, a pravil: „Spal jsi dlouho a není divu. Měl jsi včera dlouhou cestu. Často jsem v knihách čítával a tvé učenosti a o tvém umění hry na harfu. A rád bych tě dnes ráno slyšel hrát,“ požádal ho. „Opravdu ovládám tato umění,“ přitakal cizinec. Přinesli mu tedy knihu, ale on nedokázal přečíst jediné slovo. A tak mu přinesli harfu a on na ni nedovadl zahrát jedinou melodii. „Vypadá to, že tvé schopnosti číst a hrát tě opustily,“ pronesl Seaghan; a trochu jej pozlobil poznámkou, že je skutečně podivné, že muž s tak věhlasným jménem jako je

Duartane O'Duartane nedokáže přečíst nebo si jen zapamatovat jediný řádek. Když však cizinec uslyšel, že si z něj tropí žerty, vzal do ruky knihu a přečetl stránku od shora dolů bez chyby a libozvučným hlasem. Pak uchopil harfu a zahrál a zazpíval stejně líbezně jako předchozího dne v O'Donnellově domě. „Jsi tak milý učence,“ řekl Seaghan. „Jednou jsem líbezný a jindy nevlídný,“ pravil cizinec.

Vyšli si společně na Cnoc Aine a jak si tak spolu povídali, cizinec během minuty zmizel a Segan, syn Earlův nevěděl kam.

A pak pokračoval v cestě až došel do Sligach, právě v době, kdy se O'Conchubar a jeho muži vylodovali v Connachtu, aby se odčinili vinu za koš connachtské čarodějnice z Munsterských rašelinišť. A tentokrát vystupoval pod jménem Gilla Decair, Špatný sluha. A připojil se ke Connachtským mužům a šel s nimi přes Sionnan západně do Munsteru. Tam chytli a odvedli na jedno místo každého tvora, na kterém bylo možno cestovat, krávy a koně i celá stáda, dokud nezískali jednorohého býka z munsterských rašelinišť a jeho dvě stračeny. O'Conchubar je pak odvedl, aby je vydal connachtské čarodějnici jako odčinění za její koš.

Když však odcházeli, munsterští muži na ně zaútočili. A Gilla Decair se zeptal O'Conchubara, zda by nejdříve odvedl krávy nebo zadržel munsterské muže a on mu odpověděl, že by zadržel munsterské. A tak se Gilla Decair se otočil a svým lukem a čtyřicetšesti šípy munsterské zadržel, dokud nebyl O'Conchubar a jeho muži v Connachtu, z dosahu jejich šípů.

Pak se ale O'Conchubarovi pomstil, neboť ten se provinil tím, že si sám jako první vzal nápoj, když přišli do jeho domu a nepodal ho nejprve jemu. To bylo příliš a Gilla Decair se tedy rozloučil a okamžitě od nich odešel.

Po této příhodě se vydal, oblečen do svých starých roztrhaných šatů a bot, tam, kde byl Tadg O'Cealaigh. A když se jej ptali, co umí, odpovídal: „Ovládám různé triky. Dejte mi pět stříbrňáků* a já vám ukážu trik,“ pravil. „Dám ti je,“ rozhodl se Tadg.

S tím si cizinec položil na dlaň tři stébla sítí. „Teď odfouknu to prostřední stéblo,“ slíbil, „a ta ostatní zůstanou tam, kde jsou.“ Požádali jej tedy, aby tak učinil a on přidržel dvěma konečky prstů dvě krajní stébla a prostřední odfoukl. „A to je trik pro tebe Tadgu O'Cealaighu,“ pravil poté. „Na mou věru, to není špatný trik,“ uznal O'Cealaigh. Jeden z jeho mužů však řekl: „Není to šťastnou náhodou, že to dokázal. Dej mi Tadgu půlku těch peněz,“ vychloubal se, „a já sám ti ukážu stejný trik.“ „Dám ti půlku toho, co jsem

*Mark – skotská stříbrní mince (pozn. překl)

dostal, pokud to dokážeš,“ slíbil mu cizinec. A tak si ten muž položil na dlaň stébla, ale jak se snažil provést trik, probodl si dvěma konečky prstů dlaň. „A ja jaj,“ zvolal cizinec, „takhle jsem to nedělal. Ale protože jsi přišel o peníze,“ přislíbil, „zhojím tvou ránu.“

„Můžu vám ukázat další trik,“ nabídl se ; „Dokážu na jedné straně hlavy zamávat uchem a druhé přitom ponechat nehybné.“ „Udělej to,“ žádal jej O’Cealaigh. Muž triků tedy uchopil jedno ucho a zamával jím nahoru a dolů. „To je opravdu dobrý trik,“ zvolal O’Cealaigh. „Teď ti ukážu další,“ řekl.

S těmi slovy vytáhl z vaku hedvábné vlákno a vyhodil je do vzduchu tak, že se okamžitě proměnilo v oblak. A pak ze stejného vaku vytáhl zajíce a ten odběhl za vláknem. A nato z vaku vyndal malého psíka a poslal ho za zajícem a ten jej se štěkotem doprovodil. A když znovu sáhl do vaku, vytáhl z něj mladého sluhu a přikázal mu, aby se vydal za zajícem a psíkem do vlákna. A z dalšího vaku, který měl s sebou, vyňal půvabnou mladou ženu v krásných šatech a pobídl ji, aby následovala psíka a chlapce a dohlédla na to, aby psík neroztrhal zajíce. A ona se za nimi okamžitě vypravila. A Tadhg O’Cealaigh na ně s potěšením hleděl a naslouchal zvukům lovu, který se odehrával ve vzduchu.

Všichni pak na dlouho ztichli a muž triků pravil: „Obávám se, že se tam nahoře děje něco špatného.“ „A co,“ zajímal se O’Cealaigh. „Myslím si,“ odpověděl, „že ten pes možná požívá toho zajíce a ten mladý sluha se dvoří té dívce.“ „To je dost pravděpodobné,“ přitakal O’Cealaigh. Nato cizinec vstoupil do vlákna a toto bylo to, co našel: chlapce milujícího se s dívkou a psíka žvýkajícího zaječí kosti. Velice ho rozzlobilo, co viděl. Vtáhl tedy meč a sřal chlapci hlavu. „Vadí mi, když se v mé přítomnosti dějí takové věci,“ rozzlobil se Tadhg O’Cealaigh. „Pokud tě to netěší, mohu vše napravit,“ řekl cizinec. A s těmi slovy zdvihl chlapcovu hlavu a hodil jí směrem k tělu a ta k němu za se přirostla. A mladík vstal živ jako dřív, ale tvář měl obrácenou dozadu. „Bylo by pro něj lepší, kdyby zůstal mrtev než žít takhle,“ zhrozil se O’Cealaigh. Když to muž triků uslyšel, uchopil chlapce, otočil mu hlavu dopředu a chlapec byl zdrav jako dřív.

A s tím muž triků zmizel a nikdo nevěděl kam.

Takto putoval Manannan po Irsku a prováděl triky a divy. A nikdo jej nikde nedokázal zadržet. A i když byl pověšen na samotnou šibenici pověšen, našli jej v bezpečí o dům dál a na šibenici místo něj visel jiný muž. Nikomu však neškodil. A ty, které odsoudil k smrti, pak přivedl zpět k životu bylinkami ze svého vaku.

A vše, co jedl, byla nádoba kyselého mléka a pár planých jablek. A nebylo hudby líbeznější, než jako hrával on.

Jak vábil Brana(Manannan)

A byli tací, kteří putovali do Manannanovy země za mořem a to jí pak dodalo na důležitosti.

Jednou byl Bran, syn Febalův, venku sám nedaleko své pevnosti a zaslechl za sebou hudbu. A ta se jej držela tak dlouho, až líbezností jejích tónů nakonec usnul. A když se ze spánku probudil, spatřil vedle sebe větvíčku ze stříbra s bílými květy. A to stříbro bylo stejně bílé jako ty květy.

A přinesl si větvíčku do svého královského paláce a všichni jeho lidé, kteří tam tenkrát byli, spatřili v paláci stát ženu ve zvláštních šatech.

A začala Branovi zpívat a všichni se na ni dívali a poslouchali ji. A toto bylo to, co zpívala:

„Přináším větvíčku jabloně z dalekého ostrova Emhain, kolem nějž se prohání koně syna Lirova. Jako přívětivost v očích jsou jeho pláně, kde hostitelé pořádají své hry; korakly závodí s vozy na jihu na Stříbrobílé pláni.

A pod ní je pak podloží bílého bronzu, jenž prozařuje život a čas; mírná poloha země, stále stejně po celý věk světa, zasypané hojností květů.

Je tam starodávny strom pokrytý květy, mezi nimiž pějící práci. Všechny barvy září a všude vládne přívětivost a hudba, na Pláni vlídného hlasu i jižním směrem na Pláni Stříbrných oblak.

V této zorané důvěrně známé zemi není nářku ani zrady; ničeho tvrdého nebo drsného, jen líbezná hudba plynoucí do uší.

Život v Emhain je ve znamení bytí bez žalu, bez zármutku, bez smrti, bez neduhů a bez slabosti a nikdo se nad tím nepodivuje.

Není nic, čemu by se podobaly jeho mlhy a moři, které vlnami omývá pevninu; jas vyzářuje z jeho vlasů.

Jsou tam boháči a poklady všech barev, v té Pohostinné zemi, Zemi štědrosti. Zní tam líbezná hudba a pije se nejlepší víno.

Zlatožluté vozy na Mořské pláni stoupají s přílivem k slunci; stříbrné a bronzové vozy pak na Pláni sportů.

Po pevnině se prohání zlatožlutí a rudí koně, jiní pak s boky obrostlými vlnou, modrou jako je barva nebe.

Je den se stálým počasím, stříbro se po kapkách rozlévá na pevninu a útesy na břehu moře přijímají teplo slunečních paprsků.

Hostitelské závody na Pláni sportů, to jsou krásné hry nikoli pro slabochy. Smrt nebo nepřízeň osudu nemají v Zemi mnoha barev místo.

Za úsvitu přichází rusovlasý muž v tom mírném podnebí rozžehnout oheň a pak prohání koně po pláni, která je bičována vlnami, dokud moře nezkrátí tak, že je jako krev.

Po průzračné hladině moře pluje na veslici vojsko ke kameni, který je na dohled a ze kterého vychází stovky tónů.

Zpívá vojákům píseň; ač trvá dlouho, není smutná; se stovkami zpívajících nabývá hudba na síle; nejdou si pro smrt nebo porážku.

Daleko v oceánu západním směrem od nás se rozkládá třikrát padesát ostrovů, každý z nich dvakrát nebo třikrát tak velký jako Irsko.

Ač jsem vás seznámila se všemi těmi divy, nepromlouvám k vám všem. Necht' Bran naslouchá všem davům světa, aby od nich zvěděl všechnu moudrost.

Neupadej na lůžko nečinnosti; nenech se přemoci opilostí, vydej se na cestu po průzračné hladině moře a možná se ti poštěstí nalézt Zemi žen.“

S těmi slovy žena odešla a nikdo nevěděl kam. Vzala si s sebou větvičku, jež přeskočila z Branových rukou do jejích a již neměl Bran sílu udržet.

Hned nazítří se Bran pustil na moře a s ním i tři družiny po devíti mužích. A v každé družině devíti přítom byl jeden z jeho soukojenců a přátel.

A když veslovali dva dny a dvě noci, spatřili muže, jenž k nim přijížděl po mořské hladině na voze a Ten muž se jim přestavil jako Manannan, syn Lirův.

Manannan pak Branovi zazpíval píseň. A ta zněla takto:

„To, na čem si Bran si myslí, že v koraklu pluje, je divuplné, nádherné a průzračné moře. Pro mne však, jenž přijíždím zdaleka na voze, je to, po čem se veze, rozkvetlou plání.

To, co je dobré lodi Branově, v níž se nachází, průzračným mořem, to je pro mne v dvoukolém voze radostnou plání posetou květinami.

To, co Bran vidí, jsou vlny lámající se nad průzračnou hladinou. To, co však vidím já, jsou červené květiny, a nemýlím se.

Kam jen Branovo oko dohlédne, září mořští koně září na letním slunci. Pod přídí tvé loďky se rozkládá celý les překrásných dubů.

Háj plný květů a ovoce, které voní po víně; háj bez jediného nedostatku, kde rostliny neuvadají a mají listy barvy zlata.

Vytrvej ve veslování, Brane, Země žen už není daleko. Před východem slunce doplujš do Ehmain, místa s pohostinností, která má mnoho barev .“

S tím se s ním Bran rozešel a po chvíli spatřil ostrov. I veslovali podél pobřeží, kde stál dav lidí a ti se nad nimi podívovali a smáli se. A všichni hleděli na Brana a jeho lidi ale do řeči se s nimi nedali. Stále se jen ozývaly jejich výbuchy smíchu. Bran vysadil na ostrově jednoho muže. Ten se však přidal k ostatním a začal zírat stejně tak, jak na tom ostrově zírali všichni. A Bran pokračoval ve veslování kolem ostrova a pokaždé, když míjeli toho jejich muže, na něj jeho přátelé mluvili, ale on jim neodpovídal, jen na ně jen zíral a divil se jim. A tak odpluli a ponechali jej na tom ostrově, který se jmenoval Ostrov radosti.

A nebylo to dlouho po tom, co se dostali na Ostrov žen, když spatřili v přístavišti jejich velitelku a to je to, co řekla: „Připlul jsi sem na náš ostrov Brane, synu Febalův, a tvůj příjezd je vítán. Bran se však neodvážil vstoupit na pobřeží. Pak ta žena směrem k němu hodila klubkem nití a on jej chytil od ruky a ono se mu přichytilo na dlaň a ta žena pak vzala niti do ruky a přitáhla za ni korakl do přístaviště.

Na to vešli do velkého paláce, kde bylo třikrát devět postelí, pro každý pár jedna. A chody podávané k jídlu nebraly konce a jedli pokrmy všech druhů a pili, co jim bylo právě libo.

A zdálo se jim, že jsou tam pouhý rok, když se jednoho z nich, Nechtana, zmocnila touha po domově. A Nechtan, syn Collbrainův, a jeho příbuzní žadonili a prosili Brana, aby se s nimi vrátil do Irska. Ta žena je varovala, že toho budou litovat, jestliže odjedou. Přesto se však nakonec pustili na moře. A ta žena jim ještě poradila, aby se nedotýkali země, až doplují do Irska a aby s sebou odvezli muže, kterého zanechali na Ostrově radosti.

A tak se vydali směrem k Irsku, až dopluli na místo zvané Srub Bruin. A tam stáli na pobřeží lidé a ptali se jich, kdo jsou, že připlouvají po moři. A Bran pravil: „Jsem Bran, syn Febalův.“ Lidé se však podivili: „Neznáme nikoho takového, ač o Branova plavbě se vypráví v našich pradávných příbězích.“

Nechtán, syn Collbrainův, pak vyskočil z koraklu a ještě než se dotkl irského břehu, proměnil se v hromádku popele, tak jako by byl už stovky let pod zemí.

A Bran pak vyprávěl udiveným lidem celý příběh od začátku. A poté se s nimi rozloučil a o jeho dalším putování není nic známo.

Jak třikrát vábil Cormaca

Další, kdo přišel do Manannanovy země, byl Cormac, vnuk Connův, král na Teamhairu. To se stalo tak. Jednou byl v Teamhairu sám, když proti sobě spatřil přicházet tichého, vznešeně působícího ozbrojence s šedivými vlasy. Přišel tam oděn do sukně vyšívané zlatými nitěmi, širokých bot, které oddělovaly jeho nohy od země podrážkou z bílého bronzu a na rameni měl pověšenou zářící větévku ověšenou devíti červenými jablky. A z té větévky vycházel libý zvuk. Pro koho tou větévkou zatřásl, zapomněl na všechna přání, trápení a smutky. S tím zvukem zmizela všechna jeho trápení.

Pak se Cormac s ozbrojencem pozdravil a zeptal se ho, odkud přichází. „Přicházím,“ pravil muž, „ze země, kde neznají nic než pravdu, kde se nestárne a nechřadne a kde není nesnázi ani smutku ani žárlivosti ani závisti ani pýchy.“ „U nás tomu tak není,“ řekl mu Cormac, „a velice rád bych se s tebou přátelil,“ dodal. „Přátelství ti rád nabídnu,“ odpověděl mu cizinec. „Dej mi na důkaz toho tvou větévku,“ požádal ho Cormac. „Dám ti ji,“ pravil cizinec „pokud mi ty dáš na oplátku tři dary.“ „Samozřejmě, že ti je dám.“

Pak mu ten podivín nechal větévku a odešel a Cormac nevěděl kam.

Vrátil se zpět do královského paláce a všichni se podivili, když větévku spatřili. A on na ně tou větévkou zamával a seslal na ně spánek, který trval až do stejného okamžiku následujícího dne.

A na konci roku se podivín vrátil a vyslovil první ze tří přání. „Splním ti tvé přání,“ slíbil Cormac. „Vezmu si ještě dnes tvou dceru Aille,“ žádal cizinec.

A tak si odvedl dívku s sebou a irské ženy po ní třikrát hlasitě zaštkaly. Ale Cormac na ně zamával větvičkou, až s nich sejmul smutek a všechny je ukolébal k spánku.

Od toho dne za měsíc přišel cizinec znovu a odvedl si sebou Carpra Lifecara, Cormacova syna. Pláč a nářek pro chlapce nebral v Teamhairu konce a té noci nikdo nejedl ani nespál a všichni se trápili zármutkem a truchlili. Když však Cormac zamával větévkou, jejich žal je opustil.

Pak přišel cizinec potřetí a Cormac se jej zeptal, co si přeje. „Je to tvá žena Ethne, co od tebe tentokrát žádám,“ odvětil. A odešel a odvedl s sebou královnu Ethne.

Cormac se s tím však nechtěl smířit a vydal se za nimi a následoval je i všechen jeho lid. Ale uprostřed Pláně hradby se na ně snesla hustá mlha a když se rozplynula, Cormac zjistil, že je na obrovské pláni sám. A u prostřed pláně spatřil velkou pevnost obehnanou hradbami z bronzu, uvnitř nichž stál palác z bílého stříbra z poloviny pokrytý křídly ptáků. A celý palác obklopoval velký oddíl Sidheských jezdců s křídly bílých ptáků na pokrytí střechy v náručí. Jakmile se však pokoušeli střechu pokrýt, zvedl se velký poryv větru křídla odnesl.

Pak spatřil muže rozdělávajícího oheň, jak do plamenů přihazuje vzrostlý dub. A když se vrátil s dalším stromem, první mezitím shořel. „Už se na tebe nebudu dívat,“ pravil pak Cormac, „neboť tu není nikdo, kdo by mi vyprávěl tvůj příběh. A myslím si, že budu moci najít správný smysl tvých úmyslů, když je pochopím,“ dodal.

Pak pokračoval v cestě k dalšímu rozlehlé královské pevnosti, kterou obklopovala další bronzová hradba, uvnitř níž stály čtyři paláce. A vešel a spatřil královský palác s trámy z bronzu a stěnami ze stříbra. A střecha byla pokryta křídly bílých ptáků. A na louce pak spatřil zářící studnu a z ní vytékalo pět pramenů a z jejich ramen se do ní voda znovu vpíjela. A nad studnou se skláněly rudé Buanovy lísky, které nikdy neuschnou. A z nich padaly do vody lískové oříšky. A pět lososů oříšky chytalo a pouštělo jejich skořápky dolů po proudu. A zurčení těchto pramenů znělo líbezněji než lidský zpěv.

Pak vešel do paláce a tam spatřil muže a ženu, kteří na něj čekali. Byli oba vysocí a oděni do šatů mnoha barev. Muž měl krásnou postavu a na jeho tvář byla radost pohledět. A jeho mladá společnice byla tou nejpůvabnější ze všech žen světa. A měla plavé vlasy a zlatou helmici. V paláci byla lázeň a do ní samy od sebe padaly a zase z ní stoupaly nahřáté kameny. A Cormac se v té lázni vykoupal.

„Vstaň pane domu,“ pravila poté žena, „neboť k nám přišel milý pocestný a máš-li pokrm nebo maso chutnější ostatních, dej je přinést.“ Muž vstal a pravil: „Mám jen sedm prasat, ale můžu jimi nakrmit celý svět, neboť vepře, kterého dnes zabijeme a sníme, najdeš zítra znovu živého.“

Do paláce pak vešel další muž a v pravé ruce třímal sekeru a v levé poleno a za ním běžel vepř.

„Je čas vše připravit,“ pravil pán domu, „neboť dnes máme vzácné hosty.“

Muž pak udeřil vepře a zabil ho. A nasekal polena a rozdělal oheň a na něj pak postavil kotel, do nějž vložil vepře. „Měli bychom je otočit,“ odpověděl po chvíli pán domu. „To by bylo zbytečné,“ odpověděl ten muž, „neboť ten vepř se nikdy a za žádných okolností nedovaří, dokud nebude za každou jeho čtvrtinu a vyslovena pravda.“ „Vyslov tedy první pravdu ty,“ vyzval muže pán domu. „Jednou,“ začal muž, „Jsem našel na svém pozemku cizí

krávy a odvedl jsem je s sebou do ohrady pro dobytek. Jejich majitel mě však pronásledoval a za to, že je nechám svobodně jít, mi nabídl odměnu. A tak jsem mu je vrátil a on mi věnoval sekeru. A pokud má být poražen vepř, pak touto sekerou, i poleno jí mají být nasekáno. Dřevo je pak dostatek na to, aby se vepř uvařil a postačí i pro sousední palác. To však není všechno, neboť to poleno se objeví následující ráno znovu celé. A tak se tomu děje od té doby až do dneška.“

„To je skutečně pravdivý příběh,“ souhlasil pán domu.

Obrátili tedy v kotli vepře a shledali, že je z jedné čtvrtiny uvařen. „Vyprávějme další příběh,“ shodli se. „Jeden vám povím,“ přihlásil se o slovo pán domu. „Přišel čas orby a když jsme pomýšleli nato, že zoráme venku pole, zjistili jsme, že už je zorané a uvláčené a oseté pšenicí. Když jsme se pak rozhodli sklídit, našli jsme pšenici pokosenou, vše v jedné otepi slámy. Od té doby až dodnes jsem z ní živi, nic z ní však nebylo ani k ní nic nepřibýlo.“

Obrátili vepře a seznali, že další čtvrtina je hotova. „Teď jsem na řadě já,“ pravila ta žena. „Mám sedm krav,“ vyprávěla, „a sedm ovcí. A kdyby na pláni pil všechen lid světa, mléko těch sedmi krav by je všechny napojilo a je ho dost i pro všechen lid ze Země příslibu. Všechny šaty pak, které ten lid nosí, jsou vyrobeny z vlny těch sedmi ovcí.“ Po tomto příběhu se dovařila třetí čtvrtina vepře.

„Jsou-li tyto příběhy pravdivé,“ zamyslel se Cormac, „pak jsi Manannan a toto je Manannanova žena. Nikdo jiný totiž z žádného vrcholku světa, než právě on, nevlastní takové poklady. A bylo to v Zemi příslibu, kam jel Manannan hledat svou ženu, a těchto sedm krav získal spolu s ní.“

Vyzvali Cormaca, aby vyprávěl, neboť řada byla na něm. A tak jim Cormac vyprávěl, jak mu odvedli ženu, syna a dceru a jak se on sám za nimi vydal až přišel do paláce.

A jakmile domluvil, byl vepř uvařen celý, i rozkrájeli ho a položili před Cormaca jeho díl. „Ještě nikdy jsem nejedl,“ pravil, „jen se dvěma společníky.“ Pán domu mu pak počal zpívat a ten zpěv ho ukolébal ke spánku. A po procitnutí spatřil padesát ozbrojenců a s nimi, svého syna, ženu a dceru. A ovládla ho radost a odvaha a všichni byli pohoštěni pivem a krmí. A v ruce pána domu se zaleskl zlatý pohár. A Cormac se obdivoval řadě ozdobných tvarů a vzácné práci. „Je na něm ještě něco zvláštního,“ prozradil, „proneseš-li v jeho přítomnosti tři lživá slova, rozpadne se za tři části. Když pak před ním vyslovíš tři pravdivá slova, bude zase jako dřív.“ A tak před ním vyslovili tři nepravdy a pohár se rozpadl na tři části. „Teď by bylo nejlepší, mluvit před ním pravdu,“ pravil, „a scelit jej. A já pravím, Cormacu,“ řekl pán domu, „že od doby, kdy byli od tebe z Teamhairu odvedeni až dodnes, nespátřily tvá žena a dcera mužskou tvář a tvůj syn tvář ženskou.“ A s těmi slovy se pohár na místě scelil. „Odved’ si

nyní s sebou svou ženu a děti,“ vyzval jej muž, „a vezmi si s nimi s sebou i tento pohár. Nechť ti slouží k rozeznání pravdy od lži. Větévku ti ponechám, aby ti poskytovala hudbu a těšila tě. V den tvé smrti ti však bude znovu odejmuta.“ „A já,“ představil se, „jsem Manannan, syn Lirův, král Země příslibů a přivedl jsem tě sem pomocí kouzla, abys mi byl dnes v noci přítelem.“

„A ti jezdcí, které jsi viděl pokrývat střechu paláce,“ pravil, „jsou umělci a básníci a všichni, co hledají v Irsku štěstí a shromažďují dobytek a bohatství. Jakmile ale vyjdou ze svého domu ven, vše, co zůstalo uvnitř, zmizí. A tak to jde stále dokola.“

„A ten Muž pak, kterého jsi viděl rozdělovat oheň,“ pravil, „je mladý šlechtic, jenž je štědrejší, než si může dovolit. A když připravuje hostinu, všichni ostatní jsou už obslouženi. Všichni ostatní pak si na jeho úkor přilepšují.“

„A studna, kterou jsi spatřil, je Studna vědění a těch pět pramenů jsou prameny, jimiž proudí veškeré vědění. A nikomu se nedostane vědění, kdo nevypije doušek vody ze studny nebo z pramene. A lidé všech umění jsou těmi, kdo z ní pijí.“

Druhého dne ráno se Cormac probudil spolu se svou ženou, synem a dcerou na louce před Teamhairem a měl u sebe i větévku a pohár. A pojmenovali jej Cormacův pohár a ten pak rozsuzoval pravdu a podvod mezi Gaely. Ale po Cormacově smrti po něm v Irsku nebylo vidu ani slechu, tak jak Manannan předpověděl.

Jak vábil Connlu (Manannan)

A je pravděpodobné, že Manannan v té době, kdy odjel do Irska, vyslal posla k Connlovi Rudovlasému, neboť právě do jeho země Connlu vítr zavál. A takto jej vábil.

Jednou, když byl Connla se svým otcem Connem, králem Teamhairu, na Uisnachské hoře, se přihodilo, že spatřil ženu v nádherných šatech mířící přímo k němu. „Odkud přicházíš,“ zeptal se jí. „Přicházím,“ odpověděla ona, „z Tir-nam-Beo, Země nesmrtelníků, kam smrt nevchází. Pořádáme hostiny, které nekončí,“ vyprávěla, „vše děláme beze sporů a říkají nám lidé Sidhe.“ „S kým to mluvíš, hochu,“ podivil se Conn, neboť kromě Connly tu

zvláštní ženu nikdo neviděl. „Mluví ke vznešené ženě, již nikdy nepřemůže smrt nebo stáří,“ pravila ta žena. „Žádám jej, aby přišel na Magh Mell, Pláň blaženosti, kde žije vítězoslavný král a tam bude navždy panovat, aniž by pocítil hněv nebo smutek. Pojd' se mnou, Connlo Rudovalsý se sivým pihovatým krkem a brunátnými tvářemi,“ vábila jej, „pojd' se mnou a mládí a krása tvého těla nikdy neuvadne.“

A všichni pak Ženina slova slyšeli, ač ji nemohli spatřit. A to je to, co Conn řekl druidovi Coranovi: „Pomoz mi Corane, ty, jenž zpíváš zaklínadla vznešených umění. Útočí na mě něco, co je nad mou moudrost a mou moc. Tak mocný útok jsem nezažil od počátku mého panování. Bojuji s neviditelnou postavou. Obrátila svou sílu proti mně, aby mi odvedla mého krásného syna. Volání té ženy jej odvádí z rukou krále.“

Pak druid Corann počal proti ženě Sidhů zpívat zaklínadla, aby už nikdo neuslyšel její hlas a aby ji už Connla nemohl spatřit. Ta však vyháněna zaklínadlem druida hodila po Connlovi jablko.

A od té chvíle po dobu devíti měsíců nevzal do úst kromě toho jablka nic z jídla nebo pití, neboť nic jiného z jídla ani pití se mu nezdálo hodné pozření. A ač jej celé snědl, jablka nebylo, ale zůstalo po celou dobu nedotknuté. A Connla se kvůli té ženě, kterou spatřil, velice trápil.

Koncem měsíce dlel Connla po boku svého otce na Magh Archomnim, když proti sobě spatřil přicházet stejnou ženu, a ta pravila: „Je to skutečně vznešené místo, kde přebývá Connla mezi smrtelníky. A před sebou má smrt. Ale Žijící nesmrtelníci,“ řekla mu, „tě žádají, aby ses ujal vlády nad lidem Tethra, neboť mezi tvými přáteli na shromážděních v tvé zemi pozorují každý den.“

Když její hlas uslyšel král Conn, přikázal svým lidem: „Zavolejte mi druida Corana, protože jsem znovu slyšel hlas té ženy.“ Ona mu však na to řekla: „Ó Conne, málo lásky a respektu chová vznešený kmen z Traig Mor, Velkého pobřeží, k druidům a nastoupí-li jejich zákony, druidům se rozplynou se zaklínadla na rtech.“

Conn pak pohleděl na svého syna Connlu, aby si poslechl, co řekne a ten pravil: „Můj lid je mi drahý nade vše a kvůli té ženě se mě teď zmocňuje žal.“ Pak k němu žena promluvila znovu a pravila: „Nyní nastup do mé zářící lodi, pojeděš-li na Pláň vítězství. Tam bude další země, již by pro tebe bylo lepší nehledat, a ač bude jasné slunce už zapadat, dospějeme do té země ještě než nastane noc. To je ta země, která oblaží mysl každého, jež je mi nakloněna. Tam nežije žádný rod, jen ženy a dívky.“

A když žena dozpívala, lid naskočil Connla od svých lidí do zářící lodi, a ti jen pozorovali, jak od nich odplouvá pryč jakoby v mlze tak daleko, jak daleko jen jejich oči dohlédly. A bylo to pryč za moře, kam odpluli, a jen bohové vědí kam a už nikdy se nevrátili.

Tadg na Manannanových ostrovech

A dalším, kdo se do Země žijících nesmrtelníků vydal, ale vrátil se, byl Tadg, syn Cianův a vnuk Oiliollův. To se stalo tak.

Jendou při cestě do západního Munsteru, míjel Tadg spolu se svými bratry Airnelachem a Eoghanem válcovou věž svého přímého dědice. A Cathmann, syn Tabarnův a král překrásné země Fresenské, která leží jihovýchodně od Velké pláně, a s ním devět jeho lodí hledal na moři to, co mohl nalézt pouze v tu dobu. A zakotvili v Beire do Bhunadas, západně od Munsteru. A země byla klidná, vyklouzli tedy z lodi na břeh a nikdo jim nevěnoval pozornost, dokud všechny neobklíčili, lidi i dobytek. Tadgovu ženu Liban, dceru Conchubara Abratrudha s rudým obočím, jeho dva bratry a obrovskou spoustu lidí z Munsteru vzali a odvezli s sebou k Fressenskému pobřeží. A Cathmann pojal Liban za manželku a Tadgovým bratrům způsobil útrapy. Eochanovi přikázal, aby pracoval jako obyčejný převozník přes kanál na pobřeží a Airnelachovi, a aby sekal dříví, a udržoval oheň pro všechen lid. Jejich jedinou krmí bylo zrní ovsa a kalná voda.

A co se týče samotného Tادga, vyvázl jen díky své odvaze a umění zacházet s mečem. Pociťoval však velký zármutek a žal nad tím, že mu odvěkli ženu a bratry. Ale Zbylo mu čtyřicet bojovníků a každý z nich zabil jednoho cizince. A jednoho zajali živého a ten mu pak podal zprávy o zemi, ze které pocházel. A když si jej Tadg vyslechl, vymyslel plán a dal rozkaz postavit takový korakl, aby vydržel dlouhou cestu. A skutečně pevný byl ten korakl a byla to tvrdá červená kůže ze čtyřiceti volů, která byla poté, co ji namáčeli, na loď použita. A stěžeň a vesla a pryskyřice správně zapadly do celku správně a také vše ostatní, co bylo potřeba. A naložili do ní všechny druhy masa a pití a šaty, aby jim to postačilo po jeden rok.

Když bylo vše připraveno a korakl na hladině, řekl Tadg svým lidem: „Vydejme se teď na širé moře, abychom našli naše lidi, kteří jsou od nás odloučeni tak dlouho.“

Vypluli navzdory silné bouři a stoupajícímu přílivu. Pluli a pluli až před sebou ani za sebou nakonec neviděli pevninu jen hladinu širého moře. Ještě dál pak uslyšeli zpěv hejna neznámých ptáků; po obou bocích lodi z vody vyskakoval urostlý losos s bílým bříškem a pluli za nimi velcí tmaví tuleni, kteří prolamovali zářící vlny vody rozvířené vesly stejně jako velryby a muži je s potěšením pozorovali, protože nic podobného ještě neviděli.

Veslovali dál a dál po dvacet dní a dvacet nocí, až nakonec zahlédli vysočinu s nezvlněným pobřežím. Když dopluli až k němu, všichni se vylodili a vytáhli korakl na břeh a rozdělali oheň. A dostalo se jim tolik dřeva, že ho dlouho nemohli spálit. A ustlali si na nádherné zelené louce a užívali si spánku až do svítání následujícího dne.

Tadg vstal, vzal si zbraně a spolu s třiceti muži se vydal prohledat ostrov.

Celý jej prošli, ale nenalezli kromě několika stád ovcí živáčka, člověka ani zvíře. A jak velké byly ty ovce nelze ani vyslovit. Byly jako koně a celý ostrov byl plný jejich vlny. A mezi ostatními bylo jedno obrovské stádo velikánských beranů, větší než všechna ostatní. Jeden beran s devíti rohy, větší než ti ostatní, se vyřítil proti Tadgovým vojevůdcům a počal na ně útočit a trkat je.

I rozlítli se a útok mu oplatili a strhl se zápas. A nejdříve prorazil beran štíty pěti mužů. Tadg však pozvedl své kopí, před kterým není úniku, a úspěšně berana zasáhl a zabil jej. A berana pak odvěkli ke koraklu a připravili z něj mladíkům pokrm. A na ostrově setrvali tři dny a tři noci a každé noci jim jako potrava posloužila ovce. A shromáždili dobrou zásobu vlny, neboť byla tak pozoruhodná a nádherná, a na ložili ji do koraklu. A našli tam také kosti velmi vzrostlých lidí. Nevěděli však, jestli podlehli nějaké nemoci nebo je zabili berani.

Pak ostrov opustili a pluli stále rovně, dokud nenarazili na dva podivuhodné ostrovy, nad kterými poletovali obrovití zvláštní ptáci, připomínající kosy. A někteří byli velcí jako orli nebo jeřábi a měli červené nebo zelené hlavy a snášeli modrá nebo jasně karmínová vejce. A někteří muži začali vejce pojídat a ve chvíli na nich vyrašilo peří. Když se pak ale vykoupali, peří z nich opadalo stejně rychle, jako jim narostlo.

A byl to ten cizinec, který plul s nimi, kdo do té doby určoval směr plavby, protože tou trasou už projížděl. Nyní však, když byli na cestě už šest týdnů, aniž by spatřili pevninu, pravil: „Ztratili jsme se na širém oceánu, jenž nemá hranic.“ Nato se s burácením počal zvedat vítr, který zněl jako dupot v moři a ta se zvedla výšky hor, na které nelze vyšplhat. A Tadgových lidí se zmocnil velký strach, neboť nikdy nic podobného neviděli. Ale Tadg je vyburcoval a přiměl je vzchopit se. A přikázal jim, aby se s mořem utkali jako muži. „Bud’te

stateční,“ povzbuzoval je „mladci z Munsteru, bojujte za své životy proti vlnám, které se zvedají a vzdouvají nad boky koraklu.“ A Tadge uchoпил jednu stranu koraklu a jeho muži se chopili té druhé. A dokázal korakl naklánět na svou stranu proti všem zbývajícím devětadvaceti mužům a zároveň vylévat vodu, aby udržel vnitřek lodi suchý. A po chvíli zadul příznivý vítr a tak mohli plout dál a do koraklu už natékalo málo vody, hladina moře klesla a zůstala rovná a klidná. A všude kolem nich poletovali podivní ptáci. A pak před sebou spatřili pevninu s vhodným břehem, i zmocnila se jich odvaha a radost.

A když se k pevnině přiblížili, našli tu nádherné inver, ústí řeky, kolem něž se tyčily pahorky pokryté zelení, jejichž písčité úpatí se lesklo jako stříbrné. A v řece se proháněl červeně kropenatý losos a všude kolem rostly hostinné lesy a rudými korunami stromů lemujícími koryto řeky. „To je čarokrásná země,“ pronesl Tadge, „šťastný ten, kdy by tu směl zůstat navždy. A teď vytáhněme loď,“ rozkázal, „a vysušme ji.“

A část z nich se vydala přímo do vnitrozemí a část z nich dávala pozor na korakl. A navzdory zimě, sklíčenosti a špatnému počasí vůbec nepociťovali touhu po jídle nebo teple ohně a jen libá vůně karmínových větví jim stačila ke spokojenosti. Pokračovali v cestě lesem a po chvíli došli jabloňového sadu, kde rostla červená jablka a listnaté duby a žluté lísky a na nich ořechy. „Zdá se mi podivné,“ pravil, „že jsme zde našli léto, když v naší zemi je teď zima.“

Bylo to utěšené místo, na kterém stanuli, ale vydali se do dalšího lesa prostoupeného libou vůní a tam rostly rudé kulaté bobule a každá byla větší než lidská hlava a požírali je zářiví ptáci. Byli to podivní ptáci, měli bílá těla a červené hlavy a zlaté zobáky. A jak požírali bobule, zpívali libozvučné melodie, jaké by ukolébaly k spánku nemocného nebo zraněného.

Tadge a jeho muži však šli zase dál, až došli na velkou rovnou rozkvetlou pláň orosenou kapkami medu. A na pláni se tyčily tři příkré pahorky a na každém stála nedobytná pevnost. A když se dostali k nejbližšímu kopci, našli tam ženu běloskvoucího těla, nejlepší mezi ženami světa a ta pravila: „Tvůj příchod je vítán, Tadge, synu Cianův. Budeš-li si to přát, nechám pro vás připravit krmí a zásoby.“

„Tvé přivítání mě těší,“ odvětil Tadge: „pověz mi nyní, ženo přívětivých slov,“ zajímal se, „co je to za královskou pevnost, již lemují hradby z bílého mramoru?“ To je pevnost rodu irských králů od Heremona, syna Miledova až po Conna Sta bitev, jenž byl tím posledním, kdo do ní měl vstoupit.“ „Jaké je jméno této země,“ chtěl pak vědět Tadge. „Inislocha, Jezerní ostrov,“ odpověděla mu, „a vládnou mu dva králové, Ruadh a Dergroche, syn Bodbův.“ A pak vyprávěla Tadgevi celou historii Irska až do příchodu Gaelů. „Tak to bylo,“ souhlasil Tadge, „máš dobré znalosti a vědomosti. Pověz mi nyní,“ ptal se, „kdo žije v té prostřední

pevnosti zlaté bavy?“ „To ti já neřeknu,“ odpověděla, „jdi tam a zjistíš to sám.“ A s tím od nich odešla do pevnosti z bílého mramoru.

Tadg a jeho muži šli a šli, až přišli k prostřední pevnosti a tam se shledali s královnou ladných tvarů oděnou do zlatých šatů. „Bud' zdrav Tadgu,“ pravila. „Děkuji ti za přání,“ odpověděl. „Už je tomu dávno, co bylo předpovězeno, že se vydáš na cestu,“ pravila. „Jak se jmenuješ,“ zeptal se pak Tadg. „Jsem Cesair,“ odpověděla, „první, kdo připlul do Irska. Protože však já a mí lidé pocházíme z temné a nepokojné země, budeme navěky žít zde.“

„Pověz mi ženo,“ pravil Tadg, „Kdo žije v té pevnosti obehnané zlatými hradbami?“ „To ti řeknu snadno,“ odpověděla, „každý král a vojevůdce nebo vznešená vysoce postavená osoba ze všech těch, kteří měli v Irsku nějakou moc. To v tamté pevnosti žijí Parthalonové a Nemedové a Fibolgové a Tuatha de Danaanové.“ „Hodně znáš a víš,“ řekl Tadg. „Opravdu dobře znám historii světa,“ řekla, „a tento ostrov je čtvrtý rájem světa. Těmi ostatními jsou Inis Daleb na jihu a Inis Ercandra na severu a Adamův ráj na východě světa.“ „Kdo žije v té pevnosti se stříbrnými hradbami,“ zeptal se pak Tadg. „To ti nepovím, protože to nevím,“ odpověděla ta žena, „jdi však na onen utěšený pahorek, na němž stojí, a tam se to dozvíš.“

Šli tedy dál na třetí kopec a na jeho vrcholku bylo neskutečně krásné místo pro odpočinek a na něm dva milenci, chlapec a dívka, líbezní a něžní. Měli hebké vlasy zářící jako zlato, stejné zelené šaty, a každý by si pomyslel, že mají stejného otce a matku. Na krku se jim skvěly zlaté řetězy a nad nimi zase zlaté stuhy. A Tadg k nim promluvil: „Ó milé laskavé děti,“ pravil, „je to čarokrásné místo, na němž spočíváte.“ Oni mu na to odpověděli a velebili jeho odvalu a sílu a moudrost a požehnali mu.

A s tím mladíkem se to mělo tak. Držel v ruce sladce vonící jablko zlaté barvy a jedl z něj poslední třetinu a přestože jej snědl celé, nebylo z něj. To byla potrava, kterou se ti dva živili, a jak jednou to jablko okusili nedosáhlo na ně stáří ani zármutek.

„Kdo jsi ty?“ zeptal se pak Tadg mladíka. „Jsem syn Conna Sta bitev,“ odpověděl. „Jsi tedy Connla,“ ptal se. „Tak jest,“ přitakal mladík, „a byla to tato dívka mnoha podob, kdo mne sem přivedl.“ A ta dívka pravila: „Dala jsem mu svou lásku a své city a přivedla jsem jej sem proto, abychom na sebe mohli nevěky hledět a už jsme odsud nikdy neodešli.“

„To je krásné a zvláštní,“ usoudil Tadg, „a také podivuhodné. Kdo přebývá v té velké pevnosti se stříbrnými hradbami,“ zeptal se jich. „Tam není vůbec nikdo,“ odpověděla dívka. „Jaký pak má ta pevnost účel?“ „Je určena králům, kteří mají právo Irsku vládnout,“ řekla, „a tam bude tvé místo, Tadgu. Pojd' se mnou,“ vyzvala jej, „a uvidíš ho.“

Milenci se vydali do pevnosti a stébka trávy se sotva pod jejich bílými nohama shýbala. A Tadg a jeho lidé šli s nimi.

Dospěli do velkolepého nádherného paláce připraveného pro královskou družinu. A hostinný to byl palác a každý by v něm chtěl pobývat. Hradby měl z bílého bronzu, posázené křišťálem a rubíny, které v noci zářily stejně jako ve dne.

Tadg vyhlédl z paláce ven a na jedné straně spatřil vzrostlou stinnou jabloň obalenou květy a zralým ovocem. „Co je to za strom tam venku,“ zajímal se Tadg. „Ovoce toho stromu je krmí všem hostům tohoto paláce,“ pravila ta žena. „Právě z této jabloně je to jablko, které mi sem přinesl Connla; a je to dobrý strom, s bílými květy na větvích a zlatými jablky, která nasytí celý palác.“

A pak je Connla a mladá dívka opustili a oni spatřili jak k nim přichází skupina krásných žen. A jedna z nich byla ze všech nejkrásnější a když k nim přišla, řekla: „Vítej Tadgu.“ „Děkuji za přivítání,“ odvětil Tadg. „Řekni mi,“ zajímal se, „kdo jsi.“ „Jsem Clodina Rusovlasá,“ odpověděla mu, „dcera Gebanna, syna Treonova z rodu Tuatha de Danaanů, milá Ciabhana Kudrnatého. To po mě dostala Clodinina vlna na pobřeží v Munsteru své jméno. A na tomto ostrově jsem už dlouho a tato jablka, jež vidíš, jsou ta, která nám slouží jako krmě.“ A Tadg jí s velkým potěšením naslouchal ale po chvíli pravil: „Nejlépe nyní uděláme, když půjdeme najít své lidi.“ „Velmi by nás těšilo, kdyby ses s námi zdržel déle,“ vyslovila své přání žena.

A právě, když říkala tato slova, spatřili přilétat směrem k nim tři nádherné ptáky. Jeden byl bílý s karmínovou hlavou a další karmínově červené barvy s hlavou zelenou a poslední měl peří kropenaté a hlavu zlatou. A usedli na vzrostlou jabloň a každý pozřel jedno jablko. Pak zazlívali libé melodie, takové, že ukolébaly ke spánku i nemocné.

„Tito ptáci poletí s tebou,“ oznámila mu pak Clodina, „budou tě na tvé cestě chránit, oblažovat tě hudbou a nepřemůže tě tak zármutek ani žal, na zemi ani na moři, dokud nedopluješ do Irska. A odnes si s sebou i tento zelený pohár,“ nabízela, „neboť má kouzelnou moc. Naliješ-li do něj obyčejnou vodu, změní se v ten okamžik ve víno. A nedávej jej z ruky,“ varovala jej, „měj ho stále u sebe, neboť ve chvíli, kdy jej ztratíš, budeš blízko smrti. A bude to v zeleném údolí na břehu Boinn, kde potkáš svou smrt. A bude to toulavý divoký jelen, co tě zraní a poté to budou cizinci, kdo ukončí tvůj život. A budu to já, kdo pochová tvé tělo a na tom místě pak bude stát pahorek, který dostane jméno Croidhe Essu.“

Pak vyšli ze zářivého paláce ven a Clodina Rusovlasá se s nimi vydala tam, kde zanechali svou loď a mile přivítala jejich druhy a zeptala se jich, jak dlouho už v zemi pobývají. „Zdá se nám,“ odvětili, „jako by to byl jen jediný den.“ „Jste tu však již celý rok,“ pravila. „A po celou tu dobu jste nepozřeli ani sousta a nevypili ani kapku. A jakkoli dlouho tu budete chtít zůstat,“ dodala, „nepocítíte zimu či hlad.“ „Bylo by příjemné žít takto navždy,“

zatoužili Tadgovi lidé, když to uslyšeli. Sám Tadg ale rozhodl: „Bude pro nás nejlepší, když se vydáme hledat náš lid. Ač nám to není milé, musíme tuto zemi opustit.“

Pak se Clodina a Tadg rozloučili a ona jemu i jeho lidem požehnala. A tak se vydali se přes hřebeny vln. A byli sklíčení po tom, co tu zemi opustili, dokud jim nepočali zpívat ptáci. Pak jejich odvaha vzrostla a rozradostnili se a byli bezstarostní.

Když se pak otočili, ostrov už nespátřili, neboť jej druid zahalil do mlhy, aby jej před nimi ukryl.

Vedeni ptáky pak dopluli do země fressenské a po celou dobu plavby tvrdě spali. Pak na cizince zaútočili a získali nad nimi převahu a Tadg zabil v litém boji krále Cahmanna. A jeho žena Liban neváhala a přivítala se se svým mužem a milencem, rozradostněna, že jej vidí.

A nějakou dobu tam zůstali a pak museli znovu čelit moři, Tadg a jeho žena Liban a jeho dva bratři a s nimi spousta dalších klenotů, až nakonec bezpečně dopluli zpět do Irska.

Příchod Gaelů

Přistání

Neví se, jak dlouho trvala vláda Tuatha de Danaanů v Irsku, pravděpodobně tomu bylo dlouho, ale nakonec jí byli zbaveni.

Bylo to v Inver Slane, severně od Leinsteru, kde synové Gaedhala se Zářícím brněním, zvaného Převládny, kterým se později říkalo synové Gaelů, učinili první pokus přistát, aby pomstili Itha, jednoho z jejich jezdců, jenž sem jednou přišel a našel tu svou smrt.

Bylo to pod velením synů Miledových, pod nímž se nacházeli a bylo to od jihu, odkud přišli. A jejich druidové jim předpověděli, že nenajdou zemi, kde by se mohli usadit, dokud nedoplují na ostrov na západě. „A jestliže jej pro sebe nezískáte vy,“ zvěstovali „zmocní se jej vaši potomci.“

Když ale spatřili Tuatha de Danaanové jejich lodě připlouvat, nahrnuli se na pobřeží a svými kouzly přivolali nad celým ostrovem taková oblaka, že to syny Miledovy zmátlo a jediné, co viděli, bylo cosi obrovského podobajícího se vepři.

A protože jim kouzla zabránila přistát, pokračovali v plavbě podél pobřeží, až se jim nakonec podařilo zakotvit v Inver Sceine, severně od Munsteru.

Odtud bez potíží došli až do Slieve Mis. A tam se setkali s královnou Tuatha de Danaanů a družinou krásných žen, jejich služebnic a s Druidy a mudrci, kteří ji následovali. Amergin, jeden ze synů Miledových s ní pak hovořil a zeptal se na její jméno a ona odpověděla, že je Banba, žena Mac Cuillova, syna Lísy.

Pak šli dál, až došli do Slieve Eibhine a tam se setkali s další z královen Tuatha de Danaanů a její ženskou družinou a jejími Druidy a zeptali se jí na jméno a ona odpověděla, že je Fodlha, žena Mac Cechtova, syna Pluhu.

Pokračovali v cestě až na Uisinechský kopec a tam spatřili další ženu, jak míří směrem k nim. A když na ni pohleděli, podivili se, neboť v jednom okamžiku byla nejpůsobivější královnou s nevinným výrazem a v tom dalším se stala šedobílou krávkou s ostrým zobákem. Došla až tam, kde byl Emon, jeden ze synů Miledových, a posadila se proti němu. A on se jí zeptal, kdo je a ona odpověděla: „Jsem Eiru, žena Mac Greina, syna Slunce.“

A v pozdějších dobách pak bylo těmito třemi jmény královen nazýváno Irsko.

Synové Gaelů pak pokračovali v cestě do Teamhairu, kde byl v té době dvůr tří synů Cermaita Medoústého, syna Dagdova, kteří společně vládli. A ti tři se mezi sebou hádali kvůli dělení pokladů, které jim jejich otec zanechal, a jejich hádky byly tak bouřlivé, že se zdálo, že skončí bitvou.

A Synové Gaelů se podívovali nad tím, že se hádají kvůli něčemu takovému, když mají tak plodný ostrov, kde je tak zdravý vzduch a kde slunce nepálí a zima nemrazí a kde je taková hojnost medu a žaludů a mléka a ryb a kukuřice a tolik místa pro ně všechny.

Byla to velká nádhera, v níž žili obklopeni Druidy, v paláci Teamhair. A Amergin k nim přistoupil a to je to, co jim řekl, že se musejí na místě vzdát vlády nebo vše ponechat náhodě v bitvě. A dodal, že si to žádá jako odplatu za smrt Ithovu, jenž patřil k jízdě Gaelů, který před časem navštívila dvůr v Teamhairu a jenž byl věrolomně zavražděn..

Když uslyšeli synové Cermaita Medoústého od Amergina tak ostrá slova, podivili se tomu a to bylo to, co odpověděli, že v tu dobu nechtějí bojovat, protože jejich armáda není připravena. „Můžeš nám však učinit nabídku,“ dodali, „neboť vidíme, že máš dobrý úsudek a znalosti. Jestli nám ale učiníš nabídku nepoctivou,“ pohrozili, „zničíme tě svými kouzly.“

Nato přikázal Amergin mužům, jež byli s ním, aby se vrátili do Inver Sceine a spěchali zpět na loď i se zbytkem Synů Gaelů a odpluli na vzdálenost devíti vln od pobřeží. A pak učinil nabídku Tuatha de Danaanům. Jestli zabrání jeho lidem přistát na jejich ostrově, vrátí se on i jeho loď zpět do své země a už nikdy nebudou usilovat o to se vrátit. Pokud se ale Synům Gaelů podaří zakotvit na jejich pobřeží, musejí se Tuatha de Danaanové vzdát vlády a dát se do jejich područí.

Tuatha de Danaanové byli takovou nabídkou potěšeni, neboť byli věřili, že mocí jejich kouzel nad větrem a mořem a jejich uměním, dokážou zabránit tomu, aby se kdy noha jejich nepřátel znovu dotkla jejich země.

A tak Synové Gaelovi učinili, jak jim Amergin poručil, vrátili se na loď, zvedli kotvy a vzdálili se od pobřeží na délku devíti vln. Jakmile lidé Dey spatřili, že opustili pevninu, pustili se do kouzel a čar a zvedli silný vítr, který rozfoukal gaelské lodě a unášel je každou jiným směrem. Amergin však věděl, že to není obyčejná bouře a věděl to i Arranan, syn Miledův a vyšplhal na stěžeň a rozhlédl se kolem sebe. Největší poryv větru se však zvedl přímo proti němu a smetl jej zpátky na palubu lodi a on na místě zemřel. A mezi Gaely zavládl zmatek, neboť lodě byly zmítány vlnami sem tam a zdálo se, že se ztratili. A loď, které velel Donn, syn Miledův, bouře oddělila od ostatních a roztříštila na kousky a on sám i všichni, co byli s ním, celkem dvacet čtyři mužů a žen, se utopili. A Ir, syn Miledův, zemřel stejným způsobem a jeho tělo bylo vyplaveno na pobřeží a bylo pohřbeno na malém ostrůvku, jenž je nyní nazýván Sceilg Michill. Hrdina byl ten Ir, vedl Syny Gaelů do každé bitvy a byl jejich oporou a jejich štítem a jeho nepřátelé se děsili jeho jména.

A Heremona, jiného ze synů Miledových, s jeho částí gaelského loďstva, bouře zanesla opuštěnou část ostrova a bylo to s vypětím sil, jak dosáhl útočiště na pevnině. A místo, kde přistál, se jmenovalo Colpa, neboť Colpa s Mečem, další ze synů Miledových, se zde utopil, když se pokoušel dostat na pevninu. Celkem pět synů Miledových zabila bouře a vítr Lidu Dey, které rozpoutal svými kouzly a zbyli pouze tři z nich, Heberm, Heremon a Amergin.

A jeden z nich, Donn, ještě než byl smeten do moře, vykřikl: „Je to zrada, co nám naši mudrci provedli, že nečinili přítrž tomu větru!“ „To není zrada,“ nesouhlasil jeho bratr Amergin. A povstal před nimi a jak všemožně očarovával vítr a moře, pronášel tato slova:

„Kéž ti, kteří se zmítají ve velkém a širém potravu darujícím moři, mohou nyní doplout k pevnině.

Kéž si smí najít místo mezi jejími pláněmi, horami a nížinami; v jejích hájích, jež jsou plné ořechů a ovoce; u jejích řek a jejich proudů, u jejích jezer a jejich velkých vod.

Kéž smíme pořádat naše shromáždění a naše klání na této půdě; kéž náš král může obývat Teamhair; kéž tato země může patřit mnoha našim králům.

Kéž smí být synové Miledovi spatřeni v této zemi a kéž se zde najde místo pro jejich lodě a jejich čluny.

Tato země nyní dlí v temnotě, proto o ni žádáme; zachovej naše vojevůdce, zachovej jejich vzdělané ženy, vyžádej si, abychom mohli k těm vznešeným ženám přistoupit, velký Eiru.“

Když pronesl toto, zeslábl vítr a moře v tu chvíli bylo opět klidné.

A ti, co zbyli ze synů Miledových a Synů Gaelů se pak vylodili Inver Sceine.

A Amergin byl první, kdo se dotkl nohou země a když stanul na pobřeží Irském, pronesl:

„Jsem vítr na moři;
jsem mořská vlna;
jsem býk sedmi bitev;
jsem orel na skále;
jsem paprsek slunce;
jsem nejkrásnější z rostlin;
jsem silný divoký kanec;
jsem losos ve vodě;
jsem jezero na pláni;
jsem slovo vědění;
jsem hrot kopí v bitvě;
jsem bůh, jenž zažehne oheň v hlavě;
Kdo šíří světlo při shromáždění na kopci?
Kdo zná stáří měsíce?
Kdo zná místo, kde odpočívá slunce?“

Bitva v Tailltin

A tři dny po vylodění Gaely napadla Eiru, žena Mac Greina, Syna Slunce, s velkým oddílem mužů. A svedli spolu lýtý boj a na obou stranách byla spousta mrtvých. A to byla první bitva, kterou spolu o Irské království vedli Synové Gaelů a Lidé bohyně Dey.

Bylo to v této bitvě, v níž byla zabita Fais, žena Unova v údolí na úpatí hory a to údolí pak podle ní bylo pojmenováno Údolí Fais. A bitvě zemřela i Scots, žena Miledova, a byla pochována v údolí na severní straně hory nedaleko moře. Ale Synové Gaelů neztratili více než tři sta mužů a odrazili útok Lidu Dey a tisíc jich pobili. A Eiru zahnal zpět do Tailltinu a s ní

tolik jejích mužů, kolik jich byla schopná udržet pohromadě. A když tam přišla, vyprávěla lidem, jak v bitvě zvítězila a jak nejlepší z jejích mužů padli do náruče smrti. Gaelové však zůstali na bitevním poli a pochovali své mrtvé a uspořádali velkolepý pohřeb pro dva z jejích druidů, Aera a Eithise, kteří byli v bitvě zabiti.

A po tom, co se tam nějakou dobu zdrželi, se vydali do Inver Colpa v Leinsteru a tam se k nim připojili Heremon a jeho muži. A pak poslali posly k irským králům, třem synům Cermaita Medoústého, a vyzvali je, aby vyšli ven a bojovali v bitvě, která navždy ustanoví, komu země patří.

Vyšli tedy ven a mezi nimi nejlepší Tuatha de Danaanští bojovníci a zamířili do Tailltinu. A tam na sebe vzájemně zaútočili a Synové Gaelů měli na paměti Ithovu smrt a ovládla je zlost a vrhli se na Lid Dey, aby jej pomstili a svedli spolu nelítostnou bitvu. A na chvíli se zdálo, že ani jedna strana nemá nad druhou navrch, ale nakonec Gaelové přemohli vojsko Lidu Dey a zahnali je za velkého krveprolití na útěk. A jejich tři králové byli při ústupu zabiti a také tři královny Irska, Eiru, Fodhla a Banba. A když pak spatřili Tuatha de Danaanové, že jejich vůdci jsou mrtvi, stáhli se ve velkém zmatku zpátky a Synové Gaelů je pronásledovali. Při jejich pronásledování však ztratili dva ze svých nejlepších velitelů, Cuailgna, syna Breganova, v Slieve Cuailgne a Fuada, jeho bratra, v Slieve Fuad. Nenechali se tím však zastrašit a pronásledovali Lid Dey tak nelítostně, že už nebyl schopen dát znovu dohromady vojsko, ale byl na hlavu poražen a musel zemi podstoupit Gaelům.

A vůdci, synové Miledovi, si mezi sebe rozdělili irské provincie. Heber si vzal dvě provincie v Munsteru a podělil se o ně s Amerginem. A Hegemon získal jako podíl Leinster a Connacht. A Ulster byl rozdělen mezi Eimhira, syna Irova, jenž byl synem Miledovým, a některé další vojevůdce. A bylo to právě ze synů Eimhírových, kteří byli také zvaní Děti Ruidraighe a kteří žili po devět století v Emain Macha, z nichž vzešli někteří z největších mužů Irska. Patřil k nim Fergus, syn Roghúv a Conall Caernach z Rudé větve Ulsteru.

A ze synů Itha, prvního z Gaelů, kterého v Irsku potkala smrt, pak pocházel Fathadh Canaan, který ovládl celý svět od východu do západu slunce a jako zástavu si bral řeky a ptáky a řeči.

A to bylo to, co se mezi irskými básníky se vyprávělo, že každý, kdo dokázal konat velké činy a příliš toho o nich nenamluvil, pocházel z rodu Synů Gaelů. A také že každý nadaný muž, který rozuměl hudbě a čaroval tajně, patřil k Tuatha de Danaanům. Nemohli však přijít na jméno Firbolgům, lidem Domnand a Gaileoinům, to kvůli lžím a velkým řečem a nespravedlivému jednání. Ale i mezi nimi byli přese všechno velcí bojovníci a Ferdiad, jenž se tak statečně postavil Cuchulainovi ve válce o Cuailgneského býka, byl jedním z nich. I

Gaileoinové bojovali ve stejné válce hrdinně. Irové je však neměli příliš v oblibě a jejich druidové je pak vyhnali ze země.