



JITKA VLČKOVÁ

Encyklopedie
KELTSKÉ
mytologie







JITKA VLČKOVÁ

**Encyklopedie
keltské mytologie**

Nakladatelství Libri
Praha 2002

© PhDr. Jitka Vlčková, 2002
Illustrations © archiv autorky, 2002
© Libri, 2002

ISBN 978-80-7277-066-3

Obsah

Úvod	7
Ediční poznámka	15
Seznam zkratk	16
Slovník	17
Výslovnost waleských a irských jmen	316
Slovníček	317
Výběr z použité literatury	319
Příloha: Mapy	322

Úvod

Keltské náboženství a mytologie

Indoevropané, z nichž se později vydělilo i keltské etnikum, si s sebou přinesli do centrální Evropy ze své pravlasti (oblast na sever od Černého moře mezi Karpaty a Kavkazem) zárodky vlastní kultury, náboženství i mýtů (tzv. společné indoevropské dědictví, jehož zkoumáním se zabývá například srovnávací lingvistika nebo srovnávací mytologie), civilizaci kočovných pastevců a chovatelů dobytka patriarchálního řádu.

Invadující kmeny za sebou nechávaly hroznou spoušť. Přišly na území obydlená usedlými zemědělskými populacemi (v Evropě svým původem na Blízkém východě), které si podrobily. Příchozí původní obyvatelstvo nevyvraždili, ale postupně s ním splynuli (asimilovali se), kulturně se promísili (až na výjimky, například Basky), jak bezpečně dokumentují archeologické nálezy.

Usedlí předindoevropští zemědělci vyznávali jiné duchovní i materiální hodnoty než nově příchozí. Ty pramenily z vazby na odlišný způsob života, vycházející z hlubokého pocitu sounáležitosti člověka s přírodou, konkrétně s jejím vegetačním cyklem. Plodnost země (pro zemědělce vůbec to nejpodstatnější v jejich životě) byla postupně spojena (respektive ztotožněna) s plodností ženy. Tím bylo vytvořeno základní náboženské mystérium, podle něhož ženy „odpovídaly“ za veškeré rození, smrt a následné znovuzrození (od čehož je jen krůček k mystériu vegetace). Na základě této víry mohla žena počnout nový život bez přispění muže, veškeré „rození“ (včetně obnovy přírody) byla schopna obstarat prostřednictvím sebe sama (tzv. parthenogeneze). Odtud se odvíjejí i základní mýty, odrážející reakce na způsob boje proti všemu, co by vedlo k ohrožení úrody, a tím i existence lidí. S matriarchálními tradicemi je spojen jednak kult transfunkcionální mateřské bohyně (respektive všeovládající matriarchy v podobě Matky Země, Velké matky nebo Velké mateřské bohyně), které se vše podřizovalo, jednak kult rituální cyklické znovuvýstavby světa, tedy země, jež procházela stejným zrozením, smrtí a znovuzrozením jako vegetace a vše živé (kořeny jsou hledány u paleolitických a mezolitických populací).

Člověk se požíváním plodů Matky Země stával její součástí, z ní se ro-

dil, jej po smrti přijímala zpět do svého lůna. A tak jako dávala život obilí z mrtvého zrna, lidé věřili, že bude pozemská existence prostřednictvím znovuzrození vrácena i jim.

Poměrnou uzavřeností regionů, danou především geografickými podmínkami, se vytvořily menší etnicko-kulturní okruhy se samostatně se vyvíjející náplní hmotné kultury a z části i náboženskými tradicemi. Uctívání transfunkcionálních bohyní zemědělskými populacemi bylo spojeno s Měsícem (ale i Sluncem a hvězdami), vodou (řeky, prameny, vodní plochy), výšinami, „posvátnými jámami“ (spojení pozemského lidského a podsvětního božského aspektu), popřípadě středy světa (*axis mundi*, spojující podsvětí a zemi, pozemský život a nebeské výšiny).

Ne všude se podařilo Indoevropanům bohyni dostatečně rychle sesadit z jejího nejvyššího „nebeského trůnu“. To dokládá například i přetrvávající, téměř dominantní postavení žen (bohyní) u Keltů (známé především z Irska), které bylo na konci starověku ve velkém protikladu ke zcela bezprávnému postavení žen například v antickém Středomoří.

Keltské náboženství a mytologie tak nevytvěrá pouze z jednotlivých indoevropských kořenů. Mytologie stavěla na složité paleoliticko-neolitické duchovní symbióze předchozích obyvatel. Na novém teritoriu se přichozí asi záhy seznámili s novou situací a reagovali na ni. Sem pochopitelně patřila i oblast náboženská. Předindoevropská božstva (respektive především bohyně) a náboženské tradice původní evropské populace byly zčásti zapuzeny, zčásti absorbovány (prostřednictvím sňatků, rodičovských poměrů ad., změnami rituálů) do „nových pantheonů“, aby v dalším vývoji prošly složitým diferenačním procesem. Mnohde byly zprvu přejaty i domácí náboženské tradice, jako kupříkladu používaná posvátná místa.

Jednotlivá společenství si s sebou přinesla kult původního praindoevropského univerzálního boha (původně bůh Nebe, jakýsi Otec ovládající veškerenstvo; u Irů má jeho vlastnosti zčásti ještě \blacktriangleright Dagda). Do mytologie byl včleněn již v různých stadiích uctívání svých jednotlivých aspektů (hlavně hrom – galský \blacktriangleright Taranis, germánský Donar či Thór, protoslovanský Perun, baltský Perkúnas; slunce; oheň; vítr). Součástí náboženství se stala také rodová a kmenová božstva (hovoří se o prapředkovi všech členů společenství, byť tato instituce má své kořeny již v celosvětovém paleolitu), uctívání nejdříve v duchu totemistických tradic – buď v podobě zvířete nebo rostliny (hlavně stromů; deifikace) – ve funkci kmenového, ve stadiu vzniku kmenových svazů obecně nadkmenového (transfunkcionálního) ochránce. Postupným oddělováním různých aspektů z původně univerzálního božstva

a jejich individualizací se dostalo každému z nich jména a atributu, který vystihoval podstatu té které aspektní stránky. Snad proto existuje i u Keltů (podobně i například u Řeků a jiných Indoevropanů) tolik bohů s podobnými kompetencemi a atributy (například božstva hromu a blesku mají kyje, oštěpy, meče, kladiva a palice).

Studium keltského náboženství a mýtů znesnadňuje nedostatek pramenů. To, co dnes víme o keltských bozích a náboženství, je dáno kombinací interpretace archeologických pramenů a písemných zmínek u autorů antických (hlavně 1. století před n. l. až 4. století n. l.) a časně středověkých, především irských a i waleských (hlavně 8. až 12. století).

První z nich hodnotili a posuzovali keltské bohy a náboženství z úhlu pohledu daného jim jednak vzděláním a jednak řeckými a římskými náboženskými představami (↗ *interpretatio romana* a *graece*), přičemž keltské bohy připodobňovali k řeckým a římským na základě dost povrchního srovnání, které pramenilo i z přezíravého postoje k barbarským národům jako celku.

Náboženské praktiky, například kult a s ním spojené obřadní procedury, kněžský stav (i druidy) líčili antičtí autoři vesměs jako nelidsky kruté a primitivní (i co se týče zpodobňování keltských bohů) či z pozice jimi vyznávaných filozofických škol. Ostrovní autoři, hodnotící keltské náboženství povětšinou prizmatem křesťanství, ve svých dílech zakonzervovali velmi cenné útržky starých mýtů, v nichž vystupují posvěštěná božstva. Bylo to dáno i zdrojem jejich vzdělání a návazností na školy ↗ *filii*. Mnohovrstevnost těchto příběhů umožňuje po bedlivém rozboru sestavit (například pro Irsko) základní jak předkeltský, tak i keltský pantheon.

Na pevnině přejali Keltové v římských provinciích v období galořímském (konec 1. století před n. l. až přelom 4. a 5. století n. l.) pod tlakem Říma cizí božstva (a to nejen římská, ale i východní). Původní keltská božstva se i tak občas dostala po bok římským, a to především ve formě přízvisek k jménům těch bohů, jimž snad byli nejvíce podobní svými kompetencemi (římské Jupiter, Minerva, Apollón, Merkur, Mars, Diana, Herkules a další).

Rekonstruovat původní keltský pantheon a základní mýty je dnes téměř nemožné, přestože existuje řada studií a knih, které hledají stále nové hypotézy. Situace je ztížena i tím, že všude na své pouti Evropou se Keltové setkali s různými civilizacemi a jejich kulturami, náboženstvím a bohy. A nelze vyloučit, že stejně tak, jak kořistili z jejich kulturního dědictví, si osvojili či převzali alespoň zčásti jejich božstva, kult a mýty.

Spletitý a složitý keltský pantheon je nečitelný i z toho důvodu, že mnohá božstva vystupují pod různými jmény kraj od kraje, popřípadě se zčásti od sebe liší, neboť přijímají kompetence dalších bohů, respektive tyto odchylky mohou vycházet i z různých geografických a ekonomických kořenů.

Písemné doklady o galském pantheonu nalezneme poprvé u G. I. ↗Caesara, který neuvádí ani jednoho z bohů a bohyní v galském jazyce, ale přirovnává tamní bohy k římským. Chválí zbožnost Galů a poměrně obsírně se věnuje ↗druidům a jejich učením. Asi o sto let později ↗Lucanus konečně jmenuje alespoň trojici hlavních galských bohů – ↗Tarana, ↗Esa a ↗Teutata, popisuje posvátný háj nedaleko Massillie a hovoří o lidských obětech.

Ostrovní písemné doklady jsou podstatně mladší, patří až na počátek křesťanství a středověku. Základní irské mýty lze sestavit kombinací různých textů uvedených například v ↗*Dindschenchasu*, ↗*Lebor Gabála Érenn* či ↗*Cath maige Tuired*. Další pak nalezneme v ↗*Ulsterském* či ↗*Feniánském cyklu*. Stěžejním waleským materiálem jsou příběhy ↗*Mabinogi*, o jejichž skutečném původu a účelu se vedou velké diskuse.

K nejstarším keltským božstvům, spojených s chthonickými kulturami, patří na území Galie ↗Matrony (jak lokální, tak i nadkmenové) a ↗Epona (bohyně-klišna, známá i z Británie), za jejíž vtělení je považováno dalších asi 30 bohyní (například galská ↗Rosmerta, ↗Nehalennia, ↗Maia, irská ↗Anu/↗Danu). Velké vážnosti se těšily i bohyně uctívané u pramenů (deifikované ↗prameny), které přetrvaly v podobě nymf a víl.

Za Eponina syna (někdy manželá) je považován (byť s výhradami) sluneční bůh ↗Lug (Lugos). Další významnou bohyní byla ↗Rigani, manželka nebeského boha Tarana. Toho v základní triádě doplňovali podle ↗Lucana bohové ↗Esus (mnohdy je kladen na rovinu Lugovi) a ↗Teutates. Starobylý je i bůh ↗Cernunnos, považovaný někdy za podsvětlní Esovu podobu. Poněkud jiné postavení měl na jihu Galie uctívaný ↗Ogmios (je muž v Irsku odpovídá ↗Ogma).

Z britských bohyní je nutno zmínit především Matrony, ↗Brigantii, ↗Nemetonu, z bohů Nodense, ↗Mabona, Granna, Tutatise/Totatise (viz Teutates), Tarana a další.

Nejznámějšími waleskými bohyněmi jsou například ↗Rhiannon a ↗Branwen, bohy ↗Bran, ↗Gowannon (ir. ↗Goibniu), ↗Amaethon, ↗Llyr, ↗Lleu, ↗Dylan Eil Ton, ↗Arawn.

Do generace irských, zřejmě již předkeltských božstev patřili snad mateřské bohyně ↗Ériu, ↗Tailtiu, ↗Tea, ↗Boand a další, také božstvo Cenn či ↗Cromm Cruaich i bozi označovaní v irských pramenech za ↗Fomórie

– ↗Balor (jakýsi keltský Kyklop), bohyně ↗Domnanna, její syn ↗Indech, ↗Tethra, ↗Nema, Elatha. Mladší generace bohů, tzv. ↗Tuatha Dé Dananové, byla spojena s nejstaršími keltskými osadníky. K těmto bohům patří především ↗Dôn, ↗Dagda, Ogma, trojediní ↗Brian, Iuchair i Iucharbair, ale i s Fomórii spřízněný Lug, dále ↗Dian Cécht, ↗Manannán mac Lir, ↗Morrígan, ↗Neman, ↗Macha, ↗Brigit i řada dalších.

S uctíváním bohů souvisela k tomu určená posvátná místa (viz kultovní místa, ↗stromy), rituální praktiky (viz například kult hlavy), kultovní předměty (viz například kotel) a také různé devocionálie a symboly (↗kolo, ↗svastika). Nedílnou součástí náboženského (i běžného) života byl ↗kult mrtvých a představy o posmrtné existenci lidské duše (↗zásvětí). Významné svátky byly spojené jak s proměnou vegetačního cyklu roku, a tím opakováním základního mýtu o obrodě země (↗*samain*, ↗*imbolc*, ↗*beltain*, ↗*lughnasad*), tak s jarní a podzimní rovnodenností. Se svátky byl ztotožněn běh společnosti a iniciační obřady (viz například *feis temro*), shromáždění a hry na pohřebištích, významných posvátných kopcích (například ↗Uisnech) a kult předků.

Keltové patří do jazykové skupiny kelto-italické, která tvořila součást západní větve indoevropské populace. Její první skupiny pronikaly od konce 3. tisíciletí před n. l. z oblasti severního Příčernomoří na západ a sever od středního Podunají. Někdy na konci doby bronzové (na přelomu 8. a 7. století před n. l.) se obě skupiny (keltská a italská) od sebe oddělily a jejich jazykový, kulturně-náboženský, sociální a hospodářský vývoj se ubíral samostatnými cestami. V mnohých oblastech, například mytologické, lze však najít ještě po zhruba tisíci letech (v době římské) relikty původních sociálních a kulturně-náboženských kořenů (například u soví bohyně).

Za pravlast a kolébku Keltů je dnes považováno území ve střední Evropě, ohraničené na jihu Alpami, na severu středoněmeckými vrchovinami, na východě linií vedoucí po toku Vltavy a pomezím rakousko-bavorským a na západě zasahující do severovýchodní Francie. V takto vymezeném regionu lze sledovat od zhruba poloviny 2. tisíciletí před n. l. relativně plynulý vývoj (spojený s mohylovými kulturami), trvající téměř tisíc let a završený rychlým hospodářským rozvojem a následnou expanzí.

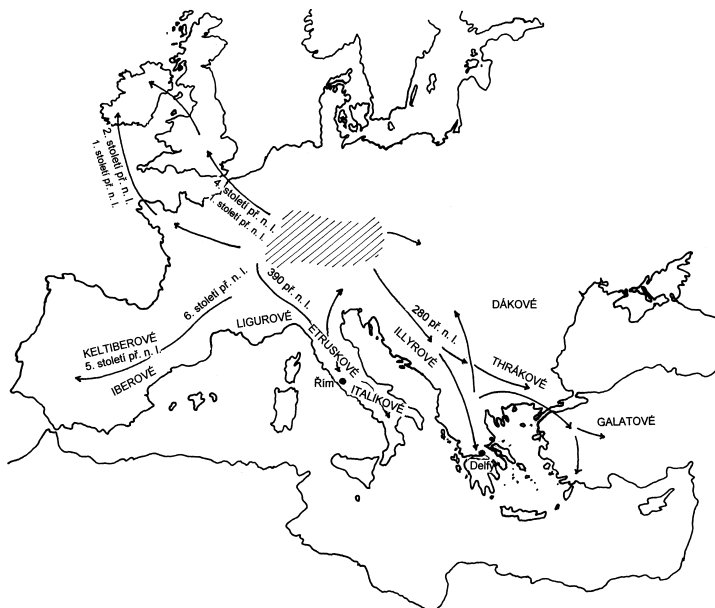
Již na počátku 6. století před n. l. se keltské kmeny daly do pohybu. Buď celé, nebo jejich části se vydaly ze svých původních sídel nejdříve směrem na západ a jihozápad. Obsadili téměř celou ↗Galii a první skupiny se pře-

plavily k Británii a posléze k irským břehům. Na území Pyrenejského (Iberského) poloostrova se Keltové smísili s domácími Ibery a vytvořili specifickou keltiberskou kulturu.

Skutečný exodus však začal až na konci 5. a na počátku 4. století před n. l., kdy se jednotlivé proudy keltských osadníků (opět celé kmeny nebo jejich části) vypravily do východních a jižních oblastí Evropy. Důvody jejich počínání jsou spatřovány především v přelidnění a nedostatku možností obživy. Kelty zajisté lákalo pohádkové bohatství severoitalských etruských měst i Balkánského poloostrova (s nímž se měla možnost seznámit především vládnoucí knížecí vrstva prostřednictvím importů přicházejících na jejich dvory). Důvody a postup pochodu líčí na základě údajné pověsti římský historik Titus Livius. Příběh galských bratrů *↗*Bellovese a *↗*Segovese, synovců biturižského krále Ambigáta, kteří se v čele dvou velkých skupin osadníků vydali na pochod Evropou v době panování etruského krále Tarquinia Prisca (na počátku 6. století před n. l.), není jen pseudohistorickou smyšlenkou, ale jistým zrcadlením skutečných událostí, byť o zhruba dvě století mladších. Skutečný postup Keltů Evropou lze víceméně rekonstruovat na základě archeologických a lingvistických pramenů.

První velký proud osadníků (v něm byli příslušníci kmenů Bójů, Insubrů, Lingonů a Sennonů; stěhovali se muži, ženy, děti, dobytek a na vozech jejich vybavení) překročil Alpy směrem od Burgundska a někdy kolem roku 387 nebo 386 před n. l. se dostal do samého centra italské moci, porazil římská vojska na říčce Allii a vydrancoval až na Kapitol i samotný Řím (viz Livius), symbol republiky. Zde se ale kmeny nezastavily, ale postupovaly dále k jihu Apeninského poloostrova a ten opakovaně plenyly. Nakonec se Keltové stáhli do Popádi a tu se usadili. Roku 225 před n. l. byli Římany poraženi a donuceni k ústupu. Část Keltů se odebrala do jižního podhůří Alp, část odešla na severovýchod do Panonie a možná i dále do střední Evropy.

Druhý proud osadníků zamířil původně směrem na východ do Karpat-ské kotliny, kde narazil ve 4. století před n. l. na Skyty. Proto se obrátil směrem na jih, na Balkánský poloostrov. Zde se Keltové střetli nejdříve s Ilyry a pak s Thráky. Roku 279 před n. l. porazili makedonská vojska a aitolský svaz a poté oblehli Delfy. Po smrti jejich vůdce *↗*Brenna se skupina rozdělila. Část Keltů (z kmenů Tektoságů, Tolistobogů a Trokmovů) postupovala do Malé Asie, kde se usadila (pojmenování jsou Galati) v západní Frýgii a posléze vytvořila Galatské království. Války mezi Galaty a Attalem I. z Pergamonu (roku 240 před n. l.) jsou zachyceny na reliéfech

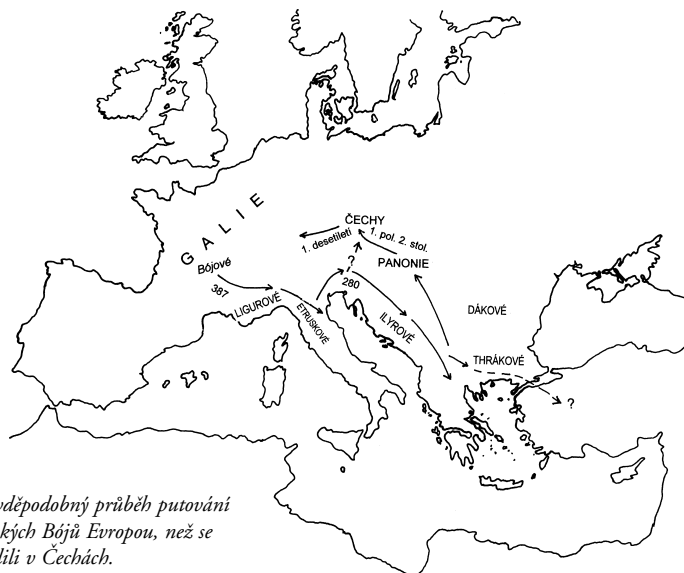


Jádro vzniku keltského etnika ve střední Evropě a hlavní směry putování Keltů Evropou

slavného Pergamonského oltáře. Zbývající skupiny se vrátily s největší pravděpodobností zpět do středního Podunají.

Od počátku 2. století před n. l. začali Římané postupně, ale systematicky obsazovat keltská území a vytlačovat či podmaňovat si jejich obyvatele. Nejdříve z Apeninského poloostrova, kde roku 195 před n. l. vznikla římská provincie Galie Cisalpinská (po vyvrácení hlavního střediska severoitalských Bójů na území dnešní Bologni). Roku 133 před n. l. Římané definitivně porazili Keltibery, 124 před n. l. vytvořili na jihu Francie (v Provence) Galii Narbonskou, která se stala předpolím pro jejich nástup na území zbývající keltské Galie.

Povstání galských kmenů na počátku 50. let 1. století před n. l. dalo podnět k přímému římskému zásahu. V letech 58–51 před n. l. římská vojska v čele s G. I. ↗Caesarem (i za pomoci Germánů) postupně obsadila celou Galii a podvkrátě se vypravila i do Británie (55 a 54 před n. l.). Události spojené s podmaňováním Galie zachytil Caesar v knize *De Bello Gallico* (*O válce galské*). Skutečnou okupaci Británie však začal až o sto let později (roku 43 n. l.) císař Claudius. Na irskou půdu noha římského vojáka nikdy



Pravděpodobný průběh putování keltských Bójů Evropou, než se usadili v Čechách.

nevstoupila (a proto se Irsko stalo jakýmsi skanzenem keltské kultury, která se zde vyvíjela bez vnějšího, nekeltského zásahu nepřetržitě téměř 1000 let). Římané na dobytém území různě postupovali nejen proti obyvatelstvu a jeho způsobu života, ale i proti náboženství, především druidismu (neboť jeho hlavní nositele – druidy – považovali za šířitele protirímských postojů a nálad). Plenili svatyně a drancovali nedotknutelné poklady zasvěcené keltským božstvům, hromaděné po staletí či alespoň desetiletí jak na sídlištích (na místech k tomu určených), tak v posvátných okrscích (i v pramenech, jezerech ap).

Z domáciho keltského kulturního a náboženského substrátu vznikla v římských provinciích na území Galie galorománská kultura. Ta byla víceméně podobná provinciální kultuře v Panonii, Noricu či Británii, mající posléze značné rysy uniformity, podpořené i silicím importem římského zboží a idejí, římskými osídlenci, správou, armádou i pouhým cestováním (de facto kompaktní civilizací). Ne všem byly tyto vymoženosti proti mysli, zvláště poté, co jim bylo umožněno, aby se přímo (jakoukoli formou) podíleli na zisku a různých výhodách.

Římskému vlivu se ubránili pouze Keltové žijící v hornatých oblastech Walesu, ve Skotsku a v Irsku. Tamní kulturní a náboženský vývoj pokračoval v zásadě plynule v návaznosti na minulé tradice.

Ediční poznámka

Záhlaví jednotlivých hesel jsou vyznačena **tučným písmem**. Za nimi je v závorce uvedena geografická specifikace území, k němuž se obsah hesla především (!) vztahuje (např. gal.).

„*Kurzíva v uvozovkách*“, následující za pomlčkou a v různých místech textu hesel, je více méně českým ekvivalentem originálního názvu či jména (např. **Annwvn** [wal.] – „*zásvětí*“, „*nesvět*“, „*jiný svět*“; **Balor** [ir.] – „*ničivé oko*“, „*drtící pěst*“), respektive (užívaným) překladem epitetonu u jmen bohů, héroů, králů ad. (např. **Conn Céthach** [ir.] – Conn „*sta bitev*“).

„*Kurzívou vyznačené delší texty v uvozovkách*“ v rámci hesel jsou z pramenů převzaté citace ke zpestření textu či dokladování uváděných skutečností. *Kurzívou bez uvozovek* jsou v textu vyznačeny některé obecné pojmy (mající i vlastní hesla – např. *ollam*, *druid*, *samain*, *Lia Fáil*) pro zesílení jejich významu v daném textu.

Seznam zkratek

- bret. – bretoňský (pocházející z území Bretaně, starověké Britannie Minor či Aremoriky)
- brit. – britský, britonský (pocházející z území starověké ↗Británie)
- dep. – departement
- franc. – francouzský
- gal. – galský (pocházející z území starověké ↗Galie)
- ir. – irský (pocházející z území Irska)
- lat. – latinský
- mn. č. – množné číslo
- řec. – řecký
- řím. – římský
- wal. – waleský (pocházející z území Walesu)

Slovník



A

ABNOBA (gal.) – původně zřejmě keltské ženské božstvo, ochránkyně lesů a v nich žijících zvířat i rostlin (pozůstatek jednoho z aspektů [Velké] mateřské bohyně). V době galořímské ztotožněna s římskou Dianou (v lázních Badenweiler v Bádensku [Německo] byl odkryt oltářní kámen s nápisem „*Dianae Abnobae*“), bohyní-ochránkyní hájů, měsíce, žen a porodu. Od pramene řeky Brigach u St. Georgen pochází kámen, na němž je bohyně zobrazena se zajícem jako se svým atributem (?).

V Řecku byly panenské bohyni Artemidě, s níž pak Diana na západě římské říše splynula, zasvěceny v nejmladším období studánky i prameny, u nichž se zdržovala a jejichž léčivá moc jí byla přisuzována.

AED (ir.) – „*obeň*“. Jedno ze jmen keltského boha Slunce, popřípadě oblohy. Zlomky částí jeho image nesla v irských příbězích řada hrdinů, přičemž jeden z nich, Aed Alainn, je považován za emanaci boha ↗Dagdy ↗Tuatha Dé Danannů. Aedovou manželkou byla ↗Bé Find („*bílá dáma*“), Velká mateřská bohyně, což je přímo klasické spojení obou božstev. Mezi nejčastější Aedovy atributy patří blesk, hrom a pak (jedovatý) oštěp, jenž je v podstatě zhmotněním slunečního paprsku nebo blesku. Vedle obecné „dagdovské“ charakteristiky má rysy boha ↗zásvětí, protože ovládá magii a kouzla. Vazby na vodu a nebe si vynucují v některých ohledech srovnání s římským Jupiterem či védským Djáusem.

Za další personifikace boha Slunce, případně Aedovu podobu, jsou považováni ↗Goll mac Morna či ↗Mac Greine, vystupující v irských příbězích. Jisté stopy po slunečním božstvu si uchoval i irský křesťanský světec ze 6. století, mnich Aedán mac Brice, žijící v osamění na hoře Slieve League na severozápadě Irska (hrabství Donegal), který uměl podle legendy jezdit vzduchem na jednokolovém voze a křísit mrtvé.

AES SÍDE viz **SÍD**

AÍFE (ir.) – „*krásná*“. Jedna ze tří učitelek ulsterského hrdiny ↗Cúchulain-

AILILL AULOM

na, spolu s dcerou (matkou?) ↗Scáthach („*skromnou*“) a vnučkou (sestrou?) ↗Uathach („*strašnou*“). Cúchulainn přemohl Aífe v zápase. Ta mu výměnou za svůj život slíbila splnit tři přání. Stala se jeho poddanou, družkou a nakonec mu porodila syna ↗Conlu.

V příbězích spojených s Aífe se uchovala řada reminiscencí na sluneční bohyni (respektive na jednu z mnohých stránek mateřské bohyně, té která ovládala nebo pomáhala ovládat putování Slunce po obloze; jinému pojetí mateřské bohyně nasvědčuje výše jmenovaná triáda, která zpodobňuje v přeneseném slova smyslu bohyni ve třech stádiích – dívka, žena, stařena). Aífe vlastnila vůz a dva koně, jejichž údajný pád z nebeských výšin do propasti ji stál svobodu. Cúchulainn, představitel vyššího patriarchálního řádu uznávaného v Ulsteru, přemohl a zbavil moci jednu z mnoha podob silné, matriarchální společnosti vládoucí bohyně a ovládl ji tak, aby mu sloužila. Někdy je Aífe přirovnávána k řecké Thalló, která byla personifikovanou letní polovinou roku.

AILILL viz AILILL AULOM, AILILL MAC MÁTA

AILILL AULOM (ir.) – Ailill „*bezuchý*“. Legendární král Munsteru. Se svojí ženou Sadb měl tři syny: Ciana, Cormaca a Eoghan(m)a, praotce irských munsterských kmenů Ciannacht, Dál Caiss a Eóganacht.

Každý rok v předvečer svátku ↗*samain* pásl Ailill svého koně na pahorku v hájemství krásné víly ↗Áine. Po dva roky se král k ránu probudil a tráva na pahorku byla zcela spasena. Třetí rok si přizval na pomoc ↗druida a ↗*fili* Ferchese. Ten zjistil, že trávu spásá stádo krav, které pobývají spolu s Áine v ↗*sídu* pod pahorkem Cnoc Áine. Stádo provázal na pastvu i Áinin otec Eogabul. Ferches Eogabula smrtelně zranil oštěpem. Umírající muž naříkal a volal svoji dceru. Ta ale zatím byla s Ailillem. Jakmile zaslechla otcův hlas, polekala se a koukla králi ucho.

Základní motiv příběhu, znásilnění Áine munsterským králem Ailillem, je vykládán z historického pohledu zcela nepoeticky a věcně. Eóganachtové byli skutečným historickým vládnoucím královským rodem v Munsteru již v době raně křesťanské, ne-li předkřesťanské, rodem, který postupně opanoval z města Cashelu celý jihozápad Irska. Áine byla původně (Velká) mateřská bohyně snad již předkeltských obyvatel ostrova. Celý příběh tak není ničím jiným, než zdůvodněním legitimního a dominantního postavení Eóganachtů, kteří si původní obyvatelstvo i jejich mateřskou bohyni podmanili (a začlenili ji do svých mýtů).



AILILL MAC MÁTA (ir.) – mytický irský král, vládce Connachtu, jeden z (devíti) manželů královny ➤Medb, jehož si sama vybrala pro zřejmé a nepřehlédnutelné královské vlastnosti.

V *Uloupení býka z Cuailnge* (➤*Táin Bó Cuailnge*) se příčinou rozporu mezi ním a Medb stal Ailillův býk ➤Finnbennach („bělorohý býk“; „Bělorohý“), což bylo původně tele z Medbina stáda. Finnbennach je Ailillovým hlavním trumfem v hádce s Medb o to, kdo z nich je bohatší a váženější. Významný podtón hrála i skutečnost, že král vlastnil zvíře, které mělo být původně Medbiným majetkem. Tele však k Ailillovi přeběhlo, protože nechtělo být ve stádě, které patří ženě. Z rozmluvy „na polštáři“ v Cruachánu, Medbině sídle, se vyvinul konflikt. Královna nebyla ochotna strpět pohanu a rozhodla se získat zvíře ještě výtečnější – býka ➤Donna („hnědého býka“; „Hnědý býk“). Rozpoutal se boj, kdy proti sobě nakonec stáli všichni nejpřednější hrdinové Ulsteru a Connachtu, aby na jeho konci nebylo vítězů, ale jen smrt pro oba býky i mnohé hrdiny.

Ailill zemřel v předvečer 1. května, na svátek ➤*beltaine*, probodnut kopím ➤Conalla Cernacha (jednoho z největších irských bojovníků a lovců lebek) na příkaz samotné Medb, která se podle příběhů nechtěla smířit s jeho milostnými zálety. Ve skutečnosti jej potkal osud, který byl určen mnoha mužům po jejím boku. Medb se projevila ve své původní roli silné mateřské bohyně, která moc a vládu dává, ale po stanovené době ji také odebírá. Smrt (ať skutečná nebo rituální) čekala na Aililla vlastně již v momentě, kdy si jej Medb vybrala za manžela.

ÁINE (ir.) – „*horkost*“, „*jas*“, „*rychlost*“. Pravděpodobně (Velká) mateřská bohyně, uctívána částí obyvatel Irska ještě před příchodem ➤Keltů (asi 150 před n. l.). Jejím hlavním atributem byl – soudě podle okrajových zmínek v irských pověstech – vůz tažený koňmi, jenž by ji identifikoval se slunečním božstvem (jméno je ale používáno jak v ženském, tak v mužském rodě, proto se spekuluje i s možnou existencí božského páru shodného jména) putujícím po obloze. Vztah ke slunečnímu božstvu evokuje i samo jméno. Áine je patrně jedním z aspektů původní transfunkcionální mateřské bohyně, ovládající vše včetně nebeských těles, Měsíce i Slunce.

Křesťanská tradice však zná Áine již jen jako vílu (viz Ailill Aulom) obývající ➤*síd* pod kopcem Cnoc Áine na západě Irska (hrabství Limerick, Munster. Zde se až do minulého století konaly na sv. Jana slavnosti spojené se slunečním kultem – zapalování ohňů a jejich roznášení do domácností). Áine je považována za manželku, případně dceru boha ➤Manannána mac

AJLLINNA

Lira, sestru či dceru Fer Ía („*tisového muže*“), který může být, vzhledem ke svému jménu, posvětštěným božstvem nebes nebo hromu.

AJLLINNA (ir.) – dcera ↗Lugaida, mytická postava z irské pověsti *Scél* (= pověst) *Baili Binnbérlaig*.

AMAETHON (gal., wal.) – „*oráč*“. Málo známé božstvo ↗Galû, snad spojené se zemědělskými činnostmi. Ve waleských příbězích je ↗Dônin (Velká materská bohyně) syn Amaethon bratrem ↗Govannona („*kovář*“) a ↗Gwydyona. V příběhu ↗*Jak Kulhwch dostal Olwen* jej musí hrdina ↗Kulhwch přivést a přimět ke splnění jedné z podmínek, stanovené obrem ↗Yspaddadenem Pennkawrem, otcem ↗Olwen. Amaethon měl zorat pole, a tak proměnit nehostinnou pustinu v kulturní krajinu. K tomu však potřeboval pomoc svého bratra kováře a ještě speciální zápřah.

V jiném waleském příběhu, obsaženém v *Myvyrian Archaeology of Wales*, se Amaethon spolu s Gwydyonem dostává do krajiny ↗zásvěť. Tam Amaethon bojuje s ↗Arawnem, králem/knížetem zásvěť, jemuž pomáhají ↗Bran a Achren. Smysl atributů, o něž přišel Amaethon bojovat, však není zcela jasný. Odhalení Branovy a Achreniny totožnosti zlomilo jejich magickou sílu. Symbolika Amaethonova triumfu je v podtextu srovnatelná s vítězstvím božstev plodnosti nad božstvy zásvěť, smrti a zimy (jde hlavně o Brana). Příběh tak není ve své podstatě ničím jiným než pozůstatkem mýtu, jehož námětem bylo každoroční ovládnutí plodivé síly země (obdělávané půdy), respektive její uvolnění z moci zásvětních božstev a porážka zimní poloviny roku.

AMERGIN viz **AMERGIN GLUINGEL**, **AMERGIN MAC ECIT SALACH**

AMERGIN GLUINGEL (ir.) – „*bílé koleno*“. Podle ↗*Lebor Gabála Érenn* (*Knihy invazí*) jeden z osmi ↗synů Míla, vůdce posledního nájezdu na Irsko. Amergin byl ↗*fili* – básník, mudrc, soudce, věstec i čaroděj, obětník, popřípadě i první osadník synů Míla v Irsku, jenž po překonání nástrah obyvatel ostrova, ↗Tuatha Dé Danannů, vystupuje pravou nohou na pevninu. Již během plavby opěvuje ve své básni Irsko (jemuž také dává kromě jiného i jméno ↗*Ériua*) jako zemi zaslíbenou a pro syny Míla stvořenou. Je to také Amergin, kdo hovoří se třemi bohyněmi Tuatha Dé Danannů na vrchu ↗Uisnech (bohyně ↗*Ériu*, ↗*Banba* a ↗*Fólda*) a získává je na svoji

stranu. Čestnost a moudrost osvědčil Amergin, když vystoupil jako spravedlivý a nestranný soudce při roztržce tří králů vládnoucích Irsku společně z *✚Tary*. Aby dokázal dobrou vůli a ochotu, přistupuje na jejich podmínky a odplouvá se svým lidem zpět na moře, aby zopakoval vyloďení u irských břehů tentokrát s vědomím Tuatha Dé Danannů. Ti však byli rozhodnutí slovo nedodržet a použili proti synům Míla *✚druidskou magii*. Rozpoutali nad mořem bouři, aby jim zabránili v opětovném přiblížení ke břehu. Amergin svým kouzelným zpěvem moře i bouři ztišil, zlomil kouzla Tuatha Dé Danannů a pomohl synům Míla Irsko ovládnout. Podle některých příběhů to měl být právě on, kdo vykázal poražené obyvatele do niter *✚sídlů*.

Podle pověsti vylézá vždy v předvečer *✚samainu* z jeskyně Cruachan trojhlavá příšera Ellén, která pustoší zemi, pokud ji Amergin neporazí.

AMERGIN MAC ECIT SALACH (ir.) – „syn špinavého Ecita“. Otec *✚Conalla Cernacha*. V mládí byl poslán do západního Irska, kde se „vyučil“ básníkem (viz *fili*). Pak působil na dvoře krále *✚Conchobara*, který byl jeho švagrem.

AMULET – předmět, který měl svému majiteli zajistit ochranu před působením negativních sil, před nežádoucími návštěvami ze *✚zásvětí*, před smrtí, měl mu zabezpečit přízeň bohů a zdar v konání, plodnost a další výhody. Keltové amulety buď vyráběli (z kamene, hlíny, bronzu, železa, drahých kovů, kosti, rohoviny, jantaru, skla – přičemž mnohý materiál a jemu daný konkrétní tvar hrály významnou úlohu), nebo jim v této funkci sloužily přímo neopracované přírodniny (například ulity měkkýšů, jelení parůžky, kančí kly, medvědí zuby, úlomky jantaru a pryskyřice ad.). Amulet mohl být symbolem určitého božstva (*✚kolo*, *✚kančík*, *✚kuň*, dvojbitá sekera a sekera, oko, *✚bota*, esovité symboly a podobně) nebo obecným ochranným předmětem. Amulety byly nejčastěji nošeny zavěšené na krku či připevněné ve váčku u pasu. Tak byly ukládány spolu ještě s dalšími předměty do hrobů zemřelých, aby je ochránily i na cestě do zászvětí a před tam sídlícími zlými bytostmi, případně měly svým majitelům zaručit i vlivné přijetí. Některé amulety dávané do hrobů měly opačnou funkci. Pozůstalí doufali, že přidáním těchto předmětů do hrobové výbavy zabrání návratu zemřelého mezi živé. To se týkalo především lidí, kteří zemřeli nějakou nepřirozenou smrtí, či se vymykali svojí pozemskou existencí z běžných, tehdy uznávaných norem (např. lidé duševně nemocní či tělesně postižení).



ANDRASTE

ANDRASTE (ANDATE) (brit.) – „neporazitelná“. Keltská bohyně uctívána v **Británii**. Jejím atributem byl snad zajíc. V lesní svatyni byly bohyni přinášeny lidské, ženské oběti. Řecký historik Dio Cassius (*Rómaiké historíal Římské dějiny*), žijící na konci 2. a na počátku 3. století, popisuje obřady spojené s Andrastiným kultem u keltského kmene Icenů, sídlícího na území dnešního Norfolkku. Královna kmene Boadicea (**Boudicca**) vyzývá před bitvou s Římany bohyni v posvátném háji. Příznivý výsledek bitvy věští podle prchajícího zajíce. Po vítězství jsou bohyni obětovány římské ženy (!) nikoli muži-válečníci, jak bývalo jinde zvykem. Andraste byla určitě kmenovou mateřskou bohyní, tj. i ochránkyní před nebezpečím a zároveň i bohyní plodnosti, nikoli tedy pouze krvavou a krutou bohyní války. Dio Cassiem popisovaná oběť zachycuje zřejmě pouze jednu ze stránek mateřské bohyně, která byla uctívána nejen v době, kdy byl kmen ohrožován, ale i v čase míru a hojnosti. To, co se lišilo, byly zřejmě přinášené obětiny a způsoby rituálů.

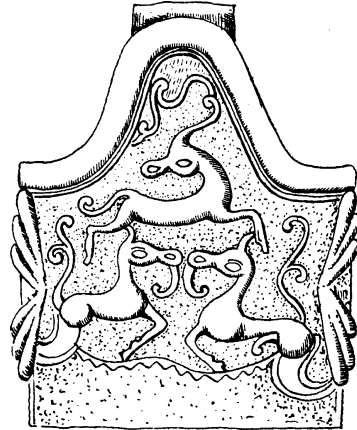
ANEXTIOMARUS (brit., gal.) – toto božstvo je známo z území **Británie** a **Galie**, ale o jeho kompetencích a atributech nevíme nic bližšího.

ANNWVN, ANNWN (wal.) – „**zásvětí**“, „**nesvětí**“, „**jiný svět**“. Podle **Mabinogi** byl tamním vládcem král/kníže **Arawn**. Podobně jako i v jiných keltských příbězích je zásvětí popisováno jako místo hojnosti a nesmírného bohatství, kde čas plyne v hostinách a radovánkách. Král po setkání s dyvedským vládcem **Pwyll**em přenechává vládu nad Annwvnem na dobu jednoho roku právě jemu. Arawn jej potřeboval ke střetnutí s Havganem, vládcem sousední země, taktéž Annwvnu, s nímž již jednou neúspěšně bojoval. První Arawnova rána (respektive rána vládce zásvětí) způsobila zasaženému smrtelné zranění, ale druhá naopak oživovala. Proto Arawn varoval i Pwylla (jenž šel do boje jako vládce Annwvnu, měl jeho podobu), aby nepříteli zasadil pouze jednu ránu.

Přestože Arawn zanechal v zásvětí svoji ženu, Pwyll se jí nikdy ani nedotkl (velmi často se v podobných příbězích o ženách ze zásvětí objevuje motiv svedení smrtelníka a jeho následné odsouzení k věčnému životu v zásvětí a nemožnost návratu do reálného světa). Rok rychle uplynul (i v jiných příbězích plyne čas v zásvětí nesrovnatelně pomaleji než v reálném světě) a nastal čas boje. Uprostřed brodu Pwyll zasadil Havganovi jedinou smrtelnou ránu a pamětliv Arawnových slov upustil od dalšího boje. Havganovu zemi připojil Pwyll k Annwvnu a ten pak navrátil podle dohody Arawnovi.

Z vděčnosti Arawn nabídl Pwyllovi vládu nad Annwvnem a Pwyll „ztratil své jméno a nazýval se nadále Pwyll, vládce Annwvnu“.

Dalším vládcem Annwvnu byl podle legendy o sv. Collenovi ↗Gwynn ap Nudd (Gwynn, syn Nuddův). Vchod do jeho říše se nalézal kdesi pod kopcem Glastonbury Tor (hrabství Somerset). Podle příběhu ↗*Jak Kulhwch dostal Olwen* vládl Gwynn ďáblům z Annwvnu, respektive ovládal zlé síly, aby nezničily svět.



La Tène (Švýcarsko), část bronzové pochvy meče s motivem tří bájných fantastických zvířat

ANONIREDI (gal.) – galská bohyně, která bývá někdy považována za analogii irské bohyně ↗Danu (↗Anu), ↗Epona (?).

ANU (ir.) – jiné jméno irské bohyně ↗Danu, od něho pochází i Anna, která byla mj. v jedné z waleských verzí matkou krále ↗Artuše.

ANVALON viz **AVALON**

AOIBHEAL (ir.) – původně zřejmě mateřská bohyně, ochránkyně keltských kmenů žijících na severu Munsteru. Mladší křesťanská tradice z ní udělala královnu víl, respektive ↗*banshee* (z irského *bean-síd*, tj. „žena ze *sídu*“, z nitra kopce).

Aoibheal však má i některé aspekty bohyně bitev ↗Morrígn. Když se na Velký pátek 23. dubna 1014 odehrála významná bitva Irů v čele s ↗*ardrím* Brianem Bórumou mac Cennétigem proti Vikingům z Dublinu a Leinsteřanům u Clontarfú (tzv. Brianova bitva), stála Aoibheal podle irské tradice na Brianově straně (*Válka Irů s cizáky* / *Cogadh Gaedheal re Gallaibh*, 12. století). Předpověděla mu sice vítězství, ale zároveň i smrt. V bitvě nezahynul pouze Brian, ale i jeho syn Murchad.

Křesťanství vypovědělo Aoibheal do krajiny podzemí, lesů a luk, stejně tak jako mnoho jí podobných ženských božstev. Podle irské tradice je Aoibhealin *síd* pod kopcem Craig Liath na západě Irska (hrabství Clare). Aoibheal

APONUS

je v Irsku stále uctívána jako rodová *banshee* (spolu s dalšími ženskými bohyněmi).

APOLLÓN viz ŘÍMSKÁ BOŽSTVA UCTÍVANÁ KELTY

APONUS (gal.) – galský bůh spojený s vodním kultem, uctíváný u pramenů v Abano v severní Itálii.

ARAR (gal.) – galský bůh spojený s vodním kultem, posléze název řeky s původním jménem Brigulis.

ARAWN (wal.) – podle waleského mytologického cyklu *➤Mabinogi* (příběh *Pwyll, vládce dyvedský*) král *➤Annwnu*, tj. *➤zásvětí*. Je oblečen do šedého oděvu, ba i jeho kůň je sivé barvy. Jeho lovečtí psi jsou bílí s červenýma ušima. Podle příběhu se Arawn setkává s králem *➤Pwyll*em nad mrtvým jelenem. Podle rekonstrukce hlavního galského mýtu o *➤Rigani* je nutno obětovat jelena, aby se *➤Cernunnos* mohl proměnit v *➤Esa* a vrátit se na zemi. A to chce v podstatě Arawn udělat. První rána Arawnova meče zabíjí, druhá oživuje a on sám již nemůže tuto skutečnost zvrátit. Proto se obrací na Pwylla, aby zabil dalšího z králů Annwnu, Havgana (neboť on sám již nemůže). Učiní Pwylla na jeden rok svým „zástupcem“. Propůjčuje mu svoji podobu, moc i manželku a předává mu vládu nad Annwnem (sám se stává vládcem pozemským). Pwyll vše vykoná, jak bylo ujednáno. Po roce zabije Havgana a Arawn jej chválí za spravedlivou a dobrou vládu. V důsledku toho si slíbují přátelství a Arawn činí Pwylla de facto vládařem Annwnu. Arawnovo spojení se zásvětím není dáno pouze jeho tvrzením, že je králem Annwnu, ale i řadou atributů majících vazbu na zásvětí (respektive podsvětí) u jiných indoevropských národů, hlavně u germánských, řeckých a italských kmenů – například červená, respektive rezavá barva psích uší, kůň, jelen ad. Arawnův meč propůjčuje svému majiteli moc srovnatelnou s tou, jež měl irský *➤Dagda*, popřípadě severský bůh *Thór*.

ARDUINA, DEA ARDUINNA (gal.) – keltská bohyně, jejímž atributem byl divočák – podle bronzové figurky nalezené v Ardenách na něm jezdila. Arduina byla původně kmenová mateřská bohyně, tzn. ochránkyně kmene a jeho území. *➤Kanec* byl oblíbeným totemovým zvířetem (daným s velkou pravděpodobností nejen charakterem krajiny). Arduina dala své jméno také vrchovině na pomezí Belgie, Francie a Lucemburska (franc. Arden-



nes). Lze se proto domnívat, že byla personifikovanou Matkou zemí, podobně jako irská ↗Ériu nebo ↗Danu. V galořímském období byla Arduina nadále uctívána, ale podle římských zvyklostí ji nahradila bohyně Diana, která ji Římanům nejvíce připomínala. Arduininy svatyně (stejně jako mnohých jiných mateřských bohyň) ležely na kopcích.

Ale ani římská Diana nebyla pouze bohyní lovu, jak je dnes zjednodušeně interpretována, ale původně to byla bohyně mateřská, ochránkyně žen a bohyně Měsíce. Stejně jako řecká Artemis mohla být i Arduina ochránkyní přírody a její plodivé síly, kterou u Keltů symbolizoval i divočák potulující se po lesích a rozrývající svým rypákem půdu.

AIRGETLÁM viz NÚADU AIRGETLÁM

ARIANROD, ARIANRHOD (wal.) – „*stříbrné kolo*“. Dcera bohyně ↗Dôn, postava z cyklu ↗Mabinogi (příběh *Math, syn Mathonwuyŷv*). Arianrod byla vybrána svým bratrem ↗Gwydyonem, aby nahradila panenskou ↗Goewin, v jejíž klíně spočívaly nohy krále Gwyneddu ↗Matha. Jen tak mohl tento král v době míru žít. Gwydyon sám stál v pozadí Goewinina odstranění (zneuctnění a ztáty panenství). Ve zkoušce panenství, již musela Arianrod postoupit a která spočívala v překročení kouzelné hůlky, neobstála. Hned při prvním kroku přes kouzelnou hůlku „*nechala ze sebou velkého silného plavovlasého chlapce*“, jemuž bylo dáno jméno ↗Dylan (bůh moře). Než opustila zahanbená Arianrod místnost, „*nechala za sebou něco malého*“, čili druhého potomka. Než si stačil kdokoli v místnosti povšimnout, co se stalo, Gwydyon se rychle shýbl, chlapce sebral, zabalil jej a odnesl k sobě. Arianrod se pak všemožně snažila, aby s ní chlapec nebyl spojován. Vyslovila chlapci trojitou kletbu a doufala, že bude respektována.

Arianrodino jméno „*stříbrné kolo*“, narážka na její panenství i skutečnost, že byla matkou boha moře Dylana, evokují domněnku, že Arianrod je transformovanou (Měsíční) bohyní (Velkou mateřskou bohyní ve funkci Měsíční bohyně), na níž se ve waleském literárním ztvárnění uchovaly jen nejednoznačné narážky. I tak z nich lze mnohé vyvodit. ↗Kolo je sice v celém indoevropském prostředí považováno především za sluneční symbol, ale jeho stříbrná barva není barvou Slunce, ale Měsíce. Je barvou úplňku, jedné ze tří fází, jimiž Měsíc prochází. Měsíční bohyně, uctívané v Evropě pod mnoha jmény (například Diana, Artemis se stříbrným lukem jako symbolem Měsíce, Eurynomé), byly v převážné většině bohyněmi panenskými. Z tohoto hlediska si lze vysvětlit i skutečnost, proč Arianrod tak lpěla na svém

ARTAIOS

panenství a zoufale se snažila odmítnout, respektive pojmenovat svého syna, neboť tak by uznala jeho existenci. Gwydion, který bývá v některých verzích příběhu považován za otce obou chlapečků (či alespoň jednoho z nich), pak lstí, pomocí kouzel a šálení zraku překonal tři Arianrodiny kletby. Jen tak získal chlapec od své matky jméno – ↗Lleu a zbroj a od svého pěstouna a Matha manželku, která nebyla „z pokolení, jež je nyní na této zemi“, ale „z květů stvořená“, tj. ↗Blodeuwed. Pokoření Arianrod dokonal sám Math. Dal Lleuovi půdu a učinil jej na ní vládcem.

Celá historika má ještě jeden důležitý moment. Lleu je waleská forma galského a irského jména ↗Lug a znamená „světlo“. Lug byl slunečním bohem, jemuž byl uprostřed léta zasvěcen svátek ↗lugnasad a se Sluncem se pojila barva zlatá. Když Gwydion vyrábí pro Arianrod boty (od doby bronzové byla bota součástí rituálů plodnosti jako ženský sexuální symbol) z korduánu (jemně vypracovaná kozlí nebo beraní kůže), barví je zlatě (!).

Lleu (sluneční bůh) je synem Velké (Měsíční) bohyně, stejně jako ve starém řeckém mýtu byl sluneční bůh Helios synem (Měsíční) bohyně Euryfaessy. V nejstarších řeckých mýtech jsou vody, a stejně tak i Slunce, podřízeny Měsíci. Velká (Měsíční) bohyně je matkou všech vod, tedy i moře, shodně jako byla Arianrod. Tato vazba by mohla vysvětlovat i neprodlené uznání a pojmenování prvního syna Dylana. Analogii pro nejednoznačnost v hodnocení Arianrod nalezneme i v Irsku, v příběhu o ↗Gráinne. Ta byla také původně Velkou mateřskou (respektive Měsíční) bohyní – má všechny její rysy. Jejím nebeským symbolem však nebyl měsíc, ale slunce (sluneční dům), stejně jako u řecké Hémary na druhé straně evropského kontinentu.

ARTAIOS (gal.) – medvědí bůh (?) uctíváný keltskými kmeny v Beaucroissant (dep. Isère, Francie), v době galořímské ztotožněn s Merkurtem. Pravděpodobně se vyvinul z totemového zvířete v boha-ochránce kmene. Jeho ženským protějškem byla snad bohyně v podobě medvědice, snad obdobná té, kterou představovala v Bernu uctívaná ↗Artio.

ARTIO, DEA ARTIO (gal.) – keltská „medvědí bohyně“, jak je nejčastěji zjednodušeně nazývána. Artio byla uctívána Helvécii na území dnešního Švýcarska v okolí Bernu; jde o ženský protějšek boha ↗Artaiose. Plastika z Muri u Bernu zobrazuje bohyni sedící na trůně, před níž stojí medvěd (medvědice?) a hledí na ni. V pravé ruce drží žena mísu s plody a zdá se, že zvíře krmí (?). Zvíře má otevřenou tlamu a v ní drží jakýsi plod, snad jablko. Zadní tlapy si opírá o kmen stromu, s největší pravděpodobností o dub.



Plastiku, jejíž vznik je kladen do 2. století před n. l.(?) věnovala bohyni Artio žena, Lucinia Sabinilla.

Medvěd či medvědice byli jedním z hlavních a nejčastěji se vyskytujících totemových zvířat vedle kance a jelena u všech indoevropských národů Evropy. Medvědice byla součástí kultu řady (Velkých) mateřských bohyň, v antickém světě např. kultu bohyně Artemidy (případně Diany). Medvědice byla také symbolem vzorné péče o potomstvo. Artemis jako ochránkyně přírody byla i bohyní plodnosti, byla oslavována jako životelka i ochránkyně rodiček. Košík plný zemědělských plodů na klíně bohyně Artio, symbolizující hojnost, ji umožňuje klasifikovat právě jako bohyni-ochránkyni plodivých sil přírody, vzhledem ke klasům v koši zejména obdělávané půdy a také materství. Scénu doplňuje ještě dub, jenž je nejčastěji stromem nejvyššího nebeského božstva. Maxim Týrský uvádí ve 2. století n. l., že dub je pro Kelty symbolem Jupitera, respektive boha, jehož si Římané se svým nejvyšším bohem spojovali. Velký medvěd (Zeus) se podle starých řeckých mýtů spojoval s bohyní Artemidou při obřadu posvátné svatby (↗ *hierogamos*), která měla zajišťovat plodnost. Podobný obřad svatby medvěda (přestrojeného muže) s dívkou (např. „Rosettou“) se dochoval dodnes a je součástí slavnosti, konané vždy 2. února (!) v Arles-sur-Tech v Pyrenejích. Toto vše by nasvědčovalo skutečnosti, že Artio byla původně (Velkou) mateřskou bohyní, ochránkyní kmene Helveciů.

ARTUŠ, ARTUŠ BRITANSKÝ, ARTUR – napůl historický a napůl mytický král, žijící snad v 5. století n. l., vládce legendárního ↗ Camelotu. Artuš je postavou waleských, britských i bretaňských legend, jehož sláva a výjimečnost nabývaly na významu úměrně k silícímu útlaku původního keltského obyvatelstva Walesu a Cornwallu.

Poprvé se Artuš jako historická postava objevuje u Nennia v jeho latinsky psaných *Dějínách Britonů* (*Historia Brittonum*), které vznikly kolem roku 800, ale na základě zřejmě asi o sto let starší předlohy. *Dějiny Britonů* zachycují „historický vývoj“ Británie a Walesu od příchodu Gaia Iulia ↗ Caesara do Británie až po 7. století. Nennius uvádí dvanáct válek, které Artuš vedl proti Sasům (správně Anglosasům). ↗ Geoffrey z Monmouthu činí o téměř 340 let později ve svých *Dějínách králů Británie* (*Historia regum Britanniae*) z Artuše krále, který neporazil pouze Anglosasy, ale i Pikty a Skoty, Irsko, Island i ↗ Galii, ba vítězně válčil i s římským císařem. Normanský mnich Robert Wace of Jersey (žil asi v letech 1100–74) dokončil roku 1155 *Román o Brutovi* (*Li Romans de Brut*), jehož součástí je i výběr z artušov-

ARTUŠ



Keltský bojovník z území Británie z doby krále Artuše. Rekonstrukce oblečení a zbroje (štit, kopí, meč) byla provedena na základě nálezů z hrobů z 5. století n. l.

na jeho dvoře, činy členů jeho jedinečné družiny shromážděné kolem Kulatého stolu, v níž každý rytíř prožívá obdivuhodná rytířská i milostná dobrodružství. V jednotlivých epizodách se představují rytíři ↗Lancelot du Lac, ↗Owain/Ywain, ↗Gawain/Gauvain, ↗Tristan, král ↗Mark a další. Ve waleských ↗*Mabinogi* jsou členy Artušovy družiny i božstva, například ↗Manannán mac Lir, nebo postavy vytvořené jejich zesvětštěním, např. ↗Mabon, syn ↗Mordonin, ↗Gwynn ap Nudd ad. Pro českého čtenáře jsou nejdosudnější Artušovské příběhy zpracované Sirem Thomasem ↗Malorym, vydané u nás roku 1997 pod názvem *Artušova smrt*.

Podle legend byl Artuš synem Igrainy (podle starších verzí An[n]y) a krále Uthera Pendragona, který na sebe vzal na jednu noc za pomoci ↗Merlinových kouzel podobu Igrainina manžela, vévody z Tintagilu. Dvě hodiny po vévodově smrti zplodil Uther s vévodkyní Artuše a třináct dnů poté se s ní oženil. Po narození bylo nemluvně předáno Merlinovi a ten je dal na vy-

ských pověstí. Čerpal jednak z díla Geoffreya z Monmouthu, jednak z nám dnes neznámých pramenů. Poprvé se u něho objevuje termín „↗rytíři Kulatého/Kruhového stolu“.

Ale Artušovská tematika se přenesla i na kontinent, zřejmě již se skupinou keltských Britů, kteří prchli před germánským nebezpečím za moře do Galie (Bretaň, lat. Britannia Minor). Obě skupiny pověstí se pak vyvíjely odlišně. Ostrovní větev se snažila zachovat zdání Artušovy historické autenticity, pevninské pověsti brzy ovládly pohádkové prvky. Z bretaňské tradice zřejmě také vycházel Chrétien de Troyes, autor veršovaných románů o králi Artušovi v polovině 12. století, který Artuše „uvedl“ do evropské literární tvorby. Nad válečnickým uměním krále začíná převládat francouzské šlechtě bližší tematika společenských vztahů



chování do rodiny rytíře Ectora, kde Artuš vyrůstal ve společnosti Ectorova syna ➤Kaye. Po smrti Uthera byla země (tj. Anglie) bez krále. Tím se měl stát pouze ten, jemuž se podaří osvobodit meč uvězněný v kameni. Jediným, komu se podařilo meč vytáhnout, byl Artuš, jediný legitimní král. Merlin se stal jeho věrným rádcem a průvodcem. Několikrát mu zachránil život a pomohl mu získat od Jezerní panny meč ➤Excalibur a také za manželku ➤Gueneveru (podle některých verzí byla až jeho čtvrtou manželkou), dceru krále Leodegranse, od něhož získal svatebním darem Kruhový stůl (podle jiné verze jej dal králi Merlin). Ke kruhovému stolu zasedli posléze nejstatečnější rytíři království (počet kolísá od dvaceti čtyř či osmi až po sto padesát). S nimi Artuš vybojoval mnoho vítězných bitev a prožil mnohá dobrodružství. Artušova oprávněná vláda byla dobou dostatku. Ale Guenevera se podle Merlinovy předpovědi zamilovala do mladého rytíře Lancelota du Lac a věci se začaly rychle měnit.

Zhoubcem země se měl stát Mordred, syn Artuše a jeho sestry Morgany. Unikl smrti a ve čtrnácti letech se dostal na otcův dvůr. Rozdmýchal nepokoje především proti královně, podporován svojí matkou Morganou, i když Artuš již Guenevě nevěru s Lancelotem odpustil. Mordred vehnal Artuše do války s Lancelotem. V době, kdy nebyl Artuš v Británii, uzurpoval Mordred vládu a chtěl pojmout za ženu i Gueneveru. Ale Artuš se vrátil do země a vojska obou soupeřů stanula proti sobě. V nastalé bitvě se porazil výkvět rytířstva Británie (a dalších Keltů obývaných zemí), který bojoval proti sobě, rozdělen na dva tábory. V osobním souboji zabil Artuš kopím i Mordreda, který jej však ještě stačil smrtelně zranit svým mečem. Tělo umírajícího Artuše přenesly na loď panny a ty pak zamířily s umírajícím králem k ➤Avalonu, kde pečovaly o jeho uzdravení.

V různých příbězích, které se s Artušovým životem pojí, nalezneme rozptýlenou řadu mytologických epizod. Tak kupříkladu získání oprávněné vlády je podmíněno vyjmutím meče z kamene nebo jeho získáním od Jezerní panny (což je reminiscencí na mateřskou bohyni, která dává moc a oprávněnou vládu), trojúhelník Artuš – Lancelot – Guenevera je pozůstatkem archetypálního keltského mýtu, jenž je dochován na pevnině jako mýtus o ➤Rigani. Mytologickým motivem je i snaha Mordreda sesadit z trůnu Artuše a získat Gueneveru za manželku, a tím také dosáhnout potvrzení oprávněné vlády, či motiv pouti lodě k ostrovu Avalonu s Artušovým tělem v doprovodu panen a mnohé další.

ARTUŠOVA DRUŽINA viz RYTÍŘI KRUHOVÉHO STOLU

AVALON

ARTUŠOVA SMRT viz MALORY, SIR THOMAS

AVALON (wal.) – „ostrov jabloní“. Samo slovo, podobně jako latinský *Aver-nus* nebo *Avolnus* je odvozeno od indoevropského kořene *abol*, což znamená jablko. Řecké *élysion* znamená také „jablečná země“. Podle keltských mýtů je Avalon místo kdesi v dalekém oceáně, kde rostou ovocné stromy, rodící po celý rok. Neznají tam smrt, stáří a nemoc, všude vládne harmonie, bohatství, radost a svěžest. Avalon byl jeden z ostrovů ↗zásvěti kdesi v Atlantiku nebo v moři mezi Británií a Irskem, či krajinou na ostrovech západně od Bretaně. Je totožný s waleským *Ynys Avallach* či latinským *Insula Pomorum* z básně *Merlinův život (Vita Merlini, 1148)* waleského autora Geoffreya z Monmouthu. Na ostrov Avalon odváží víla ↗Morgana ve své lodi také zraněného umírajícího krále ↗Artuše. Na rajském Avalonu pečuje Morgana se svými osmi (resp. devíti) sestrami o příchozí, kterým je zde dopřáno strávit ve zdraví, radosti a hojnosti život delší než sto let.

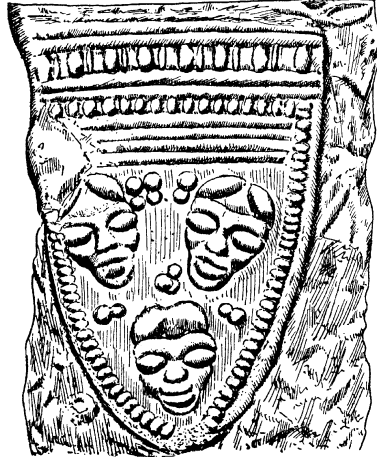
Během historie bylo učiněno několik pokusů objevit skutečný Avalon a hrob krále Artuše. Roku 1191 údajně našli mniši z opatství v Glastonbury (hrabství Somerset) na svém hřbitově snad rakev s ostatky muže a ženy. Na víku rakve byl kříž s nápisem: „*Zde leží slavný král Artuš se svou druhou ženou ↗Ginevrou, pohřbení na ostrově Avalon.*“ Řada autorů se domnívá, že umístění Avalonu do této části Británie není náhodné. Kolem města se zvedají z rovinaté, dříve močálovité a četnými jezery prostoupené krajiny, tři kopce (Glastonbury Tor [*Brána*], Chalice Hill [*Pohárový vrch*], Wearyall Hill), které skutečně tvoří jakýsi ostrov. Navíc kopec Tor byl významným kultovním střediskem již v době kamenné a podle Keltů zde byl vchod do zásvěti (↗Annwnu). Sílu této tradice potvrzuje i legenda o sv. Collenovi ze 6. století, která popisuje světcův pobyt v Annwnu a setkání s jeho králem ↗Gwynnem ap Nuddem. Další křesťanská legenda, o sv. Gildě, spojuje Glastonbury jak s Artušem, tak i Ginevrou, a vrch Tor je místem, kam král Melwas (Merlin?, Lancelot?) unáší Ginevru, kterou pak musí Artušovi vrátit. Křesťané zde pak postavili, stejně jako na mnohých významných kultovních keltských a předkeltských místech, kostel, dnes zasvěcený sv. Michalovi. Kdesi na úpatí Chalice Hill má být podle legendy ukryt i svatý ↗grál, pohár, jenž přinesl do Británie z Judeje Josef Arimatejský.

AVENTIA (gal.) – galská bohyně spojená s vodním kultem, uctívána v Avanches (dep. Aude, Francie).

B

BADH, BADH CATHA, BADB (ir.) – irská bohyně „bitevního pole“. Občas je synonymem pro tři další bohyně války, ↗Morrígan, ↗Neman a ↗Machu, častěji je však považována za jednu ze tří Morríigna. Z území ↗Galie pocházejí doklady potvrzující, že byla známá i zde, a to pod jménem Bodua (*Bodva*), respektive [C]*athvbodva* (Horní Savojsko). Název bohyně Badh Catha, „havran z bojště“ pochází od její metamorfózy v havrana, v jehož podobě poletuje se zlověstným křikem nad bitevním polem a čeká, až bojovníci padnou. Pak se sytí jejich masem a krví. V některých středověkých pramenech je Badh spojována s bohem války lidu ↗Tuatha Dé Danannů, Néitem, za jehož manželku je považována. Vystupuje v mnoha podobách, buď jako mladá, krásná a svůdná žena, nebo jako odpudivá a často chromá stařena, prادلena či čarodějnice, jejíž příchod nikdy nevěstí nic dobrého. Je předzvěstí zmaru a smrti. Ovládá magii a kouzla, manipuluje se životy hrdinů a umí jim věštit osud. Jejím atributem jsou nejen utaté hlavy, ale i zkrvavené části těl hrdinů, jež omývá jako hrůzná prادلena ve vodách potoků či řek. Zasahuje do života mnoha irských hrdinů a podobně jako severské valkýry si vybírá své oběti mezi nestatečnějšími z nich. Nejznámější je příběh ↗Cúchulainnův (*Cúchulainnova smrt/Aided Conculain*). Badh (v této verzi dcera Calatínova a sestra bratrů, kteří zhotovili tři smrtící oštěpy) na sebe vezme podobu Cúchulainnovy milenky Niam, vláká jej do pasti, která mu přivodí smrt. Jediná kapka Badhiny krve totiž oslabí Cúchulainna i jeho koně natolik, že v nerovném boji podlehnou. Badh usedá v podobě havrana na hrdinovo rameno a trojím výkřikem zpečetuje svůj triumf. Socha umírajícího Cúchulainna s „havranem smrti“ na rameni zdobí hlavní poštu v irském Dublinu.

I dnes věří obyvatelé na jihozápadě Irska v existenci Badb; vnímají ji jako ↗*banshee* (pod jménem *badhbh caointe*, „nařikající Badb“).



Marson (Francie), tepaná výzdoba pochvy keltského meče s motivem lidských hlaviček

BAILI BINNBÉRLAIG

BAILI BINNBÉRLAIG (ir.) – mytický hrdina, hlavní postava pověsti *Scél Bails Binnbérlaig*.

BALOR (ir.) – jednooký bůh („ničivé oko“, „drtící pěst“). V irské mytologii náležel ke starší generaci božstev, k ↗Fomóiriům, netvorům s jednou rukou a jednou nohou. Podle irské ↗*Lebor Gabála Érenn (Knihy invazí)* byl Balor vnukem boha války Néita a dědem boha ↗Luga. Ve druhé bitvě na ↗Mag Tuired stáli oba v čele znepřátelených skupin obyvatel Irska. Balor v čele Fomóiriů a Lug v čele populace ↗Tuatha Dé Danannů. K vítězství Fomóiriů zprvu napomáhalo magické Balorovo (kyklopské) oko (s víčkem tak těžkým, že bylo k jeho zvednutí třeba síly čtyř mužů; podobné oko měl i waleský obr ↗Yspaddaden Pennkawr z příběhu ↗*Jak Kulhwch dostal Olwen*; i jemu bylo třeba ke zvednutí obočí několika mužů). Balorovo oko rozsevalo mezi Tuatha Dé Dananny smrt. Teprve když Lug vystřelil z praku kámen (respektive kouli zvanou *tathlum*, vyrobenou podle tajného receptu z různých ingrediencí, mimo jiné i z písku od Rudého moře, kde měla svůj původ podle jedné z verzí i ↗Cúchulainnova zbraň ↗*gae bulga*) a jím zarázil Balorovi ničivé oko až do zátylku, obrátila se ničivá síla oka do vlastním řad a působila v nich smrtonosnou spoušť. Balor v bitvě zemřel a Fomóriové podlehl.

Balorův zápas s Lugem je námětem obsáhrných úvah a výkladů. Někteří v něm spatřují generační souboj bohů, přičemž vítězství mladších božstev v čele s Lugem nad staršími vedenými Balorem je přitom verifikací změněné etnické a kulturní situace a v tomto chápání i vítězstvím nových sil nad silami temna a chaosu. Balor je Fomóirii, v podání *Knihy invazí* s jistotou nadsázkou příslušník skupiny původních obyvatel Irska, které „přežilo“ útoky ↗Nemedova lidu, jejich faktických potomků a kulturních dědiců ↗Fir Bolgů. Po porážce ve druhé bitvě na Mag Tuired se Balorovým příbytkem stane ↗*síd*, kde stejně končí všechna postupně odstraněná, sesazená irská božstva (především ale Tuatha Dé Danannové). Jiné teorie, opírající se o analogii v irské pověsti zapsané ale až v 1. polovině 19. století, spatřují v souboji obou bohů zápas Slunce „zapadajícího“ (Balor) a „vycházejícího“ nebo „ranního“ (Lug), což by bylo zajisté snáze akceptovatelné, kdyby oba patřili do stejné generace bohů a také kdyby nebyl Lug slunečním bohem vrcholného léta.

V řecké mytologii existuje příběh, až na malé odchylky velmi podobný. Apollón, který byl mimo jiné též bohem slunečního jasu (v období vlády římského císaře Aureliána v letech 270–275 byl dokonce nejvyšším solár-



ním božstvem), zabil stejně jako keltský Lug („jasný“, „svítící“) jednooké obyvatele Tartaru, obry Kyklopy, syny Matky Země, kteří pak žili jako duchové v podzemním světě.

BANBA (ir.) – jedno ze tří ztělesnění Irska, spolu s ↗Fódlou a ↗Érií eponymní trojjediná Velká mateřská bohyně, původně Matka Země (Terra Mater), země v nejširším slova smyslu. V ↗*Lebor Gabála Érenn* (*Knize invazí*) je Banba považována, i když v trochu nejasném podání, za první obyvatelku Irska (v jiné verzi ji nahradila ↗Cessair), její družinu tvořilo – jak žádala přísně dodržovaná zásada triád – třikrát padesát panen a tři muži (Cessair doprovázelo jen padesát panen a tři muži). Banba zřejmě vládla výšinám, její svatyně byla asi původně na vrcholku Tul Tuinde (kam ji však literární křesťanské zpracování dějin Irska nechalo prchnout před velkým morem, jemuž jinak všichni podlehli).

BANSHEE (angl.) – v křesťanském podání královna víl. Odvozeno od irského *beansí(d)*, tj. „žena z (nitra) kopce (↗*síd*) [víl]“ či „vílí žena“.

Dodnes věří mnozí obyvatelé Irska na existenci víl a tvrdí, že se s nimi osobně setkali, podobně jako obyvatelé severní Evropy přísahají na setkání s malými trolly. Až do středověku lidé věřili, že *banshee* působí mužům jdoucím do boje své pláště neviditelnosti, ale jen málokterý jejich nabídku využije. Konkrétní *banshee* obývají podle tradic *sídy* po celém Irsku. Patří mezi nejlépe popsané a etnograficky zdokumentované postavy. Berou na sebe podobu mladých krásných žen s dlouhými zlatými vlasy či naopak stařenek a jsou oblečené do bílých nebo rudých rouch. Smutné volání nebo hrůzné skřeky *banshee* připomínající vraní krákání. Ozývající se především v noci a smrtelníkům tuhne krev v žilách a naskakuje husí kůže. Nikdy nevěstí nic menšího než smrt. Dodnes má na území Irska zaručenu legitimní existenci zhruba 150 *banshee*.

Banshee jsou pozůstatkem předkřesťanských bohyní, jimž bylo určeno uchýlit se pod tíhou změněné politické a náboženské situace mimo reálný svět, byly vyhoštěny do *sídů*, podzemního světa duchů, kam nechala zmizet irská literární křesťanská tradice celé generace „*nevhodných*“ božstev. I tak lze dnes se jmény mnohých *banshee* identifikovat jednotlivé bohyně, jako například ↗Badb, ↗Áine, ↗Bé Find a další.

BECUMA, BÉCUMA (ir.) – protože se dopustí cizoložství s Gaidiarem, synem boha moře ↗Manannána mac Lira, musí opustit svůj lid, ↗Tuatha

BÉ FIND

Dé Dananny. Připlouvá do Irska z krajiny ↗zásvětí, aby se provdala za ↗Arta, bratra ↗Conlea (odplul k *Tír na mBeó*, „zemi [věčného] života“) a syna ↗Conna Cétchathacha, krále ↗Tary. Shodou náhod však potkává jako prvního nikoli Arta, ale Conna. Představí se mu nepravým jménem Delbchaen a je ochotna se za něho provdat za předpokladu, že Art bude na jeden rok vypovězen od královského dvora. Takto se podvodem stane královnou. Její neoprávněná, uzurpovaná vláda (*anfír flátha*) uvrhla na zemi prokletí a způsobila neúrodu. Zemi toho mohla zbavit jen očištná oběť, jíž měla být podle ↗druidů krev nevinného chlapce „narozeného z rodičů bez hříchu“. Sám Conn se vypravil do zászvětí v Becumině člunu chlapce hledat. Tam je mu nápomocna královna ↗Rigrú „s velkýma očima“ (viz Rhianon), jejíž syn Ségda byl vybrán pro očištnou oběť. V momentě oběti zamění Rigrú svého syna za (obětní) krávu. Rigrú a Ségda varují Conna před Becumou, ale král nechce uposlechnout. Becuma pomocí magických sil zászvětí a ↗geisu zaplete Arta do nebezpečné cesty do zászvětí a do nalezení pravé Delbchaen. Nakonec je ale donucena vzdát se vlády v Taře, protože Art nezahyne, naopak celou cestu s úspěchem absolvuje.

Postava Becumy a její příběh jsou odezvou několika velmi starých mýtů (ne pouze matriarchálních). Becuma přichází (je vyhoštěna) ze zászvětí (odraz víry Irů, že oprávněná vláda krále pochází, respektive je dána či spojena nějakým způsobem se zászvětím). Sama si vybírá svého manžela (jemuž právě zemřela žena ↗Ethne [jevová forma Velké mateřské bohyně] – král-kněž mohl vládnout pouze po posvátném sňatku s [Velkou, mateřskou] bohyní), pod jiným jménem se stává na rok královnou (v pomyslném centru Irska Taře). Králův syn Art musí opustit dům, země je postížena neúrodou (pravá královna, která by zemi zajistila oprávněnou vládu, a tím i hojnost, je vězněna v zászvětí svojí matkou). K obnovení plodnosti země je třeba oběti chlapce, jehož kreví má být zkropena (chlapec je nahrazen krávou, zvířetem jenž je spojováno s [Velkou] mateřskou bohyní). Aby se do Tary navrátila oprávněná vláda, musí být uvedena na trůn pravá Delbchaen spolu s Artem.

BÉ FIND (ir.) – „*bílá dáma*“. Podle pramenů sestra bohyně ↗Boand („*krávy-bílé-bohyně*“), v některých příbězích manželka irského slunečního boha ↗Aeda. Podle irské tradice obývá (jako víla) ↗síd u vodopádu Assaroe u Ballyshannonu na severozápadě Irska (hrabství Donegal). Bé Find byla pravděpodobně místní formou (Velké) mateřské bohyně, nebo jednou z jejích jevových stránek. Jejím synem byl ↗Fraech, jenž měl podle Boandiny předpovědi zemřít téhož roku, kterého se ožení. Fraech byl jednou

raněn a nebyt péče Bé Find, Boand a sto padesáti jejích kněžek, které jej odnesly do ↗*sídu*, kde ho ošetřily a vrátily životu na zemi, tak by zemřel.

BEDWYR (wal.) – hrdina z waleského příběhu ↗ *Jak Kullhwh dostal Olwen*, člen ↗*Artušovy družiny*, od něhož žádal ↗*Kulhwh pomoc při hledání* ↗*Olwen*.

BELATUCADROS (brit.) – „*krásný*“, „*zářící*“. Bůh, jehož uctivali Keltové obývající území Cumbrie (severní Anglie). V době římské byl spojen s Martem – *Mars Belatucadros*. Dnes je tak považován především za boha války, ale jeho jméno a vyobrazení (bývá ztotožňován s rohatým bohem, jenž se objevuje na území severní Anglie, jistá paralela ↗*Cernunna* v pozemské podobě) však mohou být dokladem toho, že jeho původní funkce byla širší a že Belatucadros byl kmenovým ochranným božstvem, tím i bohem slunečním, jenž byl spojen s plodnostními zemědělskými rituály.

BELENOS, BELENUS (brit., gal., ir., wal.) – „*jasný*“, „*zářící*“, „*skvoucí*“. Bůh, který byl v době římské ztotožňován vzhledem k mnohým podobnostem s Apollónem (*Apollón Belenus*). Kult Belena byl spojen s oslavou svátku ↗*beltain*, zapalováním posvátného letního ohně, podobně jako u ↗*Luga*. Belenos byl především slunečním bohem (jehož původ sice někteří hledají u Ligurů i u Řeků) uctívaným Galy v jižní Galii a severní Itálii, ale jeho kult se



Battersea (Anglie), nádherný pozdně latěnský, emailem a abstraktním zoomorfním dekorem zdobený štít, nalezený v Těmži nedaleko Battersea. Jedna z nejkrásnějších prací z území Británie nám ukazuje okázalou nádheru, již se nejen obklopovali keltští vládcové, ale jež skončila na dně řek a jezer jako oběť všemocným bohům (konec 1. století před n. l.).

BELI

rozšířil i na území Británie a Irska (pod jménem ↗Beli, viz Beli Mawr). V duchu Apollónově byl spojován i s léčitelskými schopnostmi termálních vod a věštectvím. Irské slovo *bel* znamená „*ohněň*“ či „*sluneční záblesk*“. Belenos je rovněž ztotožňován s jedním bezejmenným božstvem zobrazeným na ↗kotli z dánského ↗Gundestrupu. V irském Míde se konal k počtě boha Belena (Belega) svátek ↗Bron Trogain („*Trogainův hněv*“), jehož součástí byly oběti prvotin.

BELI, Beleg (ir.) – sluneční bůh, jenž je irským ekvivalentem galského ↗Belena.

BELI MAWR (wal.) – Beli „*veliký*“. Ve waleském mytologickém cyklu ↗*Mabinogi* nalezneme o Belim pouze epizodické zmínky, v nichž je vždy označen za krále Anglie. Ve vyprávění *Tu je sen Maxena Wlendiga* poráží Beliho a jeho syny římský císař, jenž je „*zabnal na moře*“, v příběhu o setkání ↗Lludda s ↗Llellysem je označen za Luddova otce. Dalšími dětmi, které mu přisuzují písemné prameny, jsou ↗Kasswallawn, Nynnyaw a Llevlyys. Waleská mytologická tradice považuje postavu Beliho za pozůstatek boha, odpovídajícího galořímskému ↗Dispaterovi či irskému ↗Dagdovi, tedy jakéhosi praotce bohů i lidských generací. Jiné výklady jej spojují se Sluncem. Beli Mawrovou ženou byla bohyně ↗Dôn.

BELISAMA, BELISAME (gal.) – „*ze všech nejzářivější*“. Bohyně, která je považována vzhledem ke svému jménu za družku slunečního boha ↗Belena, s nímž by mohla tvořit božský pár vládnucí Slunci (ovládající jeho pouť po nebeské dráze) nebo obloze. Objevuje se také jako jedno ze jmen římské bohyně Minervy (*Minerva Belisame*). Ta byla původně bohyní mateřskou a pak ochránkyní řemesel, básníků, lékařů a bohyní vítězství.

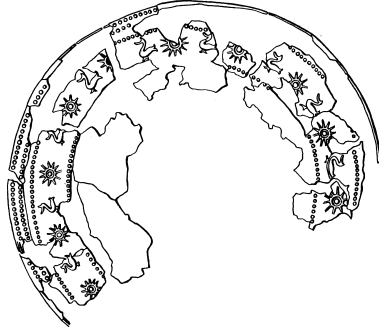
BELLOVES (gal.) – podle římského historika Tita Livia (*Dějiny V, 34*) jeden ze synovců galského krále Ambigáta z kmene Biturigů (jenž v 5. století před n. l. údajně ovládal třetinu ↗Galie), bratr Segovese. Podle vědeckých znameení, daných bohy Ambigátovi, se vypravil s dalšími osadníky dobývat nová území. Belloves se údajně vydal do Říma a jeho bratr Segoves do střední Evropy, kde se se svým lidem usadil. Příchod Keltů do české kotliny na přelomu 5. a 4. století před n. l., doložený archeologickými výzkumy keltských kostrových pohřebišť, potvrzuje alespoň z části historickou věrohodnost Liviových údajů, čerpaných ze starších písemných pramenů, dnes ztra-

cených. Příchod do „země zaslíbené“, kde byli osadníci přijati (jak se mnohdy tato Liviova epizoda mění), není zas až tak pravdivý, neboť v hrobech jsou pochováni především muži-bojovníci, často v plné zbroji. Vojenská síla a moc byla plně v souladu s keltskou filozofií, že muž má především bojovat a ve statečném boji padnout.

BELTAIN, BELTENE, BELTINE

– „*Belonesovy ohně*“. Jeden ze čtyř nejdůležitějších keltských svátků, slavený v předvečer 1. května. *Beltain* vznikl od „*bel*“ („jasný“, „zářící“) a „*tine*“ („ohně“). Prvním květnem začínala sluncem ovládaná, plodná polovina roku. Ohně hořící po zimní polovinu roku byly uhašeny a druidové zapalovali při obřadech ohně nové, živé zpočátku zvláštními druhy dřev. Ohně vzplály na návrších, na místech svatyní solárních božstev a jejich plameny zaháněly zlé a temné síly a mocnosti spojené se zimním obdobím, očisťovaly lidi i zvířata a obnovovaly jejich plodnost. Noc před prvním květnem byla vyhrazena nadpřirozeným bytostem a návštěvám ze *zásvětí*, podobně jako o *samainu*.

Tuto noc zmizel podle *Mabinogi* novorozený syn královny *Rhiannon*, stejné noci rytíř *Teirnon* v *Gwent Is Coed* hlídá svoji klisnu, nejkrásnější v království, jež každý rok přivede na svět hříbě, které někdo uloupí. Tentokrát ozbrojen očekává *Teirnon* příchod lupiče. Mečem usekne pařát, který se natahuje oknem po hříběti. I když lupiče-netvora nezastihne a nocí zní pouze hrůzný řev, nalezne po svém návratu na prahu domu *Rhiannoni* na syna. Ve waleském příběhu o setkání *Lludda* s *Llweylysem* je jedna ze tří pohrom spojena také s nocí před prvním květnem. Nad každým ohništěm v Anglii je slyšet výkřik, „*jenž pronikal srdce lidí a děsil je tak, že mužové ztráceli barvu a sílu, ženy potratily, chlapi a dívky ztráceli smysly a všechna zvířata, stromy, země i vody se stávaly neplodnými.*“ Řev vydávali dva draci, bojující o vládu nad zemí, berouce na sebe různé podoby. Draci (proměnění v prasátka) zkrocení *Lluddem*, uzamčeni v kamenné skříňce a zakopáni



Džšína u Plzně (okres Plzeň-sever), zlomky bronzové tepané mísy zdobené po obvodu motivem ptáčků a sluníček z inventáře mohyly (6. století před n. l.)

BERAN

hluboko pod zemí v Eryri (posléze Dynas Emrys, viz Vortigern), mají chránit Anglii před pohromou zvenčí, stejně jako hlava ↗Branova.

V předvečer *beltainu* spatřil světlo světa podle waleských příběhů i z vody zachráněný chlapec, syn ↗Ceridweny, jemuž bylo dáno jméno ↗Taliesin (*tal-ie-sin*, tj. „to zářivé/jasně/krásné čelo“).

V irské mytologii je svátek *beltain* spojen často se smrtí krále (stejně tak s podzimním svátkem *samainem*), a to převážně v ohni nebo ve vodě. Smrt a po ní následná svatba (Velké) mateřské bohyně – např. ↗Medb nechává o prvním májovém jitru zabít ↗Aililla, aby si vybrala dalšího manžela – jsou nejen počátkem plodné letní části roku, ale i důležitým předělem ve smyslu duality času, jak jej Keltové chápali. Na svátek *beltain*, zajisté ne náhodně, připloouvají podle ↗*Lebor Gabála Érenn* (*Knihy invazí*) k břehům Irska osadníci pod vedením ↗Partholona, ↗Nemeda a i poslední skupina obyvatel, ↗synové Míla. To dobře ladí i s prastarými představami Indoevropanů, že jaro je nejen počátek vegetačního roku, ale i nevhodnější doba k hledání nových sídel a konání válečných tažení.



Maner bio sul Mella (Itálie), část stříbrného torquesu s Teutatovým motivem beraních rohů, jednoduchým nákrčníkem s pečetiťkovými konci a s motivem obráceného „S“ (4. století před n. l.)

Do dnešních dnů se na mnoha místech Evropy dochovaly obyčeje a zvyky, jejichž součástí je pálení ohňů v noci před prvním květnem, k nim patří i zahánění zlých bytostí, například čarodějnic (každoročně i u nás na kopcích vzplanou hranice, na nichž je upalováno personifikované zlo), očišťování dobytka i lidských příbytků.

BERAN – zvíře, které je spojováno s keltským bohem ↗Teutatem („beraním bohem“). Od 3. století před n. l. převzal jeho funkci atributního zvířete s největší pravděpodobností kanec. Beran byl cten pro svoji sílu a zároveň neústupnost a majestátní klid. Beraní nebo mnohdy kozlí hlava odpovídala výrazově nejčastěji mužským hlavám (maskám) se špičatým vousem na bradě. Největší obliby dosahoval beran na konci doby halštatské a počátku doby laténské, kdy se s jeho různě provedenými zpodobněními setkáme na nádobách, sponách (maskovité spony), kováních (i rohů na pití), mečích (značky výrobců) i na jiných předmětech, a to na území od ↗Galie po Balkánský poloostrov. Obliba berana snad souvisela i s převažu-

jičím životním stylem. V důsledku ochlazení se v 7. a 6. století před n. l. věnovalo více obyvatel pastevectví, s čímž souvisí rozšíření stád ovcí a koz a také vzestup jejich významu. Po oteplení na počátku laténu se opět prosazuje původní typ zemědělství, založený více na pěstování obilovin. Beran ustupuje do pozadí a je nahrazen novými symboly.

V Galii doby předřímské se přesto hojně používaly hliněné krbové kozlíky v podobě sedících beranů s mohutnými zatočenými rohy. Beraní hlavu nalezneme i ve spojení s hadím tělem (vedle obecněji rozšířeného rohatého hada). Na území severní Anglie byla objevena řada zpodobnění rohatých bohů, přičemž někteří mají rohy beraní nebo kozlí.

Zde byl také s největší pravděpodobností uctíván (beraní) bůh jako nejvyšší kmenové božstvo. V písemných pramenech se zmínky o beranech uchovávaly pouze sporadicky. Z irské literatury vyplývá, že jej lze spojit především se silami ↗zásvětí.

BILE, BÍLE (ir.) – podle irské ↗*Lebor Gabála Éirenn (Knihy invazí)* jeden z osadníků, kteří přišli o svátku ↗*beltain* do Irska s ↗Mílem. V knize je označen společně s Mílem za praotce všech ↗Galů. Bile je také celokeltské slovo pro posvátný strom.

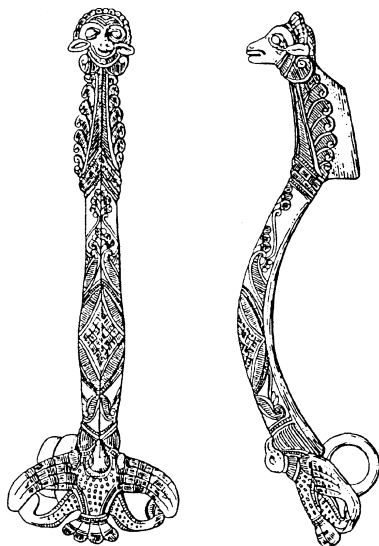
BLODEUWEDD, BLODEUEDD (wal.) – „z květu zrozená“. Manželka ↗Lleu Law Gyffese z waleského mytologického cyklu ↗*Mabinogi*. Z květu dubu, kručinky a tavolníku ji vytvořili pomocí kouzel ↗Math a ↗Gwydyon, protože Lleuova matka ↗Arianrod odepřela synovi ženu z pozemského, tj. lidského rodu. Blodeuwedd se ale zamilovala do Gronwa Pebyra, pána Penllynu, a spolu se rozhodli Lleua odstranit. Ale Lleu mohl zemřít pouze jediným způsobem. Tak dlouho jej Blodeuwedd přesvědčovala a přemlouvala, až se jí se svou zranitelností svěřil. A Blodeuwedd okamžitě zača-



Stylizovaná výzdoba lidských a zvířecích hlaviček a „S“ na dvou nákrčnicích s pečetiťkovými konci. Vpravo bronzový exemplář z Courtisols (Francie), vlevo zlatý z Frasnes-les-Buissonal (Belgie)



BOAND



Panenský Týnec (okres Loupy), maskovitá spina s patkou v podobě ovčí hlavičky a lucíkem přikrytým (dravým) ptákem s rozepjatými křídly (5. století před n. l.)

hyně. Sova je častým symbolem či atributem mateřských bohyní (je jednou z jejich ročních [zimních] podob = stáří). Sám příběh, respektive kurióznost Lleuovy smrti, připomíná několik podobných příběhů, např. filistínský o Samsonovi a Dalile či řecký o Pterelaovi a Komaithó. Sova byla také symbolem římské bohyně Minervy, jedním z ptačích atributů řecké Athény (vedle vrány). V Irsku má nepřehlédnutelné rysy „soví bohyně“ *↗*Rigrú („s velkýma očima“), královna *↗*zásvěti. Blodeuwedd (pozůstatek bohyně v podobě symbolizující část roku mezi *↗*samainem a *↗*beltainem) si sama vybírá manžela (Gronw), přičemž prvního de facto rituálně zbavuje života (Lleu). Bohyně nechá zabít (posvátného) krále, jehož zradí, nástupcem. Následuje mnohem mladší (!) moment odplaty, kdy je zrada pomstěna a ona potrestána buď svým synem, nebo dalším mužským příbuzným. Bohyně pak na sebe musí vzít za trest jinou podobu.

BOAND, BOANN (ir.) – irská (Velká) mateřská bohyně, kromě jiného hlavní hrdinka irského mytického příběhu obsaženého v „mytologickém zeměpisu Irska“, *Dějínách místa* (*↗*Dinnsenchus, *Dindsenchas*, *Dindsenchas*).

la s pomocí Gronwovou jednat. Rok poté (neboť tak dlouho trvala výroba smrtelné zbraně) Lleu umírá zasažen do boku jedovatým hrotem oštěpu. Proměnil se pak v orla a vzletl k nebi. Za tento ohavný čin byla Blodeuwedd Mathem, který vše odhalil a Lleua zachránil, náležitě potrestána. Panny, které ji vždy doprovázely, se utopily a ona sama byla proměněna v sovu, nočního ptáka, který se měl bát dne i ostatních ptáků (ale ti jí neměli ublížit). Gronw zahynul ranou Lleuova kopí. Irská literární tradice zná podobný příběh. Je o Bláthnad, manželce *↗*Cú Roie, která se zamilovala do *↗*Cúchulainna, a zosnovala pak Cú Roiovu vraždu. V postavě Blodeuwedd jsou spatřovány prvky dokládající její primární existenci jako (Velké) mateřské bo-



Po ní je nazvána irská řeka Boand, čili Boyne. Tu zachytil na své mapě Evropy řecký Ptolemaios (100–170 n. l.) pod názvem „*Bwindá*“. Pojmenování řeky vzniklo patrně z *b/Bowinda*, tj. „*kráva-bílá-bohyně*“.

Kráva je obecně přijímaným symbolem, popřípadě doprovodným atributem mateřských bohyní, a to nejen v indoevropské mytologii. Podobu krávy trojí proměnné barvy (bílá, červená, černá) měla řecká bohyně Ió nebo egyptská Isida a indická Kálí. Na území pevninské Evropy jí odpovídá Galy uctívaná *↗*Damona („*veliká kráva*“), na severu Anglie Verbeia („*ta s kravami*“). Častá vazba bohyní na vodu (prameny, řeky, jezera, moře) je dána tím, že voda byla jedním z hlavních živlů. Ovlivňovala vznik nového života a spojovala reálný svět se *↗*zásvětím. Měla i schopnost rituálně očistit bohyni a navrátit jí panenství.

Boand ovládne nečistým kouzlem pramen (vody) v tajné studni v Nechtanově *↗**sídu*. Ten stráží sám *↗*Nechtan (ve funkci boha ochraňujícího pramenící vodstvo, jako byl původně římský Neptunus) se svými třemi číšníky a není nikomu dovoleno jej spatřit, aniž by oslepl (asi v důsledku ohnivě nebo zářivě síly, která je ve vodě obsažena). Boand obešla pramen třikrát kolem dokola opačným směrem než „se sluncem“ (proti směru chodu hodinových ručiček), a tím zrušila kouzlo. Vody se v podobě tří vln vyvalily mohutným proudem a hledaly si cestu k moři. Boand přehajíc před nimi ztratila ruku, nohu (v jiném podání stehno) a oko a vody ji nakonec, když dospěly k moři, zahubily. Řeka pak tekla dál pod mořem i pod zemí a kdekoli se vynořila na povrch, vznikly největší světové řeky. Nakonec se navrátila zpět do nitra Nechtanova *sídu*. Tak se Nechtanova studna stala počátkem i koncem všech velkých pozemských vodních toků.

Prameny uvádějí, že Boandiným manželem byl buď nejvyšší bůh *↗*Tuatha Dé Danannů *↗*Dagda, s nímž měla syna *↗*Oenguse (Dagda je ale častěji uváděn jako její svůdce, nikoli manžel), nebo král *↗*Núadu (Airgetlám), Nechtan či jeho dvojník *↗*Elcmar (bratr boha Dagdy; jenž je někdy i Boandiným manželem/bratrem). Všichni shodně sídlili v *sídu* Bruig na Bóinne (velkém pohřebišti s megalitickými hroby, kde, jak Irové věřili, byly vchody do *↗*zásvětí) nebo u pramene Boyne v Sídu Nechtanu v Carbury Hillu (hrabství Kildare) na východě Irska.

BODB, Bodb Derg (ir.) – Bodb „*červený*“. Syn boha *↗*Dagdy, otec slunečního boha *↗*Aeda, jeden z mytických králů *↗*Tuatha Dé Danannů (vládnoucí v Munsteru). Podle irské lidové tradice obývá *↗**síd* (hrobku z navrštěných kamenů) v Slievenamonu (hrabství Tipperary) na jihu Irska.

BORS

BORMO viz BORVO

BORS – jeden z významných rytířů artušovských středověkých pověstí, synovec ↗Lancelota du Lac. Podle ↗Merlinovy věšby jeden ze tří rytířů, kteří měli nalézt svatý ↗grál. Na rozdíl od ↗Galahada a ↗Percivala neměl být panicem, ale měl se dopustit „jednoho poklesku“. Proto byl v Merlinově vidění zpodobněn jako bílý býk s tmavou skvrnou. Svůj meč získal Bors téměř na konci pouti za grálem na hradě Carboneku. Meč, pocházející od Josefa, syna Josefa z Arimatie (jím si proklál stehno), byl zlomen na dva kusy, ale v rukou Galahadových se opět zázračně scelil. Večer meč vzrostl do nebývalé velikosti a plál ohněm a byl předzvěstí objevení grálu. Po naplnění pouti za grálem a po smrti Galahada a Percivala se odebral Bors ke králi ↗Artušovi na hrad ↗Camelot, kde mu celý příběh vyprávěl.

BORVO, BORMO, Bormanus; ž. varianta **BORMANA** (gal.) – galský bůh termálních léčivých vod, jenž je blízký ↗Belenovi („jasný“), přičemž oba byli v době galořímské přímo ztotožňováni s Apollónem (hlavně s jeho aspektem dárce zdraví a léčitele), podobně jako bůh ↗Grannus („slunce“). Bormovo jméno se objevuje v podobě přídomku. Jako *Apollon-Borvo* byl uctíván v Bourbonne-les-Bains (dep. Haute-Marne, Francie), ve starověku zvaném Aque Borvis („vody [boha] *Borvo*“), v místě vyvěrajících termálních léčivých vod. Epiteta k jeho jménu jsou např. *Viritutis* („ten, kdo činí dobro“, „ten, kdo uzdravuje“), *Toutiorix* (což je vykládáno buď jako „uzdravitel“ nebo „král všeho lidu). Jeho ženským božským protějškem byla v Galii (Velká) mateřská bohyně ↗Damona („veliká kráva“). Spojení s Damonou odpovídá (vzhledem k některým interpretacím jména Bormo/vo) v mnohých ohledech vztahu irského boha ↗Dagdy a bohyně ↗Boand, či pevninského ↗Granna (respektive *Apollo Grannus*) a ↗Sirony. Všechny tři bohyně byly silnými mateřskými bohyněmi, všichni tři bozi mají společnou silnou sluneční komponentu, všichni jistým způsobem vládnou druhým nebo alespoň ovládají a strážejí vznik života (pramen, spojení se ↗zásvětím). Jméno Bormo má i ženskou paralelu – Bormana. Obě božstva se však společně vyskytují velmi zřídka.

BOTA – je považována za indoevropský (ženský) sexuální symbol. Na keltském území nalezneme botičky ve formě amuletů (u nás například Tuchoměřice, okres Praha-západ; ze Švýcarska kupříkladu Unterlunkhofen, kanton Aargau), nebo z hlíny či kovu (bronzu) vyrobených větších modelů



(u nás například hliněná bota z hrobu z Jíkve, okres Nymburk; je považována za etruský import).

Ševcování je řemeslem, jež ovládají všichni (!) významní waleští hrdinové (viz Lleu, ↗Manawyddan a další). Některé zmínky v příbězích ↗*Mabinogi* jsou vykládány jako velmi pozdní reminiscence na plodnostní rituály, které jsou známé také z popisů zemědělských mystérií z oblasti jihovýchodní Evropy.

BOUDICCA (brit.) – manželka krále keltských Icenů Prasutaga, jež se v letech 59–61 n. l. postavila do čela protiřímského povstání. Prasutagus ve své závěti ustanovil dědici království své dvě dcery a římského císaře. Po jeho smrti však Římané vtrhli do královského sídla, které zpustošili, a královské dcery znásilnili.

BRAN, BRAIN (ir., wal.) – „vrána“, „havran“. Bůh prvních Britonů. Vrána nebo havran byli považováni za věstecké ptáky a stali se symbolem božstev, jež měla i spojení se ↗zásvětím či smrtí. Viz Bran, syn Febala, Bendigeidvran.

BRAN, SYN ↗FEBALA, BRAN MAC FEBAIL (ir.) – hrdina velmi starého irského mytického příběhu *Branova plavba (Immram Brain Mac Febail co Tír na mBan)*, poprvé písemně zachyceného snad již v 7. století.

Bran usne nedaleko svého sídla, okouzlen krásnou hudbou. Když se probudí, nalezne vedle sebe stříbrnou jabloňovou větvíčku s květy. Vezme ji s sebou domů a tam jej navštíví krásná dívka-čarodějka. Ta líčí Branovi pohádkovou krásu země-ostrova *Tír na mBan* („země žen“), jenž vystupuje z moře na čtyřech zlatých sloupech. Vše se skví zlatem, stříbrem a bronzem, koně jsou zlatí, temně nebo blankytně modří, vůkol se line krásná hudba a vše září kouzelnými duhovými barvami. Neznají tam smutek, nemoc, smrt ani hněv, ale vše prostupuje a ovládá pocit blaženosti a radosti. Ostrovu vládne bůh Slunce. Pak si vezme čarodějka větvíčku zpět a zmizí.

Bran, omámený vyprávěním, se hned druhý den ráno vypraví s dvaceti sedmi druhy kouzelnou zemi hledat. Během plavby se setká s bohem moře ↗Manannánem mac Lirem, jenž také zpívá píseň o krásné krajině ↗zásvětí a ukáže poutníkům cestu. Zpěněné hřbety vln přirovnává ke kvetoucím stromům a keřům, mořské lososy k telatům a jeřábatům. Po mnoha příhodách, kromě jiného i návštěvy „ostrova veselí“, doplul Bran k „zemi žen“, kde se jej ujala sama královna. V nádherném paláci každý z jeho mužů nalezl

BRAN

lože a ženu, ze stolů nikdy neubývalo jídla a čas plynul v samých radovánkách a rozkoších. Po roce dosedl na Brana a jeho muže stesk po domově. Nadešla doba návratu. Královna důrazně varovala Brana před vstupem na irskou pevninu. Když plavci přibyli k irským břehům, zůstali podle královniny rady na lodích. Lidé se jich ptali, kdo jsou a odkud přicházejí. Tehdy si Bran uvědomil, že čas v „*zemi žen*“ plynul mnohem pomaleji než v reálném světě, neboť byl v době návratu pro Iry jen pouhou postavou ze staré pověsti. Když jeden z Branových mužů přestoupil královnin zákaz a vystoupil z lodi na pevninu, rázem se jeho tělo proměnilo v prach. Bran zůstal na lodi a vyprávěl posluchačům na pobřeží své příhody. Pak s rozloučil a vydal se zpět na západ k ostrovům zásvěti.

BRAN BENDIGEIT, Beidigeidfran (wal.), Bendigeidvran, Bendigeidfran (fran.) – Bran „*blažený*“, „*požehnaný*“. Syn ↗Llyra, postava z waleského mytologického cyklu ↗*Mabinogi*, bratr ↗Branwen, po otci nevlastní bratr ↗Nissyena („*dobromyslný*“) a ↗Evnysyena („*zlovolný*“). Některé teorie ztotožňují oba sourozence a dokazují, že Bran Bendigeidvran a Branwen jsou jedna a táž osoba, bohyně smrti a války.

Podle příběhu byl Bran králem ↗Británie. „*Nikdy se nevešel do domu*“, nevešel se ani do lodi, a proto musel překonat moře mezi Walesem a Irskem pěšky. Ovládal kouzla a mysl lidí. Svoji sestru provdal za irského krále ↗Matholwcha s úmyslem spojit obě země, ale z celého svazku nezvešlo nic dobrého. Kvůli pohaně a konfliktu, které připravili Irům na britské půdě Branovi příbuzní (zohavení Matholwchových koní), jim Bran daroval na usmířenou kromě jiného i ↗kotel znovuzrození (který měl svůj původ stejně v Irsku a s sebou do Anglie ho přinesli irští osadníci). Irové však nebyli ochotni Branwen zapomenout události, které předcházely její svatbě. Zanedlouho po narození syna Gwerna (obdoba jména Bran) byla vyhnána a poslána do kuchyně vykonávat podřadnou práci.

S tím se Bran nemohl smířit a vypravil se do Irsku na trestnou výpravu. Iry jaly při pohledu na Brana a jeho armádu velké obavy. Majíce strach, že v bitvě podlehnou, uchýlili se ke lsti. Matholwch abdikoval a na trůn měl nastoupit malý Gwern. Pro následnou slavnost smíření Irové vystavěli obrovský dům, kde se měl Bran se svojí armádou a zástupci Irů sejit a vše řádně zpečetit při hostině. V domě se ukrylo v kožených vacích sto nejlepších irských mužů-bojovníků. Evnysyena však lest odhalil a všechny muže zabil tak, že rozmáčkl jejich hlavy. Pak vhodil do ohně Branwenina syna Gwerna. Došlo k bitvě, při níž si Irové vypomáhali kotlem znovuzrození. Když jim



Britové kotel zničili (Evnysseyen se schoval mezi mrtvé irské bojovníky, a když byl v kotli, protáhl se, až kotel pukl stejně jako jeho srdce), naděje na vítězství byla mizivá. Ale i bilance Britů byla smutná. Sám Bran byl raněn jedovatým oštěpem do nohy. Vyzáblo pouze sedm waleských mužů (mezi nimi ↗Manawyddan). Ty Bran požádal, aby mu stáli hlavu a pohřbili ji na Gwynn Vryn („*bilém kopci*“, towerském návrší) u Londýna. Cestou domů, která trvala mnoho let (sedm roků trávil v Harddlechu [Harlechu, hrabství Gwynedd ve Walesu], kde jim zpívali tři ↗Rhiannonini ptáci, dvacet čtyři let v Gwalesu v Penvro [ostrov Grassholm u pobřeží Pembroke]), jim hlava po celou dobu dělala dobrou společnost. A dokud neotevřeli dveře směrem ke Cornwallu (zastesklo se jim najednou po domově), žili jen radovánkami a na všechny hrozné události zapomněli. Pak si ale rázem uvědomili, co hrozného je potkalo a smutně se vydali na cestu. Branova hlava měla zůstat neporušena jen do té doby, než se dveře otevřou. A tak bylo třeba splnit Branovu prosbu a vydat se k Londýnu. Branova hlava byla pietně pohřbena na Gwynn Vryn, tváří k Francii, aby chránila město Londýn (i celou Anglii) před vpádem nepřátel ze zámoří.

Branova hlava, stejně tak jako hlava biblického Adama, pohřbená údajně na Golgotě, nebo řeckého Sósipolise (který je považován za ducha Krónova, jehož doprovodným atributem je též vrána) či severského Mímiho, splňovala především dvě hlavní funkce: jednak byla zdrojem síly, energie a moudrosti, jednak ochraňovala svého majitele či skupinu osob nebo nějaké místo, které nemuselo být vždy konkrétní. Samo Branovo zranění, do jisté míry jen symbolické, jej diskvalifikovalo jako osobu vhodnou vykonávat královskou vládu. Bran musel zemřít, nebyl již schopen vládnout, stejně jako musel rezignovat například zmračený král ↗Núadu. Putování s Branovou hlavou Walesem v mnohém připomíná cesty po místech zásvětí, kde ti, co pobývají, neznají smutek a starosti, nestárnou a mají dostatek potravy. Tomu nasvědčuje i symbolika Rhiannoniných ptáků i zmínka o tom, že pokud se neotevřou dveře směrem ke Cornwallu (přes moře), bude hlava neporušena. Hrdinům irských příběhů, kteří se vraceli z cest po zásvětí, bylo po návratu zapovězeno, aby vstoupili na pevninu. Tehdy kouzlo, jímž byl „zastaven čas“, pominulo, a oni zestárli, zemřeli nebo se proměnili v prach. Po otevření dveří, které dělily poutníky od reálného světa, bylo kouzlo zrušeno, hlava již „nebyla neporušená“ (cesta po místech zásvětí skončila, když se jednomu z průvodců hlavy, Heilynovi, zastesklo po domově jako jenomu z mužů v irském příběhu o Branovi a jeho pobytu v „*zemi žen*“), a proto ji bylo třeba pohřbít.

BRANWEN

BRANWEN, Bronwen (wal.) – „*bílá vrána*“, „*bílá hrud*“. Dcera ↗Llyra, sestra ↗Branu Bendigeita a ↗Manawyddana, postava z waleského mytologického cyklu ↗*Mabinogi*. Svým bratrem byla provdána za irského krále ↗Matholwcha, aby se tak spojila v příbuzenském svazku obě mocná království, Anglie a Irsko. Celý průběh manželství „*jedné ze tří nejkrásnějších dívek ostrova*“ byl poznamenán zlovolným činem ↗Evnysyena, Branwenina nevlastního bratra, který zohavil irské královské koně. Irům byla sice poskytnuta náhrada (viz Bendigeidvran), nebyli však ochotni Britům (respektive Walesanům) přes všechnu Branweninu dobrotu a štedrost k obyvatelům Irska potupné jednání odpustit. Byť Branwen porodila králi syna Gwerna (obdoba jména Bran), přesto ji na naléhání svých blízkých zapudil a poslal do královské kuchyně, kde musela snášet různá příkoří. Bran pomstil urážku své sestry. V bitvě mezi Brity a Iry bylo vyhlazeno, až na pět těhotných žen, celé Irsko, ale Bran a většina jeho vojska zahynuli. Zabit (Evnysyenem vhozen do ohně) byl i Gwern. Po návratu k britským břehům (na ostrov Anglesey, wal. Môn) puklo Branwen srdce žalem, neboť byly kvůli ní zničeny dva krásné ostrovy. Pochována byla „průvodci Branovy hlavy“ údajně v mohyle známé jako „*Bedd Branwen*“ na břehu řeky Alawy. V křesťanském podání se z původní silné bohyně, již Branwen zajisté byla, nedochovalo téměř nic. Branwen (až na závěrečnou pasáž) trpělivě snáší svůj osud včetně příkoří, kterého se jí dostalo ze strany Irů. Je tak spojována povětšinou pouze s dobrem (dobro konající mateřská bohyně). Vrána – symbol bohyně – byla ptákem věšteckým, patřícím stejně jako havran (mnohdy nerozlišeno) zimě a je u něho zdůrazňován vztah ke smrti a zásvětí (pozůstatek víry v to, že vrána přináší novorozená děvčátka, má své kořeny právě u Keltů).

Motiv Branovy trestné výpravy do Irska a jí předcházející události budí spíše dojem, že Branwenina cesta do Irska byla, spíše než čímkoli jiným, obyčejným únosem. Tak může být příběh Branwen (a má i několik styčných bodů) srovnáván s únosem řecké bohyně Persefoné („*nositelka zkázy*“, také bohyně smrti, královna Tartaru, jedna z podob bohyně Koré). Irsko je zde de facto v postavení (za mořem ležící) krajiny ↗zásvětí. Jak únos Branwen, tak Persefony měl za následek zničení země/Země. Obě dvě trpí – Branwen posluhuje v kuchyni, Persefoné odmítá ze žalu cokoli pojíst. Příchozí z Walesu jsou uvězněni, aby se nemohli vrátit a spravit Brana o tom, co se stalo, z Tartaru také není návratu. Aby Branwen zpravila o svém osudu Brana (od něhož očekává vysvobození), posílá mu špačka, ptáka, jehož přilet doposud symbolizuje příchod jara. Tak jako se do Tartaru vstupovalo přes

řeku Styx, tak Bran musí překonat řeku (jiná cesta nevede tam, kam jde), kterou „nikdo nemůže přejít a není na ní mostů“. Sám se stane mostem, který oba světy – svět reálný a zászvěti – překoná, ale návratu se nedožije.



BREGON (ir.) – mytický král ↗Keltů žijících na území Španělska (Hispanie). Jeho synové (bylo jich deset, jak se vypráví v irské ↗*Lebor Gabála Érenn [Knize invazí]*) patřili vedle dalších k poslední vlně kolonistů, kteří po porážce ↗Tuatha Dé Danannů osídlili Irsko, a dali tak počátek nové generaci, údajně goidelských Keltů, jež zde dosud v některých oblastech přezívají.

BRENNUS, Brennius (gal., wal.) – mytický keltský (britský) král, který byl podle kroniky ↗Geoffreye z Monmouthu (*Dějiny britských králů/Historia Regum Britanniae*) synem Dunwallise a bratrem ↗Belihu. S ním také podnikl válečnou výpravu do ↗Galie, kterou si podmanil. Dále bojovali proti Římanům, které také porazili. Antická literatura zná dva keltské vůdce/krále téhož jména, o jejichž skutečné historické autenticitě se vedou spory.

Prvním byl Brennus (1), vůdce galského kmene Senonů, jehož osud líčí římský historik doby Augustovy Titus Livius (*Ab urbe condita/Od založení města*, stručně *Dějiny*, kn. V). Pod jeho vedením porazila galská vojska 18. července roku 390 nebo 387/6 před n. l. Římany v bitvě na řece Allii a obléhala a dobyla – až na Kapitol (díky posvátným husám bohyně Junony, které Římané nesnědli ani v největším hladu) – i město Řím a vnutila Římanům potupný mír, jímž si měli za tisíc liber zlata vykoupit svoji svobodu. Po Brennovi je údajně nazván Brennerský průsmyk v Alpách (na hranici mezi Itálií a Rakouskem).

Druhým byl Brennus (2), vůdce galských vojsk, která roku 297 před n. l. napadla a údajně vyplenila řecké Delfy. Diodóros Sicilský, řecký historik 1. století před n. l., líčí v *Historické knihovně (Bibliothéké historiké)* nejen válečnou strategii Galů při obléhání Delf, ale i jejich „setkání“ se sochami řeckých bohů, jejichž lidská podoba v nich vzbudila opravdu bouřlivé veselí. Podle Pausania (*Periéégésis tés Hellados/Cestování po Řecku*), řeckého spisovatele z 2. století n. l., jenž se věnoval také velmi podrobnému popisu Delf, Galové údajně městu příliš neuškodili. Podle líčení bitvy prý Řekům pomáhali všichni jejich bohové. Brennus (2) zahynul (sebevraždou či se nechal zabít svými druhy) a Galové byli poraženi. Sám průběh bitvy a její konec jsou popisovány antickými autory podobně. Naopak jiné zprávy se kloní k verzi, že Galové po vyplenění Delf odvezli všechny poklady z místních chrámů a pokladnic do Toulouse, aby je obětovali svým bohům.

BRES

Jméno Brennus či Brennius považují někteří autoři za latinský přepis jména ↗Bran a příběhy líčené antickými autory za historicky nevěrohodné nebo za zčásti převzaté a historicky verifikované keltské báje (resp. mýty), jejichž hlavními náměty byly cesty za neobyčejnými poklady ↗zásvětí. Ty pak byly v podobných podáních spojeny s určitými skutečnými událostmi. Proto jsou také hledány styčné body mezi příběhy ↗Brana Bendigeita a obou Brennů.

BRES (ir. – „*bouře*“). Bůh ze starší generace irských bohů, ↗Fomóirií po otci (Elath) a po matce ↗Tuatha Dé Danann (adoptován). Výjimečně je jako Bresova matka uváděna ↗Brigit, která je jindy, a to ve většině pramenů jeho manželkou. Podle ↗*Lebor Gabála Éirenn* (*Knihy invazí*) byl vychován ženami Tuatha Dé Danannů, které mu také pomohly ke královskému úřadu poté, co musel abdikovat zraněný ↗Núadu. Záhy se však ukázalo, že Bres porušil všechny sliby, jež dal mužům Tuatha Dé Danannů, a že se mu nedostává panovnických ctností, mezi něž patřily především štedrost a pohostinnost. Ponižoval Tuatha Dé Dananny – uložil jim vysoké daně, nutil je k podřadné práci (bůh ↗Dagda stavěl Bresovi pevnost, statečný bojovník ↗Ogma nosil dřevo ad.), a především byl velmi lakomý, asketický a Tuatha Dé Danannové trpěli hladem. Stal se terčem posměchu ↗*fili* Cairbre, jehož se Bresova nepohostinnost osobně dotkla. Z lakoty usvědčený Bres byl vyzván, aby abdikoval. Místo toho však prchl k Fomóiriům a žádal o pomoc. Obě dvě strany se chystaly k bitvě, která se odehrála na ↗Mag Tuired (druhá bitva na Mag Tuired); v čele Tuatha Dé Danannů stál ↗Núadu Airgetlám, který byl dosazen na trůn, v čele Fomóiriů ↗Balor. Tuatha Dé Danannové vyhráli a Bres byl zajat. Život mu zachránilo jen několik darů, které měly velký vliv na zemědělskou produkci vítězů: krávy, jež dávaly mléko po celý rok, přesná (magická) data, kdy je nejlepší den pro orbu, setbu a sklizeň (úterý) a další rady. Bres nakonec stejně umírá, přemožen kouzly boha ↗Luga.

Bres, vzhledem k několika výrazným aspektům své povahy, je považován za boha plodnosti a vegetace rolníků (ještě předkeltské populace), kterého je možno volně přirovnat ke germánskému Freyovi. Své dobré vlastnosti ale uplatňuje pouze vůči „původním“ obyvatelům ostrova, Fomóiriům. Novým obyvatelům, Tuatha Dé Danannům, přestože byl zvolen zásluhou jejich žen (= bohyň), je odpírá, dokud není nucen vydat svá tajemství zemědělského úspěchu za cenu záchrany vlastního života. Když Bres předá všechny své zemědělské vědomosti, stejně umírá (Lugovým přičiněním), neboť je – zba-



ven svých tajemství – nepotřebný. Jeho dovednosti si osvojili druzí, temné síly byly přemoženy.

BRIAN (ir.) – syn bohyně ↗Danu, bratr ↗Iuchaira a ↗Iucharbaira, představitel generace irských bohů ↗Tuatha Dé Danannů. Se svými bratry (nejvýznamnějšími syny bohyně) se vždy vyskytuje v triádě a je považován za boha vědění. Tuatha Dé Danannové jsou mnohdy označováni jejich zásluhou jako *Fir tri nDea*, „*lidé třech bohů*“. Žení se společně s trojedinou (Velkou) bohyní ↗Ériú (Eire), ↗Fódlou a ↗Banbou. Společně se svými bratry měl jediného syna Ecnea („*moudrost*“).

Trojici Brian, Iuchair a Iucharbair je možno chápat i jako obdobu starobylých védských bohů Mitry, Varuny a Indry. Podle ↗*Lebor Gabála Érenn* (*Knihy invazí*) spolu zabíjejí ↗Ciana (v podobě psa/kance), za což jsou jeho synu ↗Lugovi povinni opatřit sedm zázračných věcí, jimiž mají za svůj čin zaplatit (odškodné): koně, který se nebojí blesku, ran ani moře, kouzelný oštěp z rudého zlata, který nikdy nemine cíl a vrátí se zpět, kůži z vepře, která vše zhojí, šest prasat, která po každé hostině (na níž jsou zabita a snědena), pakliže nejsou poškozeny jejich kosti (stejný princip platil i na kozly severského boha Thóra), vstanou a další. Brian, Iuchair a Iucharbair splní všechny Lugovy podmínky, ale při posledním úkolu, jímž je trojí výkřik na kopci Míodhchaoín v Lochlainnu, jsou po roztržce zabiti. Jiná verze příběhu (např. v *Imthechta Clainne Tuirill/Putování dětí Tuirillových*, 11. století) přepisuje jejich smrt samotnému Lugovi.

BRICRIU Nemhthenga (ir.) – Bricriu „*jedovatý jazyk*“, *trickster*. Podněcovatel nesvárů a výtržník, jeden z hrdinů ↗*Ulsterského cyklu*, který se snaží všemi způsoby zasít sémě nesvárů a zášti svým poťouchlým jednáním mezi největší ulsterské hrdiny – ↗Conalla Cernacha, ↗Cúchulainna a ↗Loegaire Buadacha (námět zpracovává ↗*Fledh Bhricrenn/Bricriuova hostina*) – nebo jejich manželky Lennabair, Fedelm a ↗Emer, či svými intrikami působí na osud ↗Flidais. Do jisté míry bychom u něho našli podobné charakterové rysy jako u severogermánského boha Lokiho, který byl též strůjcem mnoha podobných (celkem neškodných) třenic, z nichž ovšem i on odcházel mnohokrát se šrámy či ostudou podobně jako Bricriu (skončil i se svojí ženou na hnojišti, místo aby se kochal vítězstvím nad muži a ženami Ulsteru).

BRIGANTIA (především brit.) – „*vznešená*“, „*veliká*“. Původně (Velká) mateřská bohyně keltských Brigantů, uctívána obyvatelstvem na mnoha mís-

BRIGIT

tech Evropy, respektive tam, kde se Brigantové usadili. Je jednou z nejstarších bohyní keltského panteonu. Stopy po jejím kultu nalezneme od Portugalska po Irsko (například řeka Braganca v Portugalsku, Bregenz – původně sídlo Brigantů u Bodamského jezera v Rakousku, město Brig ve Švýcarsku, řeky Braint a Brent a město Barrow v Anglii [severozápad], Brig ve Walesu, planina Brega ve východním Irsku a další místa). U Britonů na území Anglie byla silnou trojjedinou bohyní, původně personifikací země (nejdříve obecně, pak určitého území) podobně jako irská ↗Ériu. V Irsku jí odpovídá bohyně ↗Brigit a okrajově i sv. Brigita z Kildare (Brigitiným hlavním svátkem byl 1. únor, tj. den, kdy Keltové slavili svátek ↗imbolc). Mladší vyobrazení ztotožnilo Brigantii s římskou bohyní Minervou, která sice byla původně mateřskou bohyní, ale pak především ochránkyní řemeslníků, herců, básníků a později také lékařů.

BRIGIT (ir) – podle ↗*Lebor Gábala Érenn* (*Knihy invazí*) byla Brigit dcerou boha ↗Dagdy z generace bohů ↗Tuatha Dé Danannů. Vlastnila dva kouzelné voly, Feaa a Femena (ne býky!), byla manželkou ↗Brese (v jiném podání – ↗*Lebor Laignech/Leinsterská kniha* – byla jeho matkou), s nímž měla synka Ruadána. Jako (Velká) mateřská bohyně byla ochránkyní plodivých sil přírody, zabezpečovala úrodnost zemědělské půdy, starala se o vše nově narozené (včetně dětí, neboť své ztratila). Přestože jí byly zasvěceny četné prameny a řeky (nositelé oplodňujících a léčivých sil), byl jejím hlavním atributem oheň symbolizovaný svastikou (z ní se vyvinul typický „větrníkový“ kříž sv. Brigity, který údajně sama spletla ze slámy jako symbol křesťanského spasení). Proto je Brigit chápána především jako bohyně posvátného ohně (a tento úkol převzala i sv. Brigita v klášteře v Kildare, hrabství Kildare), bohyně ovládající sluneční energii. Brigit je však spojována i se smrtí – úmrtí jejího synka Ruadána vyvolalo v Irsku poprvé pláč a zármutek. Vystupuje v triádě společně se „sestrami“ stejného jména.

Nelze vyloučit, že byla bohyní (viz Brigantia), kterou si s sebou přinesli z Británie Brigantové usadivší se na jihozápadě Irska. Bohyně pak nabyla na významu v souvislosti se vzestupem politické moci tamních rodů. V *Cormacs Glossar* (*Cormacův glosář*, počátek 10. století) je Brigit považována především za patronku věšectví, poezie a moudrosti (byla patronkou ↗fili). Její dvě sestry stejného jména ochraňovaly lékaře a kováře (respektive řemeslníky či původně magii spojenou s kovářským řemeslem, viz spojení s ohněm; viz římská Minerva).

Křesťany byla Brigit přijata jako ↗sv. Brigita z Kildare, jejíž svátek připadl



na 1. únor, tj. den, kdy Keltové slavili svátek *Imbolc*. Tento den byl spojen s počátkem laktace ovcí. Při obřadech byla očisťována zvířata, pastviny i pole pomocí vody a ohně a začaly přípravy na nový vegetační rok. Klášter v Kildare (respektive dvojklášter, neboť zde žily dvě oddělené komunity, ženská a mužská, přičemž do ženské komunity měli muži, až na církevní správu, přísně zapovězen vstup), jehož byla sv. Brigita představenou (podle irské křesťanské tradice v 7. století), byl údajně založen na místě starší svatyně, zasvěcené původně pohanské Brigit. Klášter byl podle časné středověké tradice pojmenován po starodávném dubu, který zde stál až do 10. století. V klášteře byl udržován oheň, jež stínil vzrostlý hloh (jeho červené plody měly podobnou symboliku jako jeřabiny nebo plody *jabloně*).

Sv. Brigita je jednou z nejvýznamnějších irských světic. V legendách, které jsou s ní spojeny, si uchovala mnoho ze své pohanské předlohy (Velké) mateřské bohyně. Již samo místo jejího narození (údajně ve Faughartu, hrabství Louth) – na prahu domu – jí zabezpečovalo zvláštní postavení. Patřila mezi dva světy (mezi svět živých a mrtvých), a tak se také celý život projevovala. Od samého narození ji provázely plameny a ohňová znamení a mnoho příhod ji spojovalo s kravami a dobytkem (ještě dnes je patronkou dobytka). Vládla živlům, léčila nemocné, křísila mrtvé, štědře obdarovávala chudé a ty, kteří si to zasloužili.

SV. BRIGITA viz BRIGIT

BRITÁNIE, lat. **BRITANNIA** – ostrov na severozápadě Evropy, původně název pro celé souostroví. Řekům a Foiníčanům byla známá pod jménem *Kassiterides*, „*Cínové ostrovy*“ nebo *Albion*. Římané se blížte setkali s obyvatelstvem Británie (nazvali je souhrnně Britany) poprvé za *Caesara* roku 55 a 54 před n. l., kdy podnikli dvě výpravy z *Galie* za kanál La Manche. Své poznatky o ostrově, jeho obyvatelích, zvyklos-

Pwyll, Prince of Dyved.

ŷyma dechreu mabinogi.

Pwyll penndeuic dyuet a'od yn arglôyd ar feith cantrêf dyuet. Athzeigylgweith ydoed yn arberth puiflys idaŵ. Aduot yn yuryt ac yn y vedól uynet y hela. *ŷef* kyfeir oe gyuoeth a vynnei y hela glynn cuch. Ac ef agychwynnws y nos honno o arberth. Ac a doeth hyt ym penn llwyn diarwya. Ac yno y bu y nos honno. Athannoeth yn *ŷeuentit* ydyd kyuoedi aozuc a dyuot y'lynn cuch y ellôg y gôn dan y coet. Rchanu y gôn a dechreu dygyuozi yz hela. *ŷacheret* yn ol y côn ac ymgolli ae gedymdeithon. Ac ual bydd yn ymwarandaŵ a'lef yz erchwys. ef a glywef *ŷef* erchwys arall. Ac nyt oedynt vn *ŷef*. a hynny yn dyuot yn erbyn y erchwys ef. *ŷc* ef a welei lannerch nny coet ouaes gwaftat. Ac ual ydoed y erchwys ef yn ymgael ac yfilyr y llannerch. ef a welei carô ovlaen yz erchwys arall. R parth apherued yllannerch *ŷyma* yz erchwys aod nny ol yn ymozdief ac ef. Ac nny vôtŵ yz llawr. *ŷc* yna edych ohonaŵ ef ar liô yz erchwys heb hanbôyllaŵ edych ar y carô. *ŷc* o: a welefi ef ohelgôn bybt. ny welefi côn un *ŷll* ac bynt. *ŷef*

Mabinogi. Začátek první větve (Pwyll, vládce dyvedský) podle Evansova diplomatického vydání z roku 1907



Nejúvznamnější keltské kmeny sídlící na území Británie v 1. století před n. l. (rekonstrukce)



tech a cestě za řeku Temží Caesar zaznamenal stručně v *Zápisích o válce galské*. Teprve za císaře Claudia začalo roku 43 n. l. podmaňování Británie a byl dán základ k vytvoření provincie Britannia.

Z keltských kmenů, žijících na území Británie, uvádí Caesar např. Ankality, Cenimágy, Kassy a Trinovanty.

Keltský odpor proti dobyvatelům nebyl příliš silný, pouze tehdy když Římané porušovali dané sliby a smlouvy. Pak jejich chování k „barbarskému“ obyvatelstvu vyvolávalo nevoli a protiřímská povstání. Například roku 59 až 61 n. l. se do čela vzbouřenců postavila královna ↗Boudicca. V následujícím století dobyla římská vojska celý střed ostrova a proti na severu žijícím Piktům byla provincie zabezpečena postupně dvěma valy, roku 121 Hadriánovým a 142 Antoninovým. Největšího rozkvětu se romanizovaná Britannia dočkala ve 3. století. Pozůstatky římské civilizace jsou dokladem rozvoje zemědělství, řemeslné výroby, obchodu, architektury i kultury obecně. Na zbytcích starších keltských sídel nebo zcela nově vystavěli řadu vojenských stanic a prosperujících měst (například Londinium [Londýn], Verulamium [Old Verulam, St. Albans], Camulodunum, Deva [Chester], Eburacum [York], Isca [Caerleon]).

Náboženství ostrovních Keltů postupně asimilovalo římské impulsy (od 4. století i křesťanství), stejně tak jako si Římané přisvojovali některé prvky domácí tradice. Od poloviny 4. století římské panství v Británii postupně upadalo. Nájezdy Skotů z Irska, Piktů za Skotska a germánských Saxonů ze zámoří donutily Římany roku 407 Británii opustit.

BRON TROGAIN (ir.) – „*Trogainův hněv*“. Obřady, které se konaly na svátek ↗*lugnasad* (v noci na 1. srpna) v irském Mide a měly mnoho mytologických aspektů. Byly pořádány k uctění boha Belega (↗Belenos) a jejich součástí byly vedle ohňů oběti prvotin.

BŮH SE DVĚMA OBLIČEJI, „Ianus/Jánus“ – z území ↗Galie, ↗Británie i Irska (ale i dalších míst Evropy, která obývali Keltové) jsou známa božstva se dvěma obličejí (nejčastěji tváře mužů, výjimečně mužská a ženská tvář), jež se obecně v literatuře nazývají podle starobylého římského boha Iana/Jána (boha „vchodu a východu“, přeneseně či personifikované „počátku a konce“). Nejznámější kamenná „Ianova hlava“ keltské (keltsko-ligurské) provenience pochází z jihofrancouzského ↗Roquepertuse, podstatně menší exemplář byl objeven v Leichlingenu u Bonnu (Německo). Z panonského naleziště Badacsony-Lábdihegy (Maďarsko) pochází 23 cm



*Badacsony-Ládbihegy (Maďarsko), kamenná Ianova hlava
(2. až 1. století před n. l.)*

vysoká Ianova hlava, která má stejně neživotné rysy, zavřené oči a pokleslé koutky úst jako lidské hlavy z jihofrancouzských svatyní. Jak v Galii, tak i Británii kolovaly mince s „Ianovou hlavou“. Ianus/Jánus byl velmi starobylý bůh, vládce počátku roku, první král Latia v době „zlatého věku“. Byl uctíván pod různými jmény v římských provinciích od Afriky až po Podunají a Británii.

Ve francouzském Autunu stál v galořímském období „Janův/Janův chrám“, mající snad původně podobu otevřeného kultistě, pak zde byl postaven v 1. či 2. století n. l. chrámec se zastřešeným ochozem (*fanum*).



C

CAER IBORMEITH (ir.) – Caer „*bobulka tisů*“. Obyvatelka ↗zásvěti, dcera Ethala Am[n]buaila. Zamiloval se do ní (podle příběhu *Oengusův sen/Aislinge Oenguso; Oengusova zasněná tvář* z 9. či 10. století) syn bohyně ↗Boand a boha ↗Dagdy ↗Oengus Mac In Óc, považovaný za boha úrody a všeho, co roste. Po celý rok se mu dívka každou noc zjevovala ve snu, ale nikdy nedovolila, aby se jí dotkl. Oengus onemocněl a všechny kroky Boand, Dagdy či ↗Bodba, krále munsterských ↗Tuatha Dé Danannů, k jejímu získání byly neúspěšné. Avšak jednou za dva roky se Caer Ibormeith se svými 150 družkami – proměněnými v labuť se zlatými korunkami z peří na hlavách – snášela o svátku ↗*samainu* (kdy mizely rozdíly mezi živými a obyvateli zászvěti, kdy se oba světy prolínaly) na jezero (Lough Béal Draco), kde ji Oengus poprvé směl obejmout. Sám se stal labutí a tříkráte s Caer obletěl jezero. Caer souhlasila se sňatkem, ale pouze pod podmínkou, že se bude moci i nadále vracet na jezero. Naposledy tříkrát obletěli jezero a přitom zpívali kouzelnou píseň, která seslala na všechny kolem tří denní spánek. Pak obě labuť zamířily k ↗*sídu* Bruig na Bóinne, kde Oengus sídlil a předsedal velké zászvětní hostině mrtvých.

Tis byl v Irsku považován za posvátný strom mající stejnou, ne-li větší moc než dub. Tato tradice pocházela snad ještě z doby před příchodem Keltů. Z dřeva tisů se zhotovovaly například věštecké hůlky ↗druidů, oštěpy symbolizující moc vůdce či vládce nebo krále, veřeje domů, nosné konstrukce lůžek i stolů. Červená barva tisových bobulí symbolizovala spojení se zászvětím a příslib znovuzrození. Labuť byla ptákem, kterého si Keltové (již i jejich předci od dob popelnicových polí), jak ostrovní, tak pevninští, spojovali s kultem říčních (původně [Velkých] mateřských) bohyní a s obřady slunečními, respektive se „vznikem“ (tj. s narůstajícím letním silným slunečním jasem) či „zánikem“ (tj. zimním ubývajícím a slábnoucím slunečním svitem) slunečních sil, případně zrozením životadárných oplodňujících sil z vody. V tomto příběhu lze ještě objevit střípky mýtu, pojednávajícího o vysvobození bohyně země (úrodné půdy) z moci zászvětních sil a její sňatek s bohem plodnosti (růstu). Skutečnost, že spolu odlétají do *sídu* (tj. taktéž zászvěti) je dána tím, že Tuatha Dé Danannům, ať již bylo jejich původní

CAESAR

postavení v panteonu jakékoliv, byly bez rozdílu kompetencí křesťanskými autory vymezeny *sídy* jako jediné místo jejich existence.

CAESAR, GAIUS IULIUS (100–44 před n. l.) – významný římský politik a vojevůdce, pocházející z aristokratické rodiny Iuliů, spřízněné s nejmocnějšími římskými rody. Od roku 68 před n. l. vykonával kvesturu v Hispánii, od roku 63 před n. l. byl nejvyšším pontifikem a od následujícího roku římským městským přetorem, od roku 60 před n. l. členem triumvirátu (spolu s Pompeiem a Crassem). Roku 59 před n. l. byl konzulem a následujícího roku se stal správcem celé **Galie**. V roce 48 před n. l. byl poprvé prohlášen diktátorem, o dva roky později získal tento titul na deset let a roku 44 před n. l. natrvalo.

V letech 55–51 vedl války s Galy, během nichž uskutečnil dvě výpravy na germánské území za Rýn (55 a 53 před n. l.) a dvojí vylodění v **Británii** (55 a 54 před n. l.). V roce 52 před n. l. se vzbouřili proti římské nadvládě keltské kmeny pod vedením Vercingetoriga. Povstání bylo potlačeno až následujícího roku. Rozpor mezi ním a Pompeiem vyvrcholil v roce 49 před n. l., kdy Caesar v lednu překročil se svým vojskem říčku Rubico (tvořila hranici mezi Itálií a Galii Předalpskou). Občanská válka skončila až roku 45 před n. l., přesto již rok před tím Caesar oslavil v Římě čtyřnásobný triumf – nad Galii, Egyptem, Farnakem a numidským Iubou. Stal se tak faktickým samovládce a oblíbencem římského lidu. Strach senátorů ze ztráty politického vlivu a obavy o osud republiky vedly ke spiknutí a k Caesarovu zavraždění v roce 44 před n. l.

Caesar se věnoval vedle své dráhy politika a vojáka mj. i činnosti literární. Jeho nejdůležitějším dílem jsou memoáry – *Zápisky o válce galské* (*Commentarii de Bello Gallico*) a občanské. I když nejsou *Zápisky* dílem přísně historickým (značný subjektivismus a přejímání neověřených zpráv, zveličování vlastních zásluh), měly být de facto deníkem dokumentujícím Caesarovy postupy a pohnutky, mají i tak pro poznání historické situace nepopiratelný význam. V *Zápisích o válce galské*, rozdělených do VII knih, Caesar dokumentuje události z let 58–52 před n. l. (od doby kdy se stal na pětileté období správcem celé galské oblasti, až po povstání Vercingetoriga z galského kmene Arvernů). Při popisu válečných tažení a bitev se sporadicky zaměřil i na popis Galů a Germánů, území, jež obývali, způsobu života, kam zahrnul okrajově i zmínky o bozích, náboženských praktikách nebo představách o posmrtném životě.

Náboženství Galů (*Zápisky o válce galské*, VI, 16–18) zpracoval Caesar



z pohledu kultivovaného Římana (= „*interpretatio romana*“), a proto galské bohy hodnotil právě z této pozice. Uvádí, že Galové nejvíce ctili Mercuria (↗Merkura), pak ↗Apollóna, ↗Marta, ↗Iova a z bohyň ↗Minervu. Všichni Galové se podle jeho tvrzení považovali za potomky boha ↗Dita. Caesar si váží zbožnosti Galů i úcty k bohům a zdůrazňuje význam ↗druidského učení a postavení druidů v galské společnosti.

Z keltských kmenů žijících na území Galie uvádí Caesar např. tyto: Akvitány, Allobrogy, Ambivarety, Aremoriky, Arverny, Atrebaty, Aulerky, Belgy, Bellovaky, Bigerriony, Biturígy, Bóje, Ceutrony, Eburóny?, Eleutéky, Esuvie, Gabaly, Haeduy, Helvécie, Helvie, Kadurky, Karnuty, Katurígy, Leuky, Leváky, Lingony, Lusitágy, Mandúbie, Mediomatriky, Nantuáty, Parísie, Rédony, Rémy, Rutény, Santony, Sékvany, Sociáty, Tarusáty, Velio-kassy, Vellávie, Viromanduy, Vokáty, Volky a další. Mnohé z nich daly jméno krajům, městům či například vodním tokům.

CAILLECH (ir., skot.) – „*zastřená žena (žena s kapucí, v přeneseném slova smyslu ale také ta, o níž nikdo neví, kým je)*“. Původně určitě jedna ze tří jevových forem (Velké) mateřské bohyně (dívka, žena, stařena), její zimní podoba (stařena). V lidovém podání se uchovala v Irsku i ve Skotsku jako stará ohyzdná babice nebo obryně, která se umí proměňovat v mladou krásnou dívku. Silné povědomí o existenci jejího kultu v Irsku potvrzuje řada zmínek v písemných pramenech.

Jednou z nejnámějších *caillech* je postava staré ženy z Bhérrí („*stará z Bearre*“) z hrabství Kerry a Cork na jihozápadě ostrova. Její příběh je zpracován v irské literatuře 8. a 9. století. Zachycuje ve své podstatě každoroční proměnu (Velké) mateřské bohyně, která se ze zimního stadia stařeny mění na jaře v mladou dívku. Sedmkrát po sobě se vždy jako mladá dívka provdala a své muže vždy pochovala jako starce. Množství sňatků je odrazem archetypálního rituálního sňatku, který bohyně uzavírala s vládcem či králem každoročně, vždy při své jarní proměně. Ten, kdo se nebál políbit nebo obejmout *caillech*, získával nejen vládu a moc, ale i ji, proměněnou v mladou krásnou dívku.

Ještě v 19. století byl mnohde v Irsku poslední snop nebo figura po sklizni přizdoben tak, aby vypadal jako žena, a přes zimu byl buď uchováván doma, nebo i v kostele. Na jaře byla figura skrmena dobyt看em, aby jej ochránila a přispěla k jeho plodnosti, nebo vhozena do vody, případně roztroušena po polích. Podobný zvyk nalezneme u zemědělských populací starověku i středověku (mnohdy se dochoval po dnešní dny) na mnoha místech Ev-

CALATÍN

ropy od Balkánu (na severu Balkánu byla ženská postava spletená z obilných klasů dokonce přes zimu pohřbívána pod zem a na jaře, již naklíčená, oslavována při svátcích jara jako znovuzrozená Země) až po Irsko. Staré se měnilo v nové, mrtvé ožívalo. Cyklické znovuzrození nebo dovršení přeměny souviselo se starou zemědělskou vírou v každoroční zrození (probuzení) Země.

CALATÍN (ir.) – podle eposu *Tažení za býkem z Cuailnge* (↗ *Táin Bó Cuailnge*) jeden z významných connachtských mužů, jehož dvacet sedm synů a jednoho vnuka zabil hrdina ↗ Cúchulainn. Další Calatínovy děti, pohrobky šesterčata (tři chlapi a tři dívky), vychovávala sedmnáct let ↗ Medb, která je nechala na jedno oko oslepit a navíc odebrala každému jednu ruku a jednu nohu, a tak z nich udělala démonické bytosti podobné ↗ Fomóiriům. V bitvě u Muirthemne smrtelně zranil jeden ze tří oštěpů, které ukuli Calatínovi synové, hrdinu Cúchulainna. Výroba každého oštěpu trvala vždy jeden den, který však byl ve skutečnosti dlouhý sedm let. První oštěp zabil Cúchulainnova koně ↗ Liath Machu, druhý jeho vozataje ↗ Laega a ten poslední, tzv. Lugaidova střela (neboť jej vrhl po Cúchulainnovi ↗ Lugaid), samotného Cúchulainna.

CARMAN (ir.) – postava z keltské mytologie, čarodějka, podle níž je nazváno slavnostní shromáždění, které se konalo jednou za tři roky v srpnu v irské provincii Leinster a trvalo sedm dnů. Účastnily se ho všechny kmeny (či klany) provincie a předsedal mu leinsterský král. Války, sváry, vymáhání dluhů i řešení manželských rozepří byly v této době přísně zakázány. V průběhu svátku se konaly závody vozatajů a koňské dostihy, trhy, uzavíraly se právní akty a přijímaly zákony. Jeho součástí byla i vystoupení recitátorů, hudebníků a kejklířů všeho druhu. Popis svátku se dochoval např. v ↗ *Lebor Laignech* (*Leinsterské knize*, před rokem 1160).

Carman přišla se svými třemi syny Dianem („*násilným*“), Dothurem („*zlým*“) a Dubhem („*ponurým*“) do Irska ze zámoří (údajně z řeckých Atén) v době, kdy zde žili ↗ Tuatha Dé Danannové. Nebyli vítanými návštěvníky, neboť kde se objevili, vše ničili kouzly a magií. Způsobili neplodnost půdy (respektive země) prostřednictvím pohrom, jimiž byly sucho, mráz, nemoci a mor. Tuatha Dé Danannům se je nakonec podařilo pomocí všech spojených magických a čarodějných sil porazit a zahnat je zpět do moře. Aby měli záruku, že se vetřelci nikdy nevrátí, ponechali si rukojmí, jejich matku Carman. Ta nakonec zemřela žalem (podle jedné verze násilnou smrtí). Ještě



před svým skolem nařídila Tuatha Dé Danannům, aby na její počest konali slavnost, která pak vstoupila do dějin jako *carman*. Kdo se *carmanu* odmítl zúčastnit, měl být potrestán. Naopak ten, kdo se ho zúčastnil, mohl počítat s příznivou a bohatou úrodou a dobrou zákonnou vládou králů.

Carman, příšlá ze země za mořem, připomíná stejně jako italská věstecká bohyně *Carmenta* bohyni *Kár/Kér*, uctívanou *Káry* (a pak i některými řeckými obcemi), původně obyvateli jihozápadní Malé Asie, kam galské oddíly dorazily v 70. letech 3. století před n. l., zdatnými žoldnéři a řemeslníky. Její jméno začalo obecně označovat „*osud*“, „*sudbu*“, „*záhubu*“, v množném čísle *keres* znamenalo „*protivý*“, „*příkoří*“, „*neviditelné zlo*“. Italská *Carmen* měla pouze jednoho syna *Euandra*, s nímž se vystěhovala z *Arkádie* do *Latia*. Byla ctěna jako bohyně vod, porodu a věštění. Nelze vyloučit, že se kult bohyně *Kár/Kér* dostal k ostrovním Keltům prostřednictvím těch, kteří se zúčastnili tažení do Malé Asie nebo obchodníků příšlých z této oblasti. *Británie* byla ostatně známa *Foiničanům* i *Řekům* (a nelze vyloučit ani spojení s *Irskem*). Motiv vyhnaní jejich synů by mohl souviset s porážkou příšlé skupiny osadníků.

Carman lze také chápat jako jednu ze stránek (*Velké*) mateřské bohyně, která neměla jen pozitivní, ale i negativní aspekty. V jejím případě jsou spojené s ničením země a neúrodou. Aby byla tato stránka bohyně potlačena, bylo nutné pořádat pravidelné preventivní oběti, jejichž prostřednictvím si ji lidé snažili naklonit a usmířit.

CAMELOT, *Kamelot* (brit., wal.) – legendární sídlo krále ↗*Artuše*. Na hradě tohoto jména měl být umístěn i ↗*Kruhový stůl*, u něhož se scházeli nej přednější rytíři *Británie* (popř. *Walesu*, *Irska*, *Bretaně* a *Francie*). *Sir Thomas* ↗*Malory* jej ztotožňuje ve své knize *Artušova smrt* s *Winchesterem* v jižní *Anglii*.

CAMULOS viz **CUMHAL**

CARTIMANDUA (brit.) – královna *Brigantů*, proslavená moudrostí, v jejímž příběhu se zrcadlí některé rysy mateřských bohyní.

CASWALLAN, KASSWALLAWN, CASSIVELLAUNUS G. I. ↗*Caesara?* (wal.) – legendární britský král a podle waleského mytologického cyklu ↗*Mabinogi*, syn boha ↗*Bela* (viz *Beli Mawr*), snad i bůh války (?). Podle příběhu *Tu je setkání Lluddova a Lleveysem* bratr ↗*Lludda*, *Nynnyawa*

CATHBAD

a ↗Llevelyse. V době ↗Branova tažení do Irska využil Caswallan jeho nepřítomnosti a chopil se vlády. Vlastnil plášť neviditelnosti, jenž mu umožnil nepozorovaně zabít šest ze sedmi mužů (bylo vidět jen šlehající meč), které zanechal Bran v zemi. Uchráněn zůstal jen Branův syn Karadawg, neboť ten byl jeho synovcem. Branovu synovi puklo nad tímto činem srdce žalem. Strach z Caswallana má i ↗Manawyddan, který ho připravil o zákonné dědictví. Manawyddan raději dvakrát opustil jeho zemi, než aby s ním bojoval. Poprvé odchází s ↗Pryderim, podruhé s Kigvou. Geoffrey z Monmouthu v *Dějínách králů Británie (Historia regum Britanniae)* uvádí jako krále Bretaně a Walesu Cassive-launa, syna krále Heliho a bratra ↗Lugova, jehož převzal od G. I. ↗Caesara (*Zápisky o válce galské*, V). O Cassivellaunovi píše, že byl Britany pověřen nejvyšším velením a řízením války s Římany, i když mezi ním a ostatními kmeny byly rozpory. Jeho země ležela severně za řekou Temží. Kassové (lat. Cassi, kmen, jemuž vládl původně Cassivellaunus) pak sami prozradili Caesarovi jeho úkryt. Pod ochranu Caesarovu se uchyluje Mandubracius (!), syn zavražděného náčelníka Trinovantů. Ještě před opuštěním Británie Caesar důrazně varuje Cassivellauna, aby Mandubraciovi neškodil.

CATHBAD (ir.) – ulsterský nejvyšší královský ↗druid, mudrc a učitel ↗Cúchulainnův a zároveň i strůjce jeho osudu, postava z eposu *Tažení za býkem z Cuailnge* (↗*Táin Bó Cuailnge*). Podle některých příběhů otec ↗Dechtire (Cúchulainnova matka), podle některých verzí byl jeho synem i ulsterský král ↗Conchobar. Jemu také prorokoval zkázu Ulsteru, která vzejde kvůli ↗Deirdre.

CATH MAIGE TUIRED, *O bitvách na Tuiredské rovině/pláni* (ir.) – vypráví události, které se váží k prvnímu střetnutí na ↗Mag Tuired. Jde o konflikt mezi ↗Fir Bolgy a ↗Tuatha Dé Dananny. Další vyprávění se vztahuje ke druhému střetu, boji mezi ↗Fomórii a Tuatha Dé Dananny. *Cath maige Tuired* je významným pramenem irské mytologie, neboť jsou podle něho rekonstruovány panteony jednotlivých skupin irských osadníků, tak jak je uvádí i ↗*Lebor Gabála Éirenn (Kniha invazí)*.

CELTIBER (gal.) – bratr boha ↗Arara.

CERAINT FEDDW (wal.) – hrdina waleských mýtů, jemuž kouzelný kanec prozradil tajemství vaření piva.



CERIDWEN, Keridwen (wal.) – ve waleské literatuře je podle středo-věkého *Taliesinova příběhu* (*Hanes Taliesin*) de facto matkou ↗Taliesinovou (v této podobě ne jako historické osobnosti, ale jako mytické postavy).

Ceridwen sídlila v Bala Lake, jezeře v severním Walesu, pod nímž byl vstup do ↗zásvětí. Podle literárních pramenů byli jejími dětmi s Tegidem krásná Creirwy a příšera Morv(r)an („mořský havran“, „velká vrána“) či Afangudu („rohatec“). Aby vyvážila Morvanovu ohyzdnost, chtěla Ceridwen učinit ze svého syna největšího mudrce a jasnovidce. Proto namíchala z kouzelných bylin nápoj, který se měl po dobu jednoho roku vařit v kouzelném ↗kotli. Aby oheň pod kotlem nehasl, měli jej hlídat ↗Gwion Bach („malý“) a slepý stařec. Obsah kotle měl být svařen na pouhé tři kapky. Ale krátce před dokončením vystříkly tři kapky nápoje na Gwionův prst. Chlapec vsunul prst do pusy, aby si jej zchladil. V tu chvíli se projevila kouzelná moc nápoje a on porozuměl veškeré moudrosti minulosti, současnosti i budoucnosti (podobně čerpal moudrost ze svého palce irský hrdina ↗Fionn). Proto hned pochopil, jaké mu hrozí nebezpečí. Prchl před Ceridwen a bera na sebe postupně podobu zajíce (země), ryby (vodstvo) a ptáka (vzduch) se snaží zachránit život. Ceridwen se proměnila nejdříve ve psa, pak ve vydru a pak v sokola. Pronásledovala Gwiona napříč všemi živly (země, voda, vzduch). Konečně při poslední Gwionově proměně, zrnu, jej Ceridwen v podobě černé slepice dostihla a pozřela. Tím byla oplodněna a Gwion se rodí znovu, v nové podobě.

Nově narozený Gwion byl tak líbezný, že jej Ceridwen nebyla schopna zabít. Proto chlapce vložila do koženého vaku a ten vhodila do mořských vln. V předvečer svátku ↗beltaín vytáhl vak z vody princ Elphin („nešťastný“). Chlapec, který vykoukl z vaku, byl nesmírně krásný, a tak mu dali jméno ↗Taliesin (*tal-ie-sin*, „to zářivél/jasnél/krásné čelo“).

Z celého příběhu zřetelně vystupuje původní Ceridwenina funkce. Byla totiž zcela bezpochyby (Velkou) mateřskou bohyní obyvatel Walesu, personifikací Země (vládla všemi živly) a byla dárkyní života.

CERNUNNOS (gal.) – bůh s jelením parožím, „rohatý“. V době galo-římské vystupuje na mnohých oltářích nalezených například v Reimsu (dep. Champagne-Ardennes, Francie) nebo na reliéfu z Vendoeuvres (dep. Indre, Francie). Ikonografie i náboženský symbolismus jelena jsou velmi archaické, což dokládá například paleolitický, asi 30 000 let starý *Velký kouzelník* z jeskyně Les Trois Frères ve Francii. Postava má hlavu jelena s velkým parožím a zřejmě představuje *Pána zvířat*, ochránce lovců i zvířat (byť jeho

CERNUNNOS

symbolika může být mnohem hlubší, mohl mít již i roli průvodce mrtvých). Jiná scéna, rytina boha s jelením paroží, pochází z Val Camonica v Itálii a je datovaná do 4. století před n. l. Spolu s tímto bohem je zobrazen i rohatý had, který jej tak zcela nepochybně pojí se světem zemřelých. Neméně známé zobrazení boha s jelením paroží pochází z vnitřní strany kotle v Gundestrupu. Postava sedící uprostřed zvířat (vyniká především mohutný jelen po její pravici) je oblečena v přiléhavém oděvu, na krku má torques, druhý torques drží v pravé ruce. V levé ruce svírá hada s beraní hlavou, který je považován za symbol boha Teutata.

Doklady o uctívání Cernunna (či jemu podobného božstva) nalezneme na celém území obývaném Kelty, od Irska až po Rumunsko (jen z Galie pochází více než třicet jeho zobrazení). Je pravda, že Cernunnova zpodobnění vykazují lokální odlišnosti, ale od 3. století před n. l. jsou jim společné určité základní rysy. Nejčastěji je Cernunnos zpodobněn v „buddhově posazení“ s atributy, jimiž jsou hadi (nejčastěji dva, někdy rohatí, někdy s bera-



Gundestrup (Dánsko), Cernunnos (?) uprostřed svých zvířat na jedné ze scén slavného stříbrného kotle. V pravé ruce drží bůh s jelením paroží a torquesem na krku hada, v levé ruce má směrem k mohutnému jelenovi další torques. Bůh je oblečen podobně jako ostatní mužské postavy zobrazené na kotlíku do přiléhavého oděvu přepásaného v pase opaskem, kazajky s dlouhými rukávy a kalhot nad kolena (3. až 2. st. př. n. l., někdy datován i do 1. st. př. n. l.).



ní hlavou), torques, váček či vak na peníze. Často je obklopen zvířaty – mezi nimiž převládá býk, vlk, jelen, medvěd, vydra i další. Od doby římské jej, i když méně často, nalezneme v doprovodu dalších božstev (například v Reimsu po boku římského Apollóna a Merkura).

Cernunnos je v některých ohledech přirovnáván k římskému ↗Dispatero-
vi (o němž G. I. ↗Caesar stručně píše, že ho Galové považují za svého před-
ka), méně často k Merkurovi či Martovi (byť jsou to spojení velmi vágní
a většinou vycházející z nekeltského prostředí), popřípadě je s těmito bož-
stvy v římské době lokálně ztotožňován. Cernunnos je přirovnáván i k véd-
skému bohu Pašupatimu (Pašupratimu), „*pánu zvířat*“, který podle mýtu
vládl nad životy všech bytostí. Na jedné straně přinášel neodvratnou smrt,
na druhé straně pak od něj bylo možno očekávat bezbřehé milosrdenství.
Jelen, jedno z hlavních keltských ↗totemových zvířat, byl považován za
mytického předka nejen Keltů, ale i Germánů, za symbol plodnosti a ob-
novy (pravidelná obnova paroží), pohřební zvíře a průvodce mrtvých. Zob-
razování Cernunna s vakem na bohatství (Vendoeuvres), popřípadě s vůč-
kem, z něhož se sypou zlaté mince (Reims), má blízko k další stránce boha
Dispatera (Dis, lat. jméno řeckého boha podsvětí Háda, z lat. *dives*, „*boha-
tý*“, jenž byl na přelomu 6. a 5. století před n. l. ztotožněn s bohem bohat-
ství Plútem – řec. *plútón* je přesným překladem slova *bohatý*), totiž pánem
nad bohatstvím země a ochráncem nad výnosy z obchodu.

Na Cernunna nezapomněl ve své struktuře základního galského mýtu
o bohyni ↗Rigani ani J.-J. Hatt. Cernunnos je podle něho zásvětní podo-
bou boha ↗Esa. Aby se mohl ze zásvětí Cernunnos znovu vrátit na zemi
a proměnit se v Esa, je nutné obětovat jelena. Tak byl manželem trojjediné
Velké mateřské bohyně v době zimy.

Stopy po Cernunnovi nalezneme ve waleské i irské středověké literatuře.
Jeho kult byl zřejmě tak silný, že se s ním – podobně jako s ↗Brigit (sv. Bri-
gita) – muselo vyrovnat i křesťanství (bretaňský sv. Corneille, ochránce ro-
hatého dobytka; sv. Ciarán z Clonmaclois a sv. Ciarán ze Saighiru jsou de
facto ochránci v přírodě žijících zvířat). V ↗*Mabinogi* si uchoval mnoho
z jeho vlastností ↗Arawn, vládce zásvětí (viz Annwvn). Nemá sice přímo
jelení podobu, ale jedná stejně jako v mýtu o Rigani. V příběhu ↗*Jak
Kulhwch dostal Olwen* je Cernunovým pozůstatkem Morv(r)an („*mořský
havran*“, „*velká vrána*“) či Afangdu („*rohatec*“), muž porostlý srstí podobné
jelení. Afangdu byl tak ošklivý, že jej nikdo neudeřil zbraní v kamlanské
bitvě (poslední ↗Artušova bitva). Zde se může jednat o pozůstatek tabu,
jež bylo spojeno se smrtí jelena. Irský ↗Conall Cernach („*rohaty*“), úděsný

CES NOIDEN

ulsterský lovec lidských \blacktriangleright hlav, pomáhá \blacktriangleright Fraechu mac Fidaigovi (který má také atributy „*pána zvířat*“) hledat unesenou ženu, syny a dobytek na pevnině. Místo, kde jsou věznění, střeží had, který mu však nezpůsobí žádnou újmu, naopak mu vklouzne do opasku, kde zůstane, dokud Conall Cernach své poslání nesplní (viz spojení Cernunna s hady).

CES NOIDEN (ir.) – „*slabost omladnic*“. Tento stav slabosti uvalila na ulsterské muže \blacktriangleright Macha za to, že ji nutili ve vysokém stadiu těhotenství závodit s koňmi. Zásluhou vyčerpání zemřela, ale ještě předtím stačila všechny muže proklít. Ces noiden je pak (až na \blacktriangleright Cúchulainna a jeho otce) přepadalo pravidelně v momentě, kdy zemi hrozilo nebezpečí.

CESSAIR (ir.) – podle jedné verze \blacktriangleright *Lebor Gabála Érenn (Knihy invazí)* to byla právě ona, a ne Banba (viz Ériu), jež vstoupila jako první žena na irskou půdu. Doprovázeli ji tři muži: její otec Bith („*život*“), manžel \blacktriangleright Fintan (mac Bochra, snad jej můžeme považovat podle některých výkladů za „*starého bělo[vlasého]*“ po otci *syna oceánu*) a kormidelník Ladra. Křesťanskými autory je jednou dokonce Cessair označena za vnučku Noemovu, již nebylo dovoleno vstoupit do archy. Přesto se Cessair, tři muži a padesát žen (kteří se zřekli víry v Boha) nalodili na jinou loď. Tu bouře zahнала k břehům Irska. Zde si muži mezi sebe rozdělili dílem padesát žen (17, 17, 16). Po smrti Bitha a Ladry prchá Fintan před ženami přes celý ostrov. Cessair puká nad ztrátou otce a útekem manžela srdce. Ženy sedm dnů před potopou, jež zachvátila celý svět, umírají. Jediný, kdo potopu přežil, byl Finchtan.

V příběhu jsou dochovány zlomky keltského (respektive předkeltského) mýtu o potopě světa, který si křesťanští pisatelé přizpůsobili jimi uznávané biblické verzi. Mýtus o potopě si s sebou do Británie a Irska mohli přinést stavitelé chodbových hrobů na konci 3. tisíciletí před n. l., jejichž odchod ze severní Afriky a přesun ze Španělska přes Portugalsko na sever nebyl dosud uspokojivě vysvětlen. Soudí se, že mohli svoji zemi opustit právě po nějaké katastrofě, spojené s rozsáhlými následnými zátopami.

V Cessair lze odhalit aspekty (Velké) mateřské bohyně (spojení s vodou, družina padesáti žen).

CIAN (ir.) – jeden ze synů \blacktriangleright Diana Céchta, manžel \blacktriangleright Ethniu (mateřská bohyně, jež dala také jméno anglické řece Inny; je vykládána i jako jedno z vedlejších jmen bohyně \blacktriangleright Boand), otec boha \blacktriangleright Luga. Z Cianovy hlavy, respektive z kožního záhybu na ní, se vysvobodí obrovský červ, který – když

Toto je pouze náhled elektronické knihy. Zakoupení její plné verze je možné v elektronickém obchodě společnosti eReading.