BREOGHAN

Historias de Kallaikia

Anxo do Rego

Desde que deixe de pisar a túa terra, respirar o teu aire, e mollarme coa túa auga, só sentín un enorme vacio que espero encher moi pronto. Para a miña querida A Coruña.

E tamén para Ella

Comentario previo del autor

Escribir sobre el Mundo Celta y cuanto le rodea, a veces provoca situaciones inequívocamente contradictorias. Depende de las fuentes de donde se nutra la información. En la mayoría de las ocasiones no pueden ser contrastadas, precisamente por la singular vida de los celtas, quienes fundamentalmente transmitían de forma hablada sus conocimientos y crónicas históricas, a través de los bardos¹. No dejaron pruebas escritas de cuanto ocurrió.

La historia de la nación o naciones celtas se asemeja a la de un rio, que en su constante transcurrir se nutre de afluentes que le aportan no solo caudal, sino también la misma esencia de las tierras por donde discurren. Deja pues de ser inicial y único, para convertirse en cuanto fueron otros.

Los hechos e historias que podrán leer en **Breoghan**, están basados en diversas teorías, y desde luego a modo de leyenda, ya que de ser históricos estos habrían sido probados fehacientemente. No obstante, dejo al arbitrio de cada lector su derecho a considerar esta narración como historia o leyenda.

Los orígenes del pueblo celta son numerosos. Depende de quienes lo sustenten y sus ansias de aparecer como merecedores del importante título: Cuna del Mundo Celta.

Así pues, en unas breves líneas, citaré para solaz previo a la narración, teorías sustentadas por diversos estudiosos en la materia.

Teoría Indoeuropea: Grupos de pueblos de origen indio, se introducen en Europa, continente prácticamente deshabitado, dando lugar a numerosos pueblos y civilizaciones posteriores.

Teoría Germano-nórdica: Invasiones de pueblos nórdicos o vikingos, se asientan en diferentes zonas europeas para emigrar a otras y convertirse en pueblos celtas.

Teoría Irlandesa: El pueblo celta nace en Irlanda, desde donde emigran a Europa, Inglaterra, Francia, Galicia. Dejan su impronta e idioma.

Teoría Gallego-Asturiana: Nace en Galicia-Asturias desde donde se trasladan a toda Europa, principalmente a Irlanda.

Ninguna de las teorías apuntadas puede refutarse. Solo quedan constancias relativas a la posible edad de este pueblo. Existen datos históricos que se confunden con leyendas.

Sin embargo, sí queda medianamente probado que el pueblo celta formó parte de la Cultura de Hallstatt². En la necrópolis de esta ciudad, que le da nombre, se descubrieron yacimientos arqueológicos que así lo atestiguan. La duración de este hito se establece entre los

¹ Bardo. Palabra de raíz protocéltica. Los bardos dentro del mundo celta eran individuos exentos de contribuciones y del servicio de armas. Usaban túnicas azules para distinguirse del resto. Eran los encargados de transmitir y cantar las historias, leyendas y poemas de forma oral mediante poemas más o menos recitativos. Cuanto recitaban les era comunicado por druidas, que, provistos de túnicas rojas, eran los encargados de compilar tradiciones, costumbres y conocimientos

² Necrópolis de Hallstatt, ciudad situada en Austria

años 800 y 500 a.d.n.e. Dicha cultura se mantiene en plena Europa Central y recibe influencias diferenciadoras gracias a los contactos establecidos con colonos del norte de Italia a través del mar Adriático, y de pueblos de las estepas de la Europa Oriental.

Esta cultura llegó a formar parte de otra, Cultura de los *Campos de Urnas*³, lo fue de transición entre finales de la Edad del Bronce y la Edad del Hierro, enlazando en su última fase, con la Cultura *La Tène*.

Precisamente es el uso del hierro minoritario al principio, y la generalización de su uso masivo posterior, el que incita a la creación de una clase social de guerreros. Se crean asentamientos fortificados y nace la necesidad de comerciar con otros pueblos. Mantienen los contactos con el Mediterráneo y las estepas del este europeo. Se modifican los ritos funerarios. Desaparecen las incineraciones y se crean tumbas. Los ricos prefieren ser depositados en cámaras de madera bajo túmulos.

La Cultura de *La Tène*, es la de mayor apogeo, donde predomina el pueblo celta. Se desarrolla durante el periodo comprendido entre los siglos V. y I. a.d.n.e. Nace en el centro de Europa y se extiende a Francia, Norte de España e Islas Británicas llegando a parte del Este de Europa.

Es una época de invasiones celtas, enfrentamientos y creatividad. Evolucionan las espadas, puñales y fíbulas⁴. Desaparecen los túmulos, los grandes asentamientos y se vuelve a las aldeas tradicionales.

Tal vez por mi ascendencia celta, o quizás por el amor a Galicia, decidí apoyarme en la teoría Galaico-Asturiana.

Kallis, es una palabra que significa refugio en céltico antiguo. Se convierte en Kallaikia, es decir, tierra de los que tienen refugio, para desembocar en la palabra latina, Gallaecia, y convertirse más tarde, hasta hoy, en Galiza o Galicia.

Les invito a viajar al mundo celta, al mundo de Kallaikia.

Granada

³ La cultura de los campos de urnas se difunde durante el final de la Edad del Bronce y principios de la Edad del Hierro por casi la totalidad de Europa. Abarca desde el Danubio y el Báltico hasta el Mar del Norte y nordeste de la Península Ibérica. Pervive entre los Siglos XIII y VIII a.d.n.e. Su nombre obedece fundamentalmente por encontrarse campos de urnas que contienen las cenizas de los difuntos.

⁴ Piezas metálicas utilizadas en la antigüedad para unir o sujetar alguna de las prendas que componían el vestido.

Introducción

La arrogancia es esencia, virtud y característica del pueblo celta. También la independencia y el heroísmo. Todas ellas remarcan su espíritu, y resaltan sus particularidades, siendo motivo de vanagloria para muchos pueblos y gentes.

La noche de los tiempos nos lleva al Siglo VII a.d.n.e.

Durante muchos años Europa se ve sacudida por las tribus que dieron origen al pueblo celta. El Siglo IV a.d.n.e. es el momento de iniciar las invasiones. Francia, conocida por Galia, Italia y la mayor parte de las Islas Británicas, sin olvidar los Balcanes y Asia Menor, son invadidas y sometidas por el pueblo celta.

Esa misma noche nace el druidismo, culto dirigido por los druidas. Algo así como sacerdotes y educadores. Y con ellos el resto de los pueblos celtas. Bretones, Britanos, Caristios, Celtíberos, Galos, Helvecios, Irlandeses y Pictos.

Primera Ola



Capítulo 1

Desde que Brath ocupó aquellas tierras, bañadas por un mar duro y cruel, no conoció descanso alguno. Sus guerreros y él mismo no dejaron de batallar para conseguir asentarse lejos de la tierra que los vio nacer. Forman parte de una importante tribu, los Brigantes.

Separados del primer asentamiento, Brath inicia los primeros movimientos para establecerse en un promontorio costero, rodeado de entrantes y salientes, donde rompen con violencia las olas del Atlántico. El sonido le recuerda constantemente la tierra que abandonó.

Es una atalaya privilegiada. Desde ella domina una amplia zona costera para ver a sus enemigos acercarse. Los acantilados próximos son sus primeros guerreros, y los cormoranes, gaviotas, alcas⁵ y araos⁶, quienes le avisarán si se acercan.

Los casi sesenta metros que le separan del mar, son más que suficientes para emplazar y erigir, sobre los restos encontrados, un santuario dedicado a sus dioses.

Brath no consigue cumplir su deseo, pronto abandona este mundo tras constantes luchas. Su hijo Breogan⁷ o Breoghan, diestro en el arte de la lucha, fuerte y decidido, es elegido rey en sustitución de su padre.

El lugar donde se asentó inicialmente Brath, no le gusta, está deshabitado. Razón por la que, además de eliminar su actual nombre Crunna⁸, ordena construir un castro sobre los restos, al que comienza a denominar Brigantia⁹ en honor a la diosa Briganti. No obstante. abandona la zona y se dedica a construir la obra iniciada por su padre.

Breoghan modifica la primigenia idea de su padre. Aquel quiso erigir un lugar para dedicarlo a los dioses. El desea además utilizarlo como vivienda.

La mañana del noveno día de Onuim¹⁰ se levanta apresurado, aquella noche se ha despertado varias veces. Las visiones reproducidas en su cerebro le perturban tanto, que no espera al amanecer. Sale de la choza y se dirige al encuentro de su lugarteniente Likinos, quien al verle se levanta del catre y le saluda.

- —¿En qué puedo serviros, señor?
- He decidido continuar la obra que inició Brath.

⁵ Alca común. Ave marina de 38-43 cms de longitud. Su hábitat se sitúa en islas, costas rocosas y acantilados

⁷ Etimológicamente BREOGAN sería el equivalente a jefe de una BRIGA, un otero o monte. Usado en la toponimia gallega como Bre, en poblaciones como Alcabre, O Grove, Cecebre etc

⁶ Arao común. Ave marina similar a la Alca común, aunque con un pico mucho más largo.

⁸ Una leyenda indica que fue Crunna, quien habitó por primera vez el asentamiento y dio su nombre. Las variaciones del nombre a Crunia y Cruña, dan hoy origen al nombre actual A Coruña

⁹ Partícula BRIG, de raíz celta, significa lugar alto. Su nombre obedece también a la diosa Briganti, alta, excelsa.

¹⁰ Mes equivalente al periodo comprendido entre el 18 de Febrero y 17 de Marzo. El pueblo celta calculaba sus meses basado en trece lunas llenas, periodos de 28 días. Dado que los celtas consideraban una conexión divina entre los hombres y los árboles, los meses se asociaron a trece árboles, fuente y energía fundamental para la vida del hombre. Así pués el mes de Onuim está asociado al Fresno.

- ¿Y puedo ayudaros?
- —Desde luego. Necesitaremos esclavos para construir sobre los restos que tuvo que abandonar mi padre.
- —Señor, apenas llegan a cuarenta los esclavos de que disponemos en Brigantia, y si los destináis a esa labor las quejas serán diarias.
- —Lo sé, Likinos. Por eso necesito tu ayuda. Saldrás hacia el este y sur. Invadirás tierras que aún no hemos pisado y harás prisioneros que puedan trabajar.
 - —¿Cuántos?
 - —Al menos doscientos. Deben ser hombres fuertes.
 - —¿Cuándo debo salir?
 - —Haz los preparativos y parte en dos o tres días.
 - —¿Quién quedará para ayudaros en la defensa y mantener el orden?
- —Lo dejo a tu elección. Será alguno de nuestros capitanes. Tal vez Albenes o Botilkos. Llévate a uno de ellos, el otro quedará aquí.
 - —De acuerdo.

Tres días después, Likinos se hace acompañar por Albenes y un numeroso grupo de hombres. Toman dirección sur para más tarde incorporarse al este.

Durante tres meses invaden territorios y hacen prisioneros. Sus huestes no sufren apenas bajas. Algún herido de poca importancia y ni un rasguño para Likinos y Albenes.

Han hecho más de doscientos prisioneros, por lo que Likinos decide regresar a Brigantia. Envía a dos guerreros a caballo que le precedan y anuncien su llegada. Así tal vez el Rey Breoghan salga a su encuentro.

Sin embargo, no lo hace, está muy ocupado con la construcción que pretende levantar. Meses atrás, tras ver partir a Likinos en busca de prisioneros, manda llamar al druida de rango superior¹¹ y un vate ¹² dos de los druidas del clan.

- —Quiero edificar algo grande que perdure —repite varias veces a los druidas que permanecen sentados frente a él.
 - -Nosotros no somos constructores.
- —Lo sé. Pero sin duda conoceréis a quienes pueden hacerlo. Os pido vuestra colaboración.
 - —¿Qué quieres construir?
 - —Una torre lo suficientemente alta para que podamos ver más allá del horizonte.
- —Su construcción debe ser dirigida por maestros de obras, y no existen en nuestro castro.
 - -Entonces debéis buscarlos.
 - -; Nosotros?

—Sois sin duda los más indicados y tenéis suficientes razones para convencer.

¹¹ El druida de rango superior era quien vestía túnica blanca. Se encargaba principalmente de realizar los sacrificios rituales y familiares y, sobre todo, era el juez supremo e inapelable. Era tal el respeto hacia el que no necesitaban usar armas para recorrer territorios pertenecientes a varios clanes.

¹² Druida de carácter inferior, aunque trascendental, ya que eran los encargados de compilar tradiciones, creencias y conocimiento, para trasladarlos a los bardos, encargados de transmitirlos. Estos druidas utilizaban túnicas rojas.

- —Pero, Breoghan, no es precisamente una de nuestras ocupaciones.
- —No os lo estoy exigiendo, solo solicitando vuestra ayuda. A vosotros los druidas, sin duda os escucharán con atención. Si yo lo hiciera podrían o no obedecer. Pero necesito a gente que dirija la construcción con entusiasmo.
 - —Entonces debemos abandonar nuestras obligaciones.
 - —¿Pensáis utilizar mucho tiempo en encontrar dos o tres artesanos?
 - —No, pero eso es algo difícil en nuestro entorno.
 - —Entonces tal vez debáis salir hacia otros lares.
 - —Tienes razón.
- —He oído hablar de un joven maestro de obras llamado Torsino. Su padre lo fue y confío en que haya seguido sus paseos. Pero lo dejo a vuestra elección. Sería conveniente hablar con él y que elija a un compañero para la labor que vamos a encomendarle. Recuerdo que el castro donde vive está al este, a menos de una jornada a caballo. El jefe del clan se llama Maturo. Me debe obediencia.
 - —Sabia elección.
- —Lo dejo en vuestras manos. Pero nos retraséis mucho el viaje de vuelta. Likinos me prometió que regresaría en el mes del Sauce ¹³ con los esclavos que acarrearán la piedra necesaria.
 - —Sois muy previsor.
 - —Lo soy.

Los druidas salen de la choza ocupada por Breoghan. Muy parecida al resto de las construidas en el castro. También es circular y no existe comodidad alguna. La ocupa con sus tres hijos mayores, mientras el resto hasta diez y su esposa, lo hacen en otra vivienda alejada de la suya.

Ambos hombres cubiertos con una larga túnica que les arropan sus pies. Uno de ellos la lleva de color blanco, el otro, roja. Deciden tomar alimentos y hablar posteriormente con dos de sus ayudantes y pupilos, a quienes explican e inculcan lo necesario para más adelante, y en su momento, ocupar sus lugares.

- —En nuestra ausencia y como *andaurs*¹⁴ debéis intervenir lo menos posible. No tardaremos más de ocho días en volver. Por lo que seguid nuestras enseñanzas y practicar la elevada razón de vuestra llamada a ser druidas.
 - —Así lo haremos. ¿Cuándo partís?
 - -Mañana temprano.
 - —¿Os haréis acompañar por algún guerrero?
- —Los druidas no tememos a nadie. Iremos solos. Nadie osará apartarnos de nuestro camino ni atentar contra nuestras vidas.
 - —Haremos cuanto decís y cumpliremos con vuestras enseñanzas.
- —Tenéis suerte, nadie hasta el momento presente ha dispuesto de tiempo para practicar el druismo antes de ser nombrado.
 - -Pondremos todo nuestro cuidado.

¹³ Corresponde al mes de Salle, periodo comprendido entre el 15 de Abril y 12 de Mayo actuales

¹⁴ Estudiantes aspirantes a druidas. Llevan túnicas amarillas

El castro donde vive Torsino, está situado a menos de dos horas a caballo galopando desde Brigantia hacia el este. Desconoce que muy pronto recibirá una importante visita que le acarreará no pocas dificultades. Y sobre todo un momento crucial para el futuro de su vida.

Es pronto, el sol aún no ha despuntado, y ya está nervioso. Lleva tres días sin abrazar a Apana. Suelen hacerlo a escondidas. Su familia pertenece a la nobleza del castro, vive en la Croa¹⁵ y a ella le es muy difícil salir de allí sin que la madre perciba todos sus movimientos, lo que le impide escaparse. Después de estar juntos, suelen quedar para volver a verse cuatro o cinco días después. En esta ocasión el padre de Apana, debe acompañar a Maturo, jefe del Clan, al encuentro de dos druidas que vienen de camino al castro. Le han avisado dos de sus guerreros al cruzarse con ellos de regreso de otro castro.

Torsino pone unas ramas de leña sobre las ascuas del hogar en el centro de la vivienda circular. Avivarán el fuego y la mantendrá caldeada. Su madre es la encargada de cocinar los alimentos. El padre murió hace un lustro cuando intentó recoger una piedra de especial y atractiva morfología. Él ha mantenido vivo el conocimiento adquirido de su predecesor. Conoce las rocas que ve por donde pasa.

Son muchas las viviendas que ayudó a construir en el castro¹⁶. El jefe del clan se lo reconoce cada vez que termina de construir una. Sin embargo, su obstinación por conseguir el beneplácito de uno de los nobles para que le autorice a relacionarse con su querida Apana, no se corresponde con su esfuerzo, siempre cae en olvido. Recibe palabras de oferta que nunca se cumplen. Por esa razón deben continuar viéndose a escondidas, con el peligro que conlleva.

- —Madre, marcho al bosque.
- —Pon cuidado, algún día os descubrirán y ambos sufriréis las consecuencias.
- —¿A qué se refiere, madre?
- —Tú lo sabes mejor que yo, no me hagas hablar más de la cuenta, ni mencionar su nombre en esta casa.
 - —De acuerdo, madre. Me voy.
 - —Regresa pronto.
 - —No tema, madre.
 - —Si temo. No me gustaría quedar sola.
 - -Eso no sucederá.

No hay barro, las lluvias desaparecieron hace días y el sol ha secado con rigor la tierra regada graciosamente. Baja por la loma donde se encuentra el castro, introduciéndose por las numerosas viviendas hasta salir definitivamente del conjunto. A su derecha, a menos de quinientos metros acaba el espacio despejado y comienza el bosque. Camina hacia él. Ella no tardará en llegar, el lugar lo conoce suficientemente. Es el que ambos han elegido para el día de su Unión de Manos¹⁷. Es un claro del bosque con suficiente floresta. Lo decidieron hace tiempo y a él acuden cada vez que desean verse, abrazarse e intercambiar besos.

_

¹⁵ Recinto más elevado y central en un castro.

¹⁶ Hoy se le conoce como Castro Viladonga. Situado en Castro do Reí, en la provincia de Lugo

¹⁷ Enlace espiritual céltico-druídico o enlace matrimonial. Al finalizar el rito, se hace entrega del símbolo Infinito, que representa dos círculos uno al sol (femenino) y otro la luna (masculino).

Guarda silencio. Escucha muy cerca el paso de varios guerreros acompañando al Jefe del Clan, Maturo. Junto a él cabalga Blegino, padre de Apana. A ambos lados dos guerreros. Delante, y a más de cien metros, otros dos guerreros cabalgan como avanzadilla. Los mira detenidamente. Teme puedan verle y más aún, la reconozcan si ha decidido acudir al encuentro.

Un rato después los jinetes salen de la zona, han tomado la dirección opuesta al castro. Torsino regresa al claro del bosque con todas las ansias que un hombre enamorado tiene. No espera mucho tiempo, al poco rato ve entrar entre los árboles a su amada Apana. No espera para abrazarla y directamente pregunta.

- —¿Has visto a unos jinetes?
- -No
- —Eran tu padre junto a Maturo y unos guerreros.
- -Menos mal.
- —; Sabes hacia dónde van?
- —Según he podido escuchar, en busca de dos druidas, enviados por el Rey Breoghan.
- -¿Para qué?
- —Eso no lo sé.
- —¿Has dicho druidas?
- -Eso he dicho. Sí.
- -Qué extraño.

Los amantes dejan de hablar. No esconden su amor y como tantas otras veces, buscan el silencio y la oscuridad para besarse y fundirse con abrazos. Sin embargo, el tiempo les avisa con un zumbido. Es hora de regresar a sus ocupaciones, a sus responsabilidades. Antes de hacerlo convienen como siempre, verse cuatro días más tarde, en el mismo momento y en idéntico lugar.

Es ella quien abandona el bosque en primer lugar. Regresa por el mismo camino que llegó. Cuando las pupilas de Torsino han perdido la imagen de Apana, decide volver al castro.

Él se dirige a reparar una casa, deteriorada por las inclemencias regaladas por las lluvias. Debe poner de nuevo ramaje sobre el tejado y cubrirlo para que el agua no vuelva a entrar. También le han encargado construir una nueva instancia, fuera de la casa, en el perímetro exterior. Lo hacen como otros muchos, a título de almacén, donde reservar algunos alimentos y entorpecer la entrada a los animales, que suelen andar sueltos. Hasta ese momento han campado a sus anchas por la casa y hecho desaparecer algunas viandas.

Las horas pasan sin remedio y la tarde comienza a caer. Es momento de regresar.

- —Hola madre —dice nada más atravesar la puerta de entrada.
- —Hola hijo ¿Tienes hambre?
- -Algo.
- —Entonces come enseguida. Debes ir a la Croa. Maturo ha enviado a por ti, y al decir que no estabas, ha pedido tu presencia en casa de Blegino.
 - —¿Te han dicho que quieren de mí?
 - —No hijo. Debe ser cosa de hombres, de lo contrario me lo habrían dicho.
 - —Está bien. Iré ahora mismo. Pero es extraño ¿Por qué en casa del noble Blegino?
 - —Yo sé menos que tú, hijo.

-Está bien.

Torsino sale inmediatamente de la casa. Tiene una extraña sensación. Nunca tuvo oportunidad de ver a Apana en su propia casa.

Va corriendo. Al llegar, ve ante la puerta a dos guerreros. Parece que custodian el recinto. Se para y señala su nombre.

- —Soy Torsino y el Jefe Maturo ha reclamado mi presencia.
- —Espera aquí un momento.
- El guerrero atraviesa la puerta y entra en la casa. Poco después regresa.
- —Puedes pasar, te esperan.

Sigue siendo circular. El techo es más alto de lo usual, lo sujetan una serie de vigas de madera que descansan sobre otras a manera de columnas, formando un círculo. Hay varias antorchas que iluminan por completo la estancia. No está, Apana no está. Mira una y otra vez buscando su rostro, su cabello negro. Solo ve a Maturo y a su lado a Blegino. Frente a ambos, dos hombres vestidos con túnicas que cubren sus pies. Conversan. Sus voces le llegan como susurros. Al verle aproximarse, Blegino desvía la mirada de sus interlocutores y la fija en él. Luego hace un ademán con la mano invitándole a acercarse.

- El Jefe del Clan, espera a que el noble Blegino hable.
- —Ven, acércate joven Torsino, únete a nosotros.
- —Gracias
- —Comentábamos la petición que del Rey Breoghan, nos han trasladado sus enviados los druidas Deobrigodru y Veciodru.
- —Y yo pregunto al noble Blegino y Jefe Maturo, ¿Por qué es requerida mi presencia aquí?
- —Se nos pide que nuestro mejor maestro de obras, viaje con ambos druidas hasta Brigantia, donde el Rey Breoghan te encargará dirijas la construcción de algo importante.
- —Pero señor, no puedo abandonar el castro. Mi madre quedará sola y únicamente estoy yo para cuidarla y ayudarla cuando lo necesita.
 - —Lo sabemos joven Torsino.
 - —¿Cómo señor, si no somos nobles?
 - —Mi querida hija Apana me ha comentado lo suficiente y algo más.
 - —No entiendo, señor.
 - —Os lo diré más tarde. Ahora escucha las palabras de nuestro Jefe Maturo.
 - —Perdonarme, pero debo insistir. No puedo abandonar el castro.
 - —Lo haréis, porque es mi deseo —replica Maturo con voz grave.
- —Os debo obediencia, pero también tengo obligaciones como hijo. Mi padre murió hace tiempo.
 - —No se hable más. Obedecerás, mañana saldrás con los druidas hacia Brigantia.
 - —Señor, antes debo hacer algo.
 - —No hay tiempo.
- —No temas, joven Torsino —añade Blegino— nos ocuparemos de atender a tu madre el tiempo que estés ausente. No le faltará nada.
 - —¿Y cuánto será ese tiempo?

- —El necesario hasta acabar la construcción —replica el jefe Maturo.
- —De acuerdo, pero ...
- —No admito condición alguna —replica finalizando la charla.

Sus ojos miran sus pies. Luego levanta la mirada hacia los dos druidas que esperan en silencio y asienten con la cabeza. Después la dirige al noble y por último al jefe del clan, como obediencia.

Hace intento de volver a hablar, pero sus palabras quedan retenidas. No tiene suficiente fuerza. Por un instante un negro halo pasea por su cerebro, sin duda es anuncio de tristeza y desdicha.

- —Prepara tus pertenencias, y material que precises y acostumbres a usar en tu labor. Mañana a la salida del sol, saldrás de viaje. El jefe del clan te ha autorizado a llevar dos caballos. Uno para te servirá de montura y el otro para cargar cuanto necesites.
- —Pero mi señor Blegino, me gustaría disponer de más tiempo, debo despedirme de alguien.
 - —Pues hazlo, aún no es noche cerrada. ¿Puedo saber de quién se trata?
- —No importa, señor —responde tras decidir en un instante debe eludir y no mencionar el nombre de su hija. Sería irresponsable.
 - —Como quieras, joven.
 - —No debes dejarnos en mala posición ante el Rey Breoghan.
 - -No lo haré.
- —Prometo concederos aquello que más deseéis al regresar, si todo queda a satisfacción de Breoghan —interviene Maturo.
 - —¿Lo que yo pida, señor?
 - —Lo que pidas —replica Maturo.
 - —Entonces iré más conforme y tranquilo.
- —Me alegra. Ahora debes marchar. Antes de que amanezca estarán preparados los caballos.

Se despide y sale del recinto. La noche comienza a cubrir con su manto el castro. Atraviesa la empalizada que circunda la Croa, y al tomar la dirección de su casa, tropieza con una figura. Es Apana.

- —Escuché cuanto has dicho. Siento que debas partir.
- —También yo. Temía no poder despedirme de ti.
- —Pues hagámoslo rápido, mi madre me ha dado poco tiempo, debo regresar de inmediato.

Se abrazan al amparo de la noche. Resbalan lágrimas en los ojos de ella y un desconocido sentimiento en Torsino. Apenas sienten necesidad de hablarse, solo utilizan sus bocas para intercambiar alientos, besos y un susurro apenas perceptible de vida. Luego, sus manos se enlazan como una cadena, como sujetas con nobles fíbulas. Se miran y deciden separarse mientras sus manos van deslizándose. Se oye una voz femenina que reclama la presencia de Apana. El sale corriendo, no deben dejarse ver juntos. Luego un esforzado, ¡voy madre! ¡ya voy! de Apana.

Torsino entra en la casa con una mezcla de sentimientos. Su madre está tumbada en el catre. Una pléyade de sombras salidas de la hoguera central, juegan con su rostro al sobresalir de la manta que cubre su frágil cuerpo. Se acerca a ella tembloroso. Desconoce su reacción.

- —¡Madre!¡madre! —repite hasta que abre los ojos.
- —¿Qué ocurre, hijo?
- —Mañana debo partir a Brigantia. El jefe Maturo cuenta conmigo para iniciar una construcción solicitada por el rey Breoghan.
 - —¿Y cómo tú, hijo?
- —Según dicen, oyó hablar de mi padre y también de mí. Y ahora reclama mis manos para construir algo de suma importancia.
 - —Me alegro por ti y no tanto por mí, ahora me quedaré sola.
 - —El noble Blegino ha prometido que cuidarán de ti.
 - —¿Sabe que soy tu madre y tu quien tiene encuentros con su hija?
- —Lo primero sí. De mi relación con Apana, no le he dicho nada. Aunque el jefe Maturo ha prometido conceder a mi regreso algo que yo más desee.
 - —Y supongo que has pensado pedir la mano de Apana.
 - —A ti no puedo ocultártelo, madre.
 - —Debes tener mucho cuidado. Los nobles y el poder suelen olvidar sus promesas.
 - —Intentaré que eso no suceda.
 - —Ya ¿Cuándo sales?
 - —Al amanecer. Me conceden dos caballos.
 - —Debe ser importante.
 - —Y tanto, madre. El rey ha enviado a dos druidas para llevarme ante el Rey.
 - —Tengo miedo, hijo.
 - —No te preocupes, supongo que nos veremos pronto.
 - —Cumple con tus obligaciones, y olvídame por un tiempo.
 - —No madre, eso nunca.

El sueño no le llama, y pese a imaginarse la promesa hecha por el Jefe Maturo, la inquietud no le permite cerrar los ojos. Su catre está frente al de su madre, al otro lado de la hoguera.

El amanecer llega pronto. Los ruidos que provocan los caballos y guerreros que los traen, le despiertan. Su madre también lleva horas con los ojos abiertos. Quiere despedirse de su único hijo, teme no volver a verle.

Capítulo 2

Torsino tiene una extraña sensación al abandonar el castro. Las imágenes de la Croa y casas que la rodean, se desvanecen cada vez que vuelve su mirada atrás. Maturo ha dispuesto que dos de sus guerreros los acompañen hasta Brigantia. No desea, ni imagina por un momento, les suceda algún contratiempo y aún menos a los druidas enviados por Breoghan.

La marcha es lenta al iniciarla. El sol aún no deja ver la fuerza de sus rayos. Además, unas nubes barruntando tormenta, emergen por el este ocupando parte del sur y oeste. Dirección esta última, que han tomado para llegar a Brigantia.

Él viaja en silencio. No sabe si acudir al espíritu de su padre solicitándole ayuda. No imagina a que deberá enfrentarse, ni que han dispuesto para él. Una pregunta ronda una y otra vez por su cerebro. ¿Hasta cuándo no podré ver a Apana y a mi madre?

Uno de los druidas, el más anciano y de más rango, Deobrigodru, advierte la preocupación del joven maestro de obras. Abandona la compañía del otro druida y ralentiza su cabalgadura hasta quedar parejo con la de Torsino.

- —¿Qué te ocurre? —pregunta de inmediato— No hace nada hemos salido del castro y solo veo en tus ojos, tristeza y preocupación.
- —Nada que no puedas imaginar. Pero debes saber, que jamás he salido de esta zona. No conozco otros lugares y dejo cuanto amo a mi espalda.
 - —No debes preocuparte. Tu situación estará siempre salvaguardada. Nada te ocurrirá.
- —Eso lo asumo. Pero permanecer mucho tiempo apartado de mi familia, amigos y persona querida, se me hace difícil, por no decir imposible.
 - —Tal vez conozcas en Brigantia a alguien que ocupe tu corazón.
 - —Ni lo creo, ni lo quiero. Soy hombre de una sola mujer.
 - —¿Puedo saber qué mujer te hace hablar con ese convencimiento?
 - —Lo siento, prefiero ocultar su nombre por el momento.
 - -Como quieras joven.
 - —¿Puedo preguntar algo?
 - —Si conozco la respuesta, desde luego. Adelante.
 - —; Qué se propone construir el Rey?
 - —Algo que merece todo tu conocimiento y trabajo.
 - —No me has respondido.
- —Solo el rey puede hacerlo. Nosotros solo somos sus emisarios. Pero sin duda debe ser muy importante para él.
 - —Entonces debo esperar.
 - —Será sin duda lo más oportuno.
 - —¿Está lejos Brigantia?

—No. Posiblemente lleguemos antes del anochecer, aunque hasta no tener suficiente luz, no podremos galopar.

El sol pese a que las nubes se lo impiden, envía luz al camino. Atrás queda el castro que abandonaron hace unas horas. Ya han empezado a galopar. Uno de los guerreros lo hace en punta, a su espalda ambos druidas, el otro viendo la espalda de Torsino y el caballo con sus pertenencias.

En el castro, antes de que la madre del joven maestro de obras tenga tiempo de advertirlo, comprueba que dos hombres han entrado en su casa. Las vestiduras de uno de ellos le anuncian se trata de un noble, el otro un guerrero. Pero hay alguien más, una joven de cabello negro espera en la puerta. Desde donde está, comprueba que los dos hombres han salido de la casa. Uno de ellos conversa con la joven a la que abandonan seguidamente. Decide caminar y acercarse a su casa. Al llegar.

- —¿Eres la madre de Torsino? − pregunta la mujer joven.
- —Así es. ¿Quién desea saberlo?
- —Soy Apana, hija de Blegino.
- —¿Y que desea de mi la joven Apana?
- —Tu hijo ha salido a cumplir con un compromiso de nuestro Jefe con el Rey Breoghan. A cambio mi padre asume la responsabilidad de velar por ti, el tiempo que dure su ausencia.
 - —¿Y te envía a ti?
- —El acaba de marchar, tiene otras ocupaciones. Le habría gustado comunicártelo personalmente, pero estabas ausente. Yo seré la encargada de comprobar cada día, si necesitas alimentos, ropa y leña para mantener el fuego.
 - —¿Vas a ocuparte personalmente?
 - —Solo de informar. Si necesitas algo pediré que te lo traigan.
 - —Te lo agradezco, joven Apana

La mira con detenimiento. Comprueba que su hijo ha elegido bien. Es bella y dulce, aunque altiva. Sus palabras salen como balanceándose sobre una nube. Pero no la imagina como esposa de su hijo. Su posición en el Clan no está a su alcance. La escucha decir.

- —Vendré cada mañana.
- —Pero no hará falta tal viaje diario. Tal vez cada dos o tres días sea suficiente.
- —Tengo un mandato de mi padre y debo cumplirlo.
- —Como digas, joven Apana.
- —¿Necesitas algo hoy?
- —No, gracias, mi hijo me abasteció hace unos días.
- —Me alegro.
- —¿Puedo preguntarte algo?
- —Naturalmente.

- —¿Tienes uno o varios hombres? 18
- —No, no tengo hombre alguno, todavía no estoy unida a nadie. Aunque espero poder estarlo muy pronto.
 - —¿Le conozco?
- —No voy a contestarte, anciana. No es conveniente por el momento. Debes disculparme. Debo volver a mi casa.
- —Entiendo perfectamente. Mi hijo tampoco responde cuando le pregunto a quién reserva su corazón. Es muy tozudo.
 - —Adiós.
 - —Hasta dentro de unos días, joven Apana.

Está a punto de anochecer. Los últimos rayos del sol se reflejan tímidamente en las aguas que bordean la loma donde aún se conservan restos de la obra iniciada por Brath, padre de Breoghan. Él está rodeado de gente que le escucha con atención. Dos maestros de obras, uno de sus capitanes, Botilkos, y un hombre de estatura pequeña, que nervioso, no hace más que mirar los acantilados cercanos.

- —No temas —señala el capitán al hombre de estatura pequeña— el rey Breoghan no tomará nada por la fuerza. Es un hombre justo y razonable. Solo quiere saber si puede contar contigo, bueno, en realidad con la piedra de tus canteras.
- —Me extrañó cuando dos guerreros suyos entraron por una de las extracciones. La gente que trabajaba se asustó al verlos. Claro que yo también. Vi como preguntaban y tras mirarme, caminaron a mi encuentro solicitando saber que ocurría.
- —Pues tranquilo. Solo quiere, como he dicho, confirmar que hay suficiente piedra para hacer una construcción. En estos momentos espera a uno de los principales maestros de obra. Después nuestro rey se hará acompañar por él para decidir si son las adecuadas para lo que él desea.
 - —Entonces ¿Qué hacemos aquí?
- —Quiere hacernos partícipes de su obra. Necesita saber que cada uno de nosotros lo hará con entusiasmo. De esa manera sabrá que no se cometerán atropellos que retrasen su construcción.
 - —Y ¿Por qué en este lugar?
- —Nuestro anterior Rey, Brath, comenzó a erigir, donde aún quedan restos, un templo para gloria de nuestros dioses, pero no pudo llevarlo a término, el dios Donn le mandó llamar.
 - —No solemos construir templos. Tú deberías saberlo.
 - —¿Pones en duda el deseo de nuestro Rey?
 - —Ni mucho menos. Solo que nunca escuché nada sobre templos.
 - —Pues es hora de empezar.

Un momento después Breoghan toma la palabra.

¹⁸ Poliginia. Situación abrazada por la costumbre celta donde una mujer puede estar al mismo tiempo en matrimonio con varios hombres

- —Os hice venir para mostraros donde deseo construir un templo que, al mismo tiempo, sirva de alojamiento para mi familia. Se iniciará sobre los restos de la construcción iniciada hace años por el Rey Brath. Me gustaría contar con vuestra ayuda y la de muchos más hombres que pronto se unirán al grupo. Todos seréis compensados debidamente. Debo señalar que nadie debe sentirse obligado, salvo los esclavos. Estos quedarán libres al acabar la construcción del templo.
- —Pero señor. No podéis dejar libres a los esclavos, los nobles pueden quejarse —señala Botilkos.
 - —Lo haré. Los nobles deberán acostumbrarse a no tener esclavos.
- —Ahora, y antes de iniciar la construcción, necesito saber si todos vosotros y a quienes representáis, ayudareis en esta obra.

El silencio envuelve a cuantos rodean a Breoghan. Los maestros de obra, el capitán y el hombre de estatura pequeña no se atreven a contrariar al Rey, por lo que comienzan a asentir con la cabeza. Luego el capitán señala.

- —Señor, podéis contar con los guerreros, ellos siempre están a vuestra disposición.
- —Nosotros también —señalan los maestros de obra— haremos cuanto necesitéis.
- —Podéis contar con las extracciones de piedra de las minas, señor Breoghan —señala el hombre de estatura pequeña.
 - —Y por parte de los druidas, también —se oyó decir a una voz fuerte y clara.

Breoghan al oír la frase, avanza unos pasos. Pronto sus ojos ven aparecer seis cabalgaduras y cinco hombres. Desmontan. Los guerreros saludan a su capitán Botilkos y se apartan para dejar paso a los druidas.

Ambos, Veciodru y Deobrigodru, preceden al joven maestro de obras, Torsino.

- —Hemos cumplido con tu encargo Rey Breoghan. Este es el joven maestro de obras que precisas. Su nombre es Torsino.
- —Gracias a ambos. A ti joven Torsino también. Te agradezco tu presencia. ¿Estáis cansados?
 - —No, señor. Aunque no estoy acostumbrado a cabalgar.
- —Esta noche descansarás. En el poblado hemos dispuesto unas chozas para ti y el resto de los maestros de obra. Mañana te comentaré la idea que tengo, luego deberás hacerla realidad. Ellos dos –dice señalando a los dos maestros mientras se acercan- serán tus ayudantes. Él dice dirigiéndose al hombre de pequeña estatura dispone de los lugares para extraer la piedra que necesitéis, y mi capitán Botilkos será vuestro guardián. No deberéis salir de aquí o del poblado al que llamamos Brigantia, sin que él tenga conocimiento. Será la única forma de salvaguardar vuestras vidas y trabajo. Ahora será mejor volver al poblado. Mañana será un gran día.

Botilkos da las órdenes oportunas a los guerreros para tomar el caballo con las pertenencias de Torsino. Luego, montan los propios y se dirigen a Brigantia.

- —Acompañarme todos, esta noche en mi casa, hablaremos y beberemos vino y *corma*¹⁹. Celebraremos la construcción de algo que perdurará en el tiempo. El mundo conocerá quienes fuimos los Brigantes²⁰ y muchos se sentirán orgullosos. Como todos vosotros, espero.
- —Nosotros estamos cansados interviene Veciodru ni siquiera tenemos ganas de beber.
 - —Solo será un rato. También yo he tenido una dura jornada.
 - —Si como dices es poco tiempo, asistiremos.

Es un momento decisivo para Torsino. Pasa de ser un simple miembro del castro Fidteixo, casi desconocido, a formar parte de un trascendental evento. Está reunido con gentes significativas, como el propio rey, un guerrero de renombre, dos maestros de obra que según escuchó, estarán a sus órdenes como ayudantes, y alguien más, quienes representan a la esencia del conocimiento y la costumbre de su pueblo, los druidas.

Por su mente pasean numerosas cuestiones. Hay una principal, la que se mezcla indefectiblemente con un deseo, lograr satisfacer a su rey y consecuentemente al jefe de su Clan, Maturo, a quien solicitará cumplir lo prometido cuando acabe. Le pedirá interceda ante el noble Blegino para poder desposarse con su hija Apana. Confía que para entonces será considerado como un miembro más de la nobleza, al estar sirviendo precisamente al Rey Breoghan.

Apenas ha tomado el primer sorbo de vino, que coincide ser la primera ocasión en beberlo, cuando dos jóvenes aparecen en el umbral de la casa. Ambos se dirigen a Breoghan, primero con respeto y después con afecto. Escucha las palabras que se dicen.

- —Decirme. ¿Traéis alguna novedad, hijos?
- —Suponemos que sí. Mi hermano y yo acabamos de regresar del este y nos hemos cruzado con dos guerreros. Al parecer enviados por tu lugarteniente Likinos.
 - —¿Traen noticias?
- —Solo sabemos que le preceden. Llevan varias jornadas galopando todo el día. Les pedimos descansar, por lo que a primera hora se presentarán ante ti.
- —Me alegra saber de Likinos. Ahora sentaos con nosotros y beber por lo que iniciaremos muy pronto.
 - $-\lambda$ Vas continuar como nos dijiste con la obra inconclusa de nuestro abuelo Brath.
- —Así es hijos míos. Ya disponemos de maestros de obras y canteras de donde extraer la piedra necesaria. Solo nos faltan los esclavos que supongo acompañaran a Likinos.
 - —Nos alegramos por ti, padre.

—Acercaos, quiero que los conozcáis —señala Breoghan—. Ellos dos son mis hijos mayores Ith y Bile.

 $^{^{19}}$ Cerveza de trigo mezclada con miel. Bebida del pueblo. Las clases más altas solían beber vino

²⁰ Tribu céltica, asentada en la Península Ibérica. Batallaron incansablemente. Brath y Breoghan constituyen los cimientos y origen del pueblo celta, para después, y siguiendo la teoría Gallega-Astur, desde Galicia invadir Irlanda y otras tierras.

Durante un buen rato todos beben y conversan. Luego se retiran a descansar acompañados por varios guerreros apostados en la puerta. A la mañana siguiente Torsino, que apenas ha podido dormir, es el primero en salir de la palloza.

El día se ha levantado sin nubes, se barrunta una jornada soleada. Se apoya sobre la barrera de separación con otra choza mientras su mente recorre, como un pájaro, el espacio que le separa de su amada Apana. Sueña despierto. Lo hace pese a que serán muchos los días que tardará en volver a verla, abrazarla y besarla.

No advierte como sus dos compañeros se acercan, murmuran un saludo y se sitúan frente a él.

- —¿Imaginas que quiere el rey Breoghan?
- —No tengo noticia alguna. Tengo entendido que si es algo importante, pero nada más. ¿ Y vosotros?
 - —Aún menos. ¿De dónde vienes?
 - —Mi castro está a un día a caballo, al este.
- —Nosotros pertenecemos a uno más cercano. Unos guerreros fueron a buscarnos. ¿Cómo te conocen a ti?
- —No lo sé. Se presentaron los dos druidas que visteis anoche y al amanecer de ayer salimos hacia aquí.
 - —Es todo muy extraño.
 - —Lo es. Aunque supongo que solo será trabajo.

Mientras conversan, el capitán Botilkos aparece sin hacer ruido alguno.

—Acompañarme, el rey Breoghan quiere comunicaros algo.

Los cuatro hombres comienzan a caminar. Según se desprende por la dirección tomada, vuelven a la casa donde bebieron la noche pasada. En la puerta les esperan. Cruzan saludos y enseguida el Rey les señala.

- —Torsino será el encargado de dirigir toda la obra. Vosotros dos seréis sus ayudantes. Únicamente recibiréis encargos y ordenes de él. Nada debe hacerse sin su conocimiento. ¿Lo habéis comprendido?
 - —Perfectamente.
 - —La casa donde habéis dormido, será vuestra mientras

dure la construcción. Disponer en ella vuestras pertenencias. Torsino tiene otra asignada, donde acudiréis cada vez que requiera vuestra presencia y ayuda.

- —Claro, señor.
- —Y tu Torsino, llevarás allí cuanto trajiste. Al acabar volverás aquí. Te daré las instrucciones correspondientes.
 - —Sí, señor.