

Mitologia Celta

Por Antônio Augusto Shaftiel

As Primeiras Invasões da Irlanda

Conta-se que, no início, a Irlanda era dominada pelos Fomorianos. Eram gigantes horrendos e deformados. Coube a eles governar a ilha após o grande dilúvio. Então apareceram os Phartolons que trabalharam para aumentar as planícies e os lagos. Eles foram obrigados a lutar com os Fomorianos pelo domínio do território. As batalhas duraram muito tempo, mas eles acabaram vencidos quando seus inimigos jogaram uma terrível praga que matou todos. Seus corpos foram enterrados em uma sepultura comum na colina de Tallaght (perto de onde hoje é Dublin). Depois apareceram os Filhos de Nemred, mas estes duraram pouco. Logo na primeira batalha, foram vencidos pelos Fomorianos.

Coube aos Firbolg, a terceira onda de invasores, vencer os Fomorianos. Eles lutaram bravamente e, depois de vitoriosos, fizeram um acordo com seus inimigos. Um período de paz se seguiu entre eles.

A Quarta Invasão

Thuata Dé Danann foram os responsáveis pela quarta invasão e venceram os Firbolg. Estes deuses vinham da Ilha do Oeste e chegaram na Irlanda em

uma grande nuvem. Eram mestres na arte da magia e levaram para lá quatro de seus mais preciosos itens mágicos. Estes eram a Espada de Nuada, a Lança de Lugh, a Caldeira de Dagda e a Pedra do Destino de Fal, que identificava quem era o legítimo rei da Irlanda ao gritar quando este se sentava nela.

O líder e rei dos Thuata Dé Danann era Nuada. Em uma batalha o deus perdera sua mão e, conseqüentemente, seu trono. Bres tomou a posição e tornou-se um grande tirano. Acabou sendo exilado. Nuada voltou liderar, tendo sua mão substituída por um membro mágico, feito de prata.

Segundo as lendas, havia um tal Balor, o deus da morte e rei dos Fomorianos, que tinha apenas um olho e deveria mantê-lo fechado, pois podia matar instantaneamente qualquer um que olhasse. Um dia ele soube de uma profecia que contava sobre sua morte. Balor seria morto por seu próprio neto. Enfurecido, o deus trancou Ethlinn, sua filha, em uma grande torre de cristal. Fez de tudo para evitar que ela engravidasse, pois tinha medo de ser derrotado. Acontece que Cian, um dos Thuata Dé Danann, conseguiu entrar na prisão e engravidou Ethlinn. Balor enfureceu-se mais uma vez. Não podia deixar que a criança nascesse. Então a jogou no mar. Só que os druidas a

salvaram e a entregaram ao deus do mar Manannan mac Lir. O garoto cresceu e foi chamado de Lugh, que logo se juntou aos Thuata Dé Danann.

Os Firbolg foram vencidos na primeira batalha de Mag Tuireadh. Já os Fomorians foram derrotados na segunda batalha, mas não sofreram tanto pois os Thuata Dé Danann ofereceram-lhes a província de Connacht. Nesse combate, Balor matou Nuada. No entanto, Lugh apareceu e o derrotou com um tiro certeiro de funda que destruiu o olho do deus da morte.

A Quinta Invasão

Os Thuata Dé Danann não puderam dominar a Irlanda por muito tempo. Seu poder declinou, desfazendo-se com a quinta invasão. Os Milesianos, liderados pelo rei Milesius (ou Milé), derrotaram os Dé Danna. As batalhas só terminaram quando um tratado de paz foi assinado.

Os Thuata Dé Danann concordaram em se retirar da Irlanda, rumando para o Além. Só que exigiram serem lembrados em cultos e sacrifícios. Dizem que eles ainda lutaram ao lado dos humanos nas batalhas mais justas e eram chamados de Aes Sidhe. Carregavam espadas de chama azul e escudos brancos.

As Origens dos Deuses

Os Fomorians eram seres de Arkanun que migraram para a Terra assim que tiveram oportunidade de abrir um

portal. Já não podiam sobreviver em seu mundo e sabiam que poucos seriam páreo para eles assim que atravessassem o portal. Seu controle sobre os elementos lhes conferia um grande poder.

Ninguém nunca soube de onde os Firbolg haviam vindo. Mas muitos desconfiam que eles eram seres de Arkanun ou humanos com poderes mágicos que desafiaram os Fomorians. Sua derrota nas mãos dos Thuata Dé Danann não deixou nenhum registro.

Estes últimos eram criaturas de Paradísia. A deusa Danu, matriarca da raça, atravessou a barreira do Éden e fundou Tir Na Nog ou Mag Meld em Paradísia. Lá teve seus primeiros filhos, os deuses dos Thuata Dé Danan.

Pwyll

Um dos grandes heróis das lendas galesas foi Pwyll. Ele era o príncipe de Dyfed e um poderoso guerreiro. Diz-se que um dia, Pwyll resolveu caçar no bosque e lá se encontrou com Arawn, rei de Annwfn. Houve uma confusão quando o primeiro roubou a caça do outro. Mas, para se desculpar, Pwyll ofereceu seus favores. Arawn pediu-lhe para tomar seu lugar em seu reino para vencer um de seus inimigos. Ele usou magia para fazer Pwyll tomar sua forma e, ainda, transformou-se neste para assumir seu lugar e cuidar de seu reino.

Pwyll dirigiu-se para o reino do amigo e foi bem recebido, vivendo um ano da melhor maneira possível. Só no fim desse tempo foi desafiado pelo rei

Havgan, o inimigo de Arawn. Houve uma batalha somente entre os dois governantes e Pwyll venceu, mas não matou o oponente. Depois disso, todos os nobres declararam-se servos dele, pensando que era Arawn.

Os dois amigos reis se encontraram no mesmo bosque depois daquela batalha e a magia foi desfeita. Cada um voltou para seu reino. Pwyll soube que Arawn governara Dyfed como sabedoria e justiça. Então ele revelou a verdade a seus seguidores, pois não queria assumir os méritos de outro. Os dois reis tornaram-se grandes amigos depois disso, presenteando-se com animais e tesouros.

Cuchulainn

A origem de Cuchulainn é um verdadeiro mistério. Muitos dizem que ele é filho de Lugh, mas outros contam que seu pai é o humano Sualtam e que o deus é apenas seu patrono. Sabe-se que ele não nasceu com esse nome. Era conhecido como Setanta. Nessa época, matou por acidente o cão de guarda de Culann. Então prometeu que tomaria o lugar do animal, guardando os portões de Ulster contra os inimigos. Mudou seu nome para Cuchulainn (o Cão de Culann). Sempre foi conhecido como um guerreiro bravo. Ninguém era capaz de apaziguar sua fúria. A vontade de combater ardia em seu coração. Teve vários amores, entre eles a pura Imeur. Sua grande inimiga foi Maeve, a rainha de Connacht.

Cuchulainn impediu que os exércitos da rainha invadissem Ulster e

aterrorizou seus soldados. Maeve tentou destruir seu inimigo de várias formas. Chegou a usar a manipulação para forçar Ferdiad a lutar contra Cuchulainn. Os dois eram amigos e de igual valor em combate. Ferdiad acabou morto e Cuchulainn ficou profundamente ressentido.

Antes de sua luta final e morte perante os exércitos de Maeve, Cuchulainn encontrou-se com a deusa Morrigan, mas não a reconheceu nenhuma das vezes, nem quando ela declarou ou amor ou quando avisou sobre sua morte.

É contado que o herói lutou sozinho contra os exércitos de Maeve enquanto seus soldados dormiam. Alguns dizem que ele se amarrou em uma pedra ou em uma árvore para poder batalhar, mesmo ferido. Tanta coragem não evitou sua morte. Seu sangue foi espalhado pelos campos por Maeve.

Finn Mac Cumhail

Por volta de 3 d.C. surgiu na Irlanda um herói chamado Finn. Ele era filho de um dos líderes dos Fianna, os guerreiros encarregados de proteger a ilha. O pai de Finn foi morto por Goal Mac Morn e sua mãe o escondeu após seu nascimento. Ela temia que o filho fosse perseguido.

O bebê foi entregue à druida Bodbal e à guerreira Fiachel. As duas o esconderam e o treinaram para que um dia pudesse vingar seu pai. Só quando adulto, Finn deixou a proteção delas e andou pela Irlanda, servindo vários reis. Só que a maioria temia a represália de Goal e o

mandava embora assim que descobria sua identidade.

Finn só parou suas andanças quando começou a estudar com um velho poeta. Seu mestre pediu que pescasse o salmão do Conhecimento e o preparasse. Finn o fez, mas queimou o polegar e o lambeu durante o preparo do peixe. Acabou ganhando toda sua sabedoria. Depois disso, resolveu desafiar Goal.

Reunindo vários soldados Fianna, ele enfrentou o exército do assassino de seu pai e o venceu, trespassando-o com sua própria espada.

A Época de Christos

Demorou um pouco para que os Thuata Dé Danann tomassem conhecimento do nascimento de Christos. Nessa época já havia começado a luta contra os Milesianos e os deuses já preparavam sua retirada.

Na Gália, os romanos dominaram a maioria das tribos. Eles afirmavam que os deuses galeses eram apenas reflexos das divindades greco-romanas. Muitos dizem que, de fato, os deuses gregos destruíram alguns desses deuses e tomaram seus seguidores, por isso não há nenhum registro deles.

Foi durante a dominação romana que os druidas tiveram seu primeiro contato com o Arkanun Arcanorum. Os dois grupos mantiveram-se desconfiados. Os druidas principalmente, pois perceberam o desaparecimento e a mudança de personalidade de muitos de seus deuses. Houve batalhas entre os

magos, mas elas não foram muito violentas ou duradouras. A maioria dos problemas foi resolvida em discussões e reuniões.

Quando o cristianismo chegou na Irlanda, houve atrito com as fadas e outros seres místicos, mas os Thuata Dé Danann já não atuavam diretamente. Preferiam agir apenas através de seus servos feéricos. E sua influência continuou assim.

A Idade das Trevas

Houve muita batalha entre as fadas e os anjos na Idade Média. Não era possível haver paz entre esses dois povos. Sua cultura era oposta, assim como o que pregavam. A maioria dos seres feéricos se considerava superior aos padres e cristãos. Sempre acreditaram que os costumes desses mortais eram banais e apenas afastava a mágica. Já os anjos nunca consideraram os humanos suficientemente responsáveis para possuir magia. Eles deveriam ser protegidos das artes místicas e de qualquer que as usasse. Deveriam ser afastados das fadas.

Muitos portais para Tir Na Nog e para Arcádia foram fechados em batalhas violentas. Algumas vezes para impedir a invasão dos reinos místicos. Mas os guerreiros da Cidade de Prata também acabavam com portais para não deixar as fadas chegarem à Terra.

Aos poucos, as batalhas foram cessando. Cada criatura assumiu sua posição. As fadas ficavam nas profundezas das matas e dos lagos, enquanto os anjos se mantinham em volta

de suas vilas, cidades e igrejas. Vez por outra ocorria combate entre eles, principalmente quando um ousava passar pelo território do outro.

Os demônios foram as criaturas que mais se aproveitaram da situação. Eles faziam de tudo para incitar a luta entre os dois grupos. Assim, quando as fadas eram derrotadas em algum lugar, eles logo tomavam sua posição. E se os anjos tombassem, os daemons corriam para corromper a igreja ou vila que protegiam.

As Potências e os Querubins foram os anjos que mais tiveram contato com as fadas. Alguns de mente mais aberta chegaram a se aliar para lutar contra as criaturas do Inferno. Os anjos Corpore foram os piores inimigos das fadas, sempre trabalhando para fechar seus portais.

Os druidas já estavam mais próximos do Arcanorum, mesmo que desconfiados. Eles queria ajudar a vencer a Peste Negra. Não podiam permitir que a doença se espalhasse, pois até mesmo algumas fadas já haviam morrido.

A Época Atual

Os Thuata Dé Danann ainda têm alguma influência na Irlanda. Lendas de fadas estão por toda parte e elas passeiam pelos bosques e lagos. Chegam a conversar com alguns humanos e a atrair sua confiança, para o bem ou para o mal.

Os druidas também vagam pelas florestas e continuam os rituais de fertilidade e de homenagem. Ajudam as fadas e qualquer seguidor da antiga

religião. Mas os anjos também estão atentos. Eles não querem as fadas influenciando demais a Irlanda. Mesmo mantendo uma espécie de acordo de paz, brigas ocasionais ocorrerem e algumas são bastante violentas.

Deuses

Dagda (Ollathir)

É um importante deus dos Thuata Dé Danann muitas vezes chamado de O Dagda. Tem uma força surpreendente, e um apetite insuperável. É esposo de Morrigan e filho de Danu. Tem vários itens mágicos, como um caldeirão que nunca deixa de fornecer comida, um bastão que pode matar um homem com o toque de uma ponta e reviver com a outra.

Épona

Chamada de deusa dos cavalos, é uma das divindades que se adaptou melhor à dominação romana. Conseguiu sobreviver mesmo quando alguns de seus irmãos foram mortos. Foi louvada pelo exército de Roma e chegou a ter um templo na capital do império.

Épona sobreviveu por muito tempo, ajudando os cavaleiros, principalmente os celtas. Só fugiu para Tir Na Nog quando percebeu que não poderia se dar bem com os cristãos. Todo cavalo abençoado pela deusa tem uma grande vitalidade e pode correr com o dobro de sua velocidade normal sem se cansar. Dizem que alguns podem correr pelos céus. Poucos heróis foram premiados com esses animais.

Gwydion **(Ogma)**

Um dos deuses mais famosos dos Thuata Dé Danann. É um grande mago e mestre civilizador. Ficou famoso por suas magias, usando muitas para enganar seus inimigos. Criou o alfabeto ogâmico, muito usado por alguns magos celtas. É o pai do herói Lleu Llaw Gyffes, filho da deusa Arianrhod.

Gwydion é um deus muito esperto, podendo até ser comparado a Loki algumas vezes. Enganou muitos de seus irmãos e colegas. Muitos o julgaram morto na batalha contra os Fomorianos, mas descobriu-se que aquele foi outro de seus truques.

Atualmente, tem se divertido enganando os anjos ou visitando Arcádia. Costuma ensinar magia para quem passa em seus terríveis testes de astúcia.

Morrigan **(Morrighu)**

A deusa da morte e das batalhas, também já foi considerada deusa da sexualidade. Era capaz de se transformar em um corvo. Costumava aparecer diante dos heróis e dizer se iam morrer ou viver nas batalhas que viriam. Com apenas um toque, era capaz de matar uma pessoa.

Morrigan era uma deusa poderosa que viveu durante muito tempo na Irlanda, sendo uma das mais ativas na Terra. Era encarregada de selecionar as almas dos guerreiros e levá-las para Tyr Na Nog.

Talvez seja a única deusa celta que tenha algum contato com o Inferno. Mesmo assim, prefere manter-se afastada dos demônios. Tem contato apenas com outros deuses da morte, também ligados à guerra. Às vezes ela aparece para os guerreiros para anunciar sua morte.

Lugh **(Lamfhada)**

Também chamado de Mão Longa, Lugh é um dos deuses mais poderosos dos Thuata Dé Danann, devido a seu heroísmo. É bom em todas as habilidades, sendo perito na arte da guerra, da magia e da arte. Foi um dos grandes criadores de itens mágicos da antiguidade.

Lugh é um dos Thuata Dé Danann que mais se aventura na Irlanda. A maioria dos outros prefere ficar em Tir Na Nog, mas ele ainda caminha pela terra procurando por novos desafios e por novas histórias. Também gosta muito de conversar com heróis e saber o que estão planejando. Algumas vezes troca armas mágicas por missões de grande desafio, apenas para se divertir enquanto observa os humanos.

Taranis

O deus do trovão chamado de Taranis deixou de existir há muito tempo. Quando os romanos dominaram os galeses, essa divindade se opôs veementemente e desafiou os dominadores. Lutou contra as divindades

greco-romanas até ser vencido pelo próprio Zeus.

Desde então, Zeus tem tomado seus fiéis e seu nome. Ele até fez uma aliança com o panteão celta. Permitiu uma ligação entre Arcádia e Tir Na Nog, criando um novo refúgio para as fadas e uma aliança com alguns Thuata Dé Danann.

Outros Deuses:

Amaethon: Deus dos trabalhos agrícolas, das colheitas e que tornava os animais férteis.

Angus: Filho de Danu e deus da música e do amor.

Belanus: Deus da luz e do sol. Morto e substituído por Apolo durante a dominação romana.

Belatu-Cadros: Deus da guerra e da destruição. Por pouco não foi destruído por Ares. Vive em Tir Na Nog reunindo aliados e enviando aventureiros para lutar contra o deus grego e seus servos.

Cernunnos: Um dos deuses mais antigos dos celtas. Tem cifres e orelhas de veado e é um deus da fertilidade. Tentou manter contato com seu povo na Idade Média, mas acabou se exilando em Tir Na Nog. Aparece apenas em alguns rituais importantes dos druidas.

Diancecht: Deus da cura. Criou uma fonte mágica onde os Thuata Dé Danann se banhavam e curavam seus ferimentos.

Etain: Deusa do Sol.

Sucellus: Deus da fecundidade. Usa um martelo com um longo cabo, que bate no chão para acordar as plantas a anunciar a primavera.