

ଶ୍ରୀମତୀ ନବୀନୀ

O HERDEIRO DE KETTO



SALOMÉ VILARIÑO

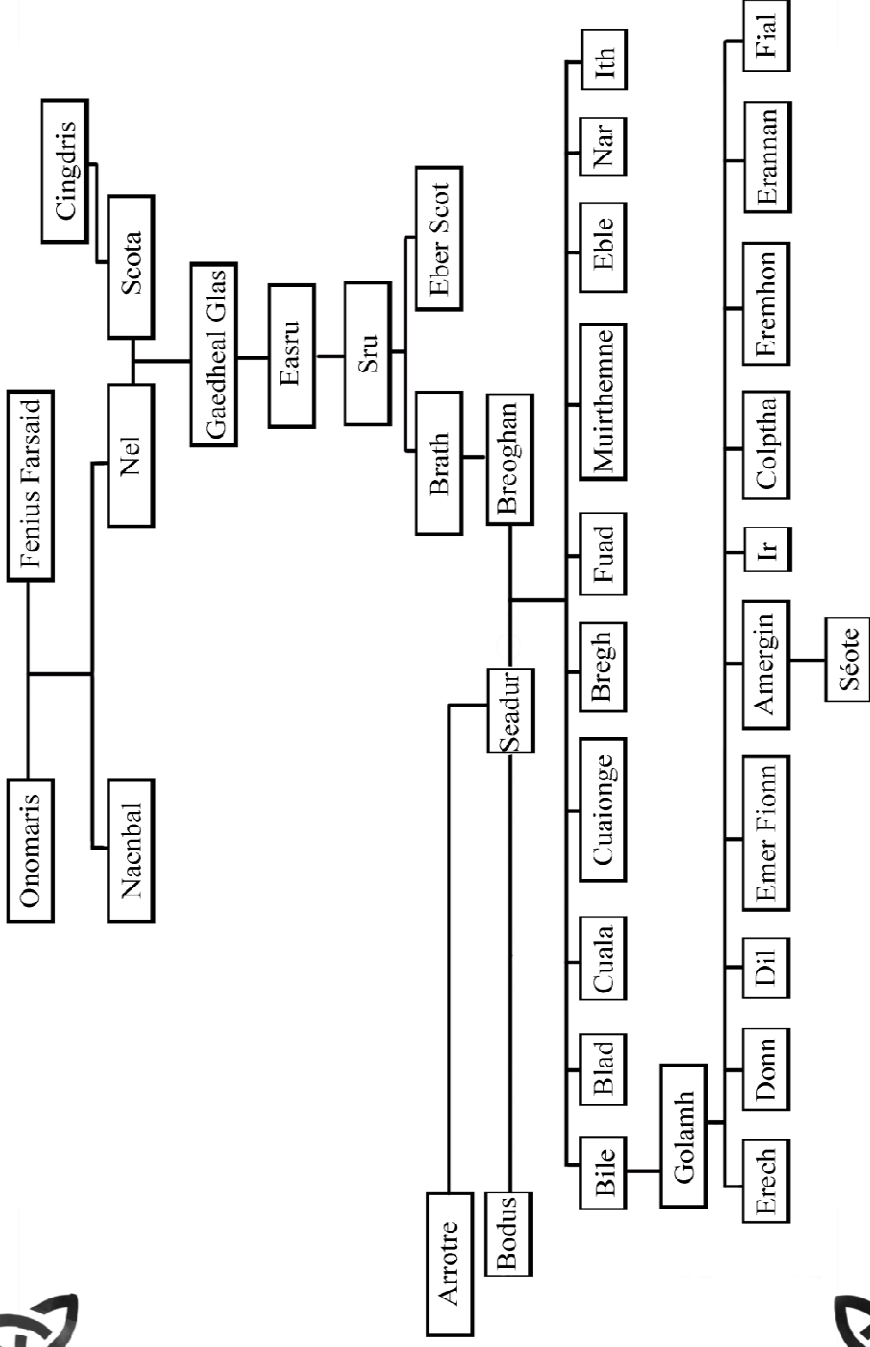
*Con todo o meu amor para Pequecha.
Quen foi nai, menciñeira, estufa e protectora coma ninguha.
Mais tamén, fedello, máxica, lambona, altruísta e astuta.
Mil gatos dentro dunha soa e, ás veces, máis cabían nela.
Desexo, que atopes axiña o porto cara o Alén.*



ଶ୍ରୀଗୁରାବଦାନାମ

HERDEIRO
DE
KETOL

GAEDHIL



Prefacio



Ano 48o A.D.E. Territorio de Escitia, na estepa pónica. A raíña, Onomaris, da estirpe dos Gaedhil, sucumbiu. De nada valeron as lendarias seteiras a cabalo contra o exército de Samarta. E o rei foxe...

Fenius Farsaid, o seu fillo menor Nel e unha pequena hoste son recibidos por Cingdris, o faraón de Exipto.

— Dime Fenius Farsaid, fillo de Boath, neto de Magog, por que ía acollervos se o único que traes nas vosas mans é o rachado estandarte da vosa estirpe?

— O nó Perenne, símbolo da eternidade, representado no noso rachado estandarte, lémbra-nos que, aínda que agora vexámonos afogados, volverán os tempos folgados. E, para alcanzalos, propóñoche o seguinte acordo: Son coñecedor das vosas liortas cos etíopes. O meu fillo Nel foi adestrado pola súa nai Onomaris e da súa nai herdou a habilidade co arco. Dádeme terras e, en tres decenios, a vosa ameaza será historia.

— Se o voso fillo é tan formidable como para aniquilar ás tribos etíopes en trinta anos, como é que o voso reino sucumbiu e atopádesvos suplicando asilo?

— Escitia é berce de grandes guerreiros, pero de lacazáns bardos. As maldicións foron vulgares, os conxuros previsibles. As lanzas samartas eran de carballo e na súas puntas levaban gravado o símbolo da Tríade. A representación da vida, a morte e o renacemento.

— Menosprezastes ao inimigo. Pois ben, para que non cometades o mesmo erro, dareille ao voso fillo unha motivación. Nel tomará á miña filla Scota á que deberá deixar en cinta. Non antes recibiredes as vosas terras.

E Nel preñou a Scota, nacente tras nove lúas Gaedheal Glas, tan hábil coas armas, como precoz a súa virilidade. Fillo de este foi Easru e de Easru, Sru. Sru, extraordinaria, superou á súa

tataravoa en puntería e ferocidade. Sru, portando o estandarte da súa familia, comandou o exército exipcio e atrincheirou ás tropas etíopes á beira do mar Erythra. Mais alí, mudaron as tornas. O faraón achou a morte e o peso da culpa recaeu sobre os Gaedhil.

Condenados ao desterro, Sru, os seus fillos, o seu pai Easru e as súas leais tropas retornaron a Escitia coa intención de recuperar o trono. Pero o trono xa pertencía aos Gaedhil, a aqueles Gaedhil que xamais temeron e, por tanto, esmagaron ás invasións de Samarta.

Loitaron entón Gaedhil contra Gaedhil. Correu o sangue da estirpe durante máis dun quinquenio, para chegar a un desenlace similar ao comezo da contenda. Os que fuxiron outrora, foxen de novo.

Os descendentes de Sru navegaron durante un sexenio polas augas do Mediterráneo mantendo Europa á dereita ata alcanzar a península máis occidental. Enfrontándose ás tribos locais pasan cincuenta anos ou cen. Ascenden terreo arriba. As vitorias son lendarias, as baixas o son máis... Alcanzan os Gaedhil o cóbado noroeste e alí, sobre o pico máis alto dos Ankar, Brath, quen por entón era o líder, divisa unha terra tan prodixiosa que cre estar no Tire Beo, o país dos mortos, a illa máis aló do mar, o Alén.

— Achegádevos irmáns meus e contemplade a grandiosidade desta terra. As penalidades, as perdas sufridas non foron máis que o prezo que o deus da saúde e da morte, Berobreo nos impuxo para ser dignos de habitar no seu fogar. Descendamos xuntos a montaña, en liña, que ninguén adiante ao da súa esquerda; que ninguén deixe atrás ao da súa dereita, pois todos pagamos o caro custo da entrada ao paraíso.

Pero a terra, cuxo nome por aquel entón era Ophiussa, terra de serpes, estaba ocupada polo único pobo que logrou esmagar a

sabedoría antiga, a estirpe Dragano. Vinte e tres clans que os Gaedhil combateron sen descanso ata que o seu señor, Brath, morre en batalla.

Entón, o seu fillo Breoghan, de quen se dicía posuía o don de augurar, ante a vertixe por coñecer a derrota, ofrécese como esposo á soberana dragana. Ela, unha feiticeira astuta alcumada Seadur, lle contesta:

— Es rei derrotado que desesperado recorre ao engano? Nada gaña o meu pobo coa túa oferta e, aínda que así fose, eu xa estou desposada. Mais, a nosa lei outorgarache o dereito de matrimonio se antes me volves viúva. Así pois, se aínda che queda valor, atoparás ao meu esposo Arrotre, na nosa capital, Arrotro-beae.

Empeñado en demostrar a súa valía, Breoghan parte cara a capital e, que desgraciada é a súa sorpresa ao descubrir que o esposo ao que debe dar morte é, nin máis nin menos, que un xigante! Como vencer a semellante criatura?

Tal era a súa angustia que chega a conmover a Hertha, a gran deusa destas terras. Ela envía como heraldo a Tronante, o maior dos legromantes, capaz de convocar lóstregos, tronos e treboadas, e pola súa boca fala:

— Eu obsequiareivos con armas capaces de vencer a Arrotre, o máis bravo xigante, se acatades os designios dos deuses: Matade o nome que levades con orgullo, queimade o voso estandarte e permitide que outro, no teu corpo, preñe por dez veces á vosa futura esposa.

Anoxado por tan humillante proposición, Breoghan a punto estivo por declinar. Pero, a alternativa para el e os seus era a fuxida, a derrota! Que podía facer? Recorreu ao seu don e augurou morte por traizón. Como escoller? Breoghan fíxoo. Aceptou a proposición dos deuses.

Convocou entón Tronante aos tronos. O estrondo materialí-

zouse nun escudo de prata tan pulcro coma un espello. Convo-
cou, a continuación, aos lóstregos e estes uníronse formando
unha espada. Entregou o legromante ambos obxectos a Breog-
han xunto a un recipiente con sangue dourado e este unxiunos.
A espada envolveuse en chamas, chamas que volvían xurdir
dela cada vez que era desenvaiñada. A espada foi bautizada co-
mo Chameante.

Extinta a tempestade, Breoghan correu a enfrontarse a Arro-
tre, quen, tras un duelo de tres días, foi vencido. O seu corpo
caeu con tanta forza que quedou soterrado, todo, agás a súa des-
comunal testa. A cal, ao ser nesgada, verteu tal cantidade de
sangue que bañou a pendente dun cantil coa forza dunha fer-
venza.

Invicto, retornou Breoghan coa soberana Seadur e, aos seus
pés, fixo rodar a cachola do xigante. Ela, ante a evidencia da súa
viuvez, non ten alternativa e cumpre a súa palabra.

A unión foi bendicida polos deuses. Xurde unha nova estirpe
fortalecida con dez fillos procreados por Rudra, deus do vento.
Fillos posuidores da sabedoría do alicorno e a forza do xabaril;
fillos que endexamais serán coñecidos como Gaeghil, tampouco
como Dragano, senón como Keltoí e a terra, polo tanto, levará
desde entón ese mesmo nome, Keltoí.

Con intención de emendar a falta que el mesmo acometera
contra a súa honra, Breoghan edificou unha grandiosa torre no
mesmo lugar onde dera morte ao xigante, exactamente sobre o
lugar onde aínda xacían sepultados os seus membros e o seu
torso, no litoral de Arrotrobae. Chamouna Tor de Breoghan e,
para máis deleite, renomeou a capital como Bregón.

Foi unha época próspera e pacífica. Iso foi o que fixo crer Se-
adur durante un tempo. Quen, a pesar de procrear sen cesar e
coñecendo a netos e bisnetos, non vía neles máis que a vitoria
do invasor. Facendo uso das súas artes, provocou o declive da

liñaxe enfeitizando o escudo obsequiado por Tronante en nome da Deusa, posesión por aquel entón do menor dos seus fillos, Ith. No citado obxecto reflectiuse unha próspera illa cuxa extensión multiplicaba Keltoí. En vinte días, Ith parte na súa busca.

As lendas contan que Ith chegou a porto, que pisou unha illa, que nela foi asasinado e que ese asasinato avivou o pulso vexetativo Gaedhil. Crébase así o acordo de Breoghan cos deuses.

Dispostos a vingar a Ith, parten á illa as súa irmás e irmáns, sobriñas e sobriños, netas, netos e arrimados. Parten sen mirar atrás. Parten baixo o estandarte que tantas vitorias brindoulles aos seus antepasados, o nó perenne. A vinganza acadan, esquecen Keltoí e ningún retorna. Ningún agás a máis sensata deles.

Amergin, bisneta de Breoghan e Seadur, habendo visto que Keltoí nada tiña que envexar á illa xeadada que Ith describiu como próspera, acusa á raíña de usar a maxia en contra dos seus e ameaza con degolala. Pero, ao seu acto, o castigo dos deuses por resucitar á estirpe Gaedhil adiántase. Baixa do ceo unha escuridade sen forma, unha peste fatal! O rabeno. Cae Breoghan primeiro, ségueo Amergin, da quen se di que morre sen desfalecer; cae a capital Bregón, a Tor de Breoghan vólvese ruína, Chameante pérdese dúas veces e Seadur desaparece.

Así chega o final para os Gaedhil, aquela estirpe de grandes guerreiros dos que tanto se falou e, con todo, os seus descendentes actuais esqueceron. Descendentes si. Polo tanto, a historia rematou?