



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 zkratek	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 způsoby 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 příchozí 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 diferenciačním 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  Dagda). Do mytologie byl včleněn již v různých stadiích uctívání svých jednotlivých aspektů (hlavně hrom – galský  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), uctívána 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*. Mnohohrstevnost 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 (římsští 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-klisna, 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 manžela) 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 podsvětní Esovu podobu. Poněkud jiné postavení měl na jihu Galie uctíváný ↗Ogmios (jemuž 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.

Nejnámějšími 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, trojjediní ➤Brian, Iuchair i Iucharbair, ale i s Fomóirii 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 (➤saman, ➤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.

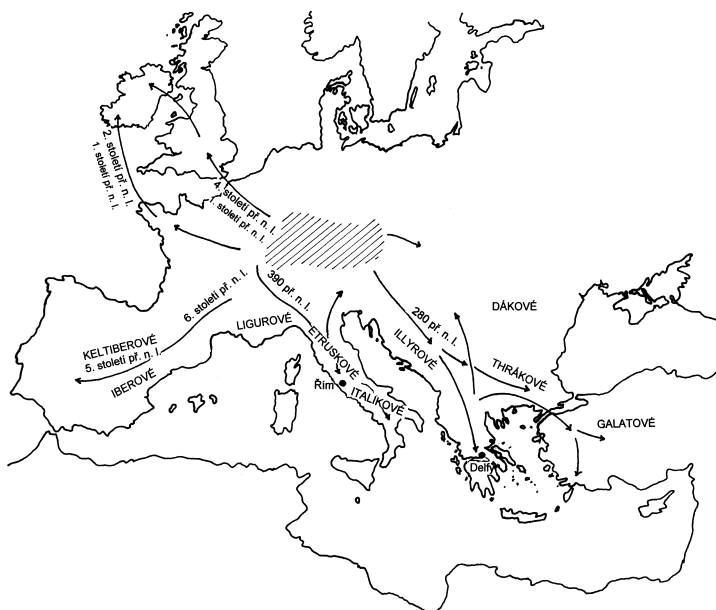
Již na počátku 6. století před n. l. se keltské kmeny daly do pohybu. Buď celé, nebo jejich části se vydaly ze svých původních sídel nejdříve směrem na západ a jihozápad. Obsadili téměř celou ➤Galii a první skupiny se pře-

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 *Bellose* a *Segove*, synovců biturižského krále *Ambigata*, 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 řídce *Allia* 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 plenily. 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 *Frygii* a posléze vytvořila *Galatské království*. Války mezi *Galaty* a *Attalem I.* z *Pergamonu* (roku 240 před n. l.) jsou zachyceny na reliéfech

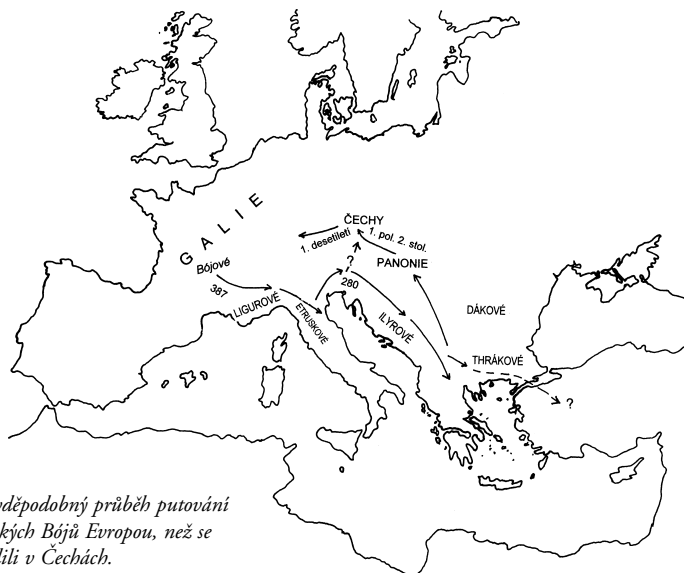


Jádro vzniku keltského etnika ve střední Evropě a hlavní směry putování Keltů Evropou

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 zbývajících 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 podvákrate 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 protiřímských 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 domácího 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 silícím 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. **Annwyn** [wal.] – „zásvětí“, „nesvět“, „jiný svět“; **Balor** [ir.] – „ničivé oko“, „drtící pěst“), respektive (užívaným) překladem epitetonu u jmen bohů, héroů, králů ad. (např. **Conn Cétchathach** [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 zájcem 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.) – „*oben*“. 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 ⚡Cúchulainn

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 „*bezuchy*“. 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* pásł 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 provázel na pastvu i Áinin otec Eogabul. Ferches Eogabula smrtelně zranil oštěpem. Umírající muž nařikal a volal svoji dceru. Ta ale zatím byla s Ailillem. Jakmile zaslechla otcův hlas, polekala se a ukousla 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 nechťelo 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 nechťela 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, posvětitelným božstvem nebes nebo hromu.

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

AMAETHON (gal., wal.) – „*oráč*“. Málo známé božstvo ➤Galů, snad spojené se zemědělskými činnostmi. Ve waleských příbězích je ➤Dônin (Velká mateřská bohyně) syn Amaethon bratrem ➤Govannona („*kováře*“) 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 ➤zásvětí. Tam Amaethon bojuje s ➤Arawnem, králem/knížetem zásvětí, 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 zásvětí, 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 kolo*“. 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 ➤*Ériu*) 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 ➤*Fódla*) 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 *✚*sídli.

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, *✚*kůň, 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 zázvětí 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 Norfolk. 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.

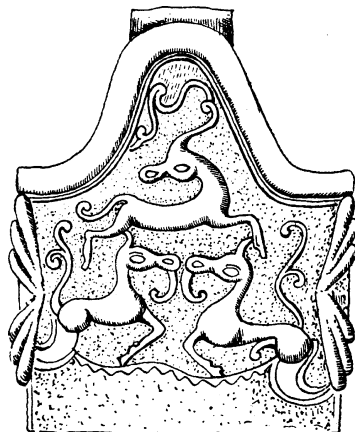
ANEXTIOMARUS (brit., gal.) – toto božstvo je známo z území ➤Británie a ➤Galie, ale o jeho kompetencích a atributech nevíme nic bližšího.

ANNWVN, ANNWN (wal.) – „➤zásvětí“, „nesvět“, „jiný svět“. Podle ➤*Mathinogi* 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 ➤Pwylllem přenechává vládu nad Annwvnm 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 Pwylllovi vládu nad Annwvnm 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 ↗*ardrí*m Brianem Bórumou mac Cennétigem proti Vikingům z Dublinu a Leinsteranům u Clontarf (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 pramene 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 slibují 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 bohyní) 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 Mathonwyu*). 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*“, nářezka 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 nářezky. 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. Gwydyon, který bývá v některých verzích příběhu považován za otce obou chlapců (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 historka 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 Gwydyon 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 ztotožněný 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 nejčastější 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 mateřství. 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 (♣ *hieros gamos*), 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 silicímu útlaču 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.

ských pověstí. Čerpal jednak z díla Geoffreye 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 „vedl“ do evropské literární tvorby. Nad válečnickým uměním krále začíná převládat francouzské šlechtě bližší tematika společenských vztahů

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/Gauwain, ↗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 nejnedostupnější 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-



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 povraždil 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 ↗zásvětí 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 Geoffreye z Monmouthu. Na ostrov Avalon odváží víla ↗Morgana ve své lodi také zraněného umírajícího krále ↗Artuše. Na rajsém 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 zászvětí (↗Annwvnu). Sílu této tradice potvrzuje i legenda o sv. Collenovi ze 6. století, která popisuje světčův pobyt v Annwvnu 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.

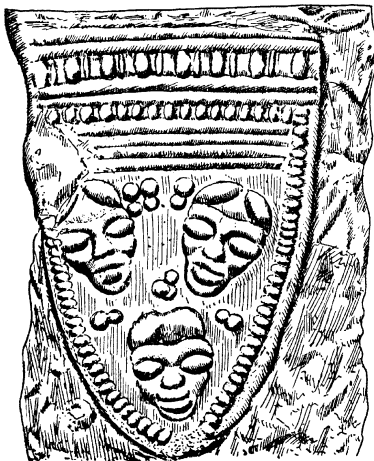
AVENTIA (gal.) – galská bohyně spojená s vodním kultem, uctívána v Avanches (dep. Aude, Francie).

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 Morrígnů. 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 bojiště*“ 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, Níteim, 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 valkyry 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 Baili Binnbérlaig*.

BALOR (ir.) – jednooký bůh („ničivé oko“, „*drtící pěst*“). V irské mytologii náležel ke starší generaci božstev, k *✚Fomóiriūm*, 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 *Fomóiriū* a Lug v čele populace *✚Tuatha Dé Danannū*. K vítězství *Fomóiriū* 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 Kulhwh 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 *Fomóiriové* podlehl.

Balorův zápas s Lugem je námětem obširných 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 jistou nadšázkou příslušník skupiny původních obyvatel Irska, které „přežilo“ útoky *✚Nemedova* lidu, jejich faktických potomků a kulturních dědiců *✚Fir Bolgū*. Po porážce ve druhé bitvě na *Mag Tuired* se Balorovým příbytkem stane *✚síð*, 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-