

## EL COMBATE INDIVIDUAL EN LOS CELTÍBEROS Y LOS PUEBLOS CELTAS DE LA ANTIGUA IRLANDA

M. ALBERRO

RESUMEN: Entre los celtíberos, el combate individual con objeto de dirimir contiendas bélicas ha sido descrito por los clásicos, y está documentado por representaciones iconográficas. Se estudian aquí estas prácticas bélicas entre los pueblos indo-europeos, especialmente los célticos, en un intento de poder contribuir a un mejor conocimiento de este tema en las sociedades celtibéricas.

SUMMARY: Iconographic evidence, and the writings of the classics, show the practice of single combat among the Celtiberians. In an attempt to contribute to a better understanding of the Celts of the Iberian Peninsula, a description of this procedure as performed by the old Indo-European peoples, especially the Celts, is presented in this work.

### INTRODUCCIÓN

De todos los pueblos célticos de la Península Ibérica, los celtíberos son generalmente considerados no solamente como el grupo más conocido e investigado, sino también como el que ha desempeñado el papel más importante desde un punto de vista histórico y cultural<sup>1</sup>. Sin embargo, existen aún muchos aspectos acerca de los celtíberos que no han podido ser aún debidamente investigados, o no lo han sido por que desafortunadamente no se dispone de los elementos necesarios para ello.

Los conocimientos actuales acerca de los antiguos pueblos célticos de la Península Ibérica provienen principalmente de testimonios históricos, arqueológicos y lingüísticos. Por otra parte, los celtas de la antigua Irlanda dejaron tras

---

<sup>1</sup> M. Almagro-Gorbea, "Los Celtas en la Península Ibérica: origen y personalidad cultural", en M. Almagro-Gorbea y G. Ruiz Zapatero, eds., *Los Celtas: Hispania y Europa*, Actas del Escorial, Madrid, Univ. Complutense, 1993: 121-73; A.J. Lorrio, *Los Celtíberos*, Complutum Extra 7, Madrid, 1997; F. Burillo Mozota, *Los Celtíberos. Étnias y estados*, Barcelona, Crítica, 1998.

de sí una rica literatura oral llena de mitos, leyendas y sagas que fueron en gran parte preservadas en forma manuscrita por monjes-escritas en los primeros siglos de la Edad Media. El objetivo de este trabajo es el estudio de ciertos rasgos culturales de esas sociedades célticas atlánticas que pudieran tener paralelos en los celtas de Hispania, y más concretamente en la práctica del combate individual para dirimir contiendas bélicas generalizadas.

En general, las descripciones de los celtas desde *ca.* 600 a.C. que han llegado a nuestros días describen una sociedad del llamado tipo “heroico”, dirigida por caudillos en cierto modo bárbaros y jactanciosos, que eran formidables guerreros, festejaban y bebían copiosamente, y decapitaban a sus enemigos vencidos en batalla para mantener un culto a las cabezas. Yendo un poco más atrás en la historia, los testimonios existentes acerca de los pueblos indo-europeos indican algo que los clásicos escribieron acerca de ellos: los sistemas sociales de todos los grupos indo-europeos eran en muchos aspectos similares. Mucho de lo que Tácito escribe sobre los antiguos germanos, por ejemplo, podría ser aplicado también a los celtas; en una buena parte del material arqueológico del período La Tène es difícil distinguir entre celta e ilirio; y en la antigua literatura oral céltica de Irlanda se pueden detectar extraños e interesantes pasajes que muestran reminiscencias de la arcaica literatura indo-europea de la India<sup>2</sup>. Por ello no es extraño que un conocido erudito afirme que en una época los indo-europeos “shared the same language, the same home and the same beliefs”<sup>3</sup>.

Todo esto puede llevar a la conclusión de que en general, los pueblos indo-europeos, y más aún los pueblos celtas, a pesar de las lógicas y amplias diferencias existentes entre ellos, poseían un número no despreciable de características comunes. Debido a ello, el estudio de la práctica del combate individual en los pueblos indo-europeos, y más concretamente entre los celtas de la antigua Irlanda, puede contribuir a un mejor conocimiento de este tema entre las sociedades celtíberas.

## EL COMBATE INDIVIDUAL ENTRE LOS CELTÍBEROS

Los autores clásicos han dejado constancia de la existencia en los pueblos celtíberos de la costumbre del combate individual, mano a mano (Fig. 1). Ello con objeto de dirimir una contienda bélica, o simplemente como resultado de un duelo o de un reto. Apiano (*Iber.* 53), narra como en el año 151 d.C., durante el cerco de la ciudad celtíbera de Intercatia por el ejército de Lúculo, un guerrero

<sup>2</sup> A. Rees and B. Rees, *A Celtic Heritage*, London, Thames and Hudson, 1990: 15-19.

<sup>3</sup> J.P. Mallory, *In search of the Indo-Europeans*, London, Thames and Hudson, 1989: 272.

local, a caballo, adornado con ropas y armas brillantes y esplendorosas, reta al ejército invasor a que envíen un guerrero para enfrentarse con él en combate individual. Tras varias manifestaciones hirientes y ofensivas, Escipión Emiliano acepta el reto y le da muerte en combate. Plinio (*NH* 9) presenta un interesante detalle al respecto, cuando relata como el hijo del guerrero vacceo de Intercatia utilizaba un sello en el cual estaba grabado un combate singular.

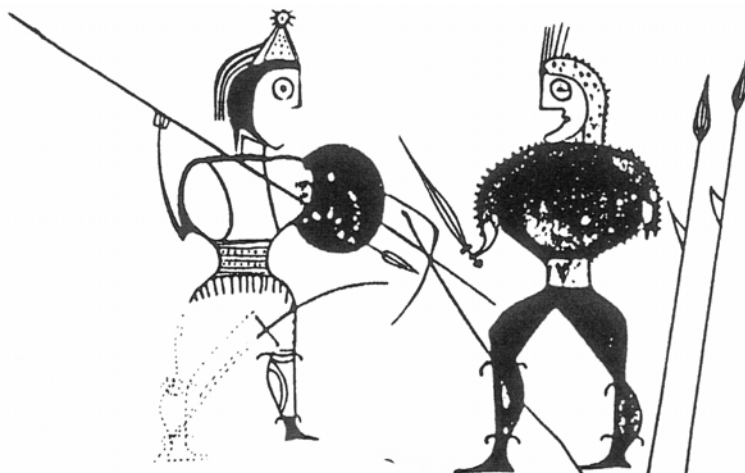


Fig. 1. Dos guerreros en combate individual. Cerámica pintada celtibérica.  
(Según García y Bellido 1969).

Este tipo de combate individual tras una provocación está bien documentado entre los celtíberos y los vacceos, entre los que jóvenes guerreros retan a un combate mano a mano a los soldados romanos más valerosos y aguerridos (Val. Max, III, 2, 21). Un caso muy conocido es el de Quinto Ocio, que ha sido registrado por Tito Livio (*Pap. Oxyrh.* 164): En el año 143-142 a.C. el legado del cónsul Quinto Metelo, Quinto Ocio, fue retado a un combate mano a mano por Pirreso, un guerrero “que sobresalía en nobleza y valor entre todos los Celtíberos”, al que logró vencer tras un intenso combate. Tras su derrota, Pirreso no se ruborizó al entregarle su espada y su *sagum* a Quinto Ocio, en una acción “seguramente ritual”<sup>4</sup>; Ocio por su parte pidió “que se uniesen los dos por la ley del hospicio una vez que terminara la guerra entre romanos y celtíberos” (Valerio Máximo III, 2, 21).

<sup>4</sup> P. Ciprés, *Guerra y Sociedad en la Hispania Indoeuropea*, Anejos de Veleia, Series minor 3, 1993: 122.

Existen también representaciones iconográficas de combates individuales por parte de guerreros celtíberos, como por ejemplo en el “Vaso de Liria”, donde aparece un duelo de este tipo en forma ritual<sup>5</sup>, o en los vasos de Numancia que reproducen a parejas de guerreros enfrentados en contiendas individuales armados con espadas, lanzas, jabalinas, cascos, escudos y grebas<sup>6</sup>. En una escena de alto significado simbólico y mitológico representada en el pomo de una daga hallada en la tumba nº 32 de la necrópolis de Las Ruedas, Padilla de Duero, Valladolid, se puede ver también un acto de combate individual entre dos guerreros<sup>7</sup>. Además de estas representaciones iconográficas y de las referencias de los clásicos acerca de combates individuales a pie entre los celtíberos, las fuentes literarias señalan también la presencia entre los últimos de combates individuales a caballo.

### RAZONES Y FUNCIONES DEL COMBATE INDIVIDUAL

Entre los objetivos y razones de estos combates individuales se pueden distinguir la obtención de prestigio y reconocimiento social<sup>8</sup>; su contenido ritual, con profundo significado y larga tradición<sup>9</sup>; el constituir una forma de dirimir ciertos tipos de disputas y litigios. La razón para este último tipo de combates individuales, de tipo judicial, que fue en su día señalada por Livio (28, 21, 6-10), ha sido recientemente analizada por Fernández Nieto<sup>10</sup>. Livio describe como en los juegos fúnebres que Escipión El Africano organizó para honrar a su padre y a su tío, dos personas resolvieron mediante un combate individual la sucesión al trono de Roma, lo que constituye un claro duelo con contenido judicial. Finalmente, otra función del combate individual podría ser la señalada por Tacito cuando indica que entre los Germanos, éste era un método augural encaminado a poder saber cuál sería al final el vencedor de una contienda bélica.

<sup>5</sup> F.J. Fernández Nieto, *Los acuerdos bélicos en la Antigua Grecia (época arcaica y clásica)*, I, Monografías de la Universidad de Santiago de Compostela 30, 1975: 37-69.

<sup>6</sup> Lorrio 1997, *op. cit.*: 326.

<sup>7</sup> C. Sanz Mínguez, *Los Vacceos: cultura y ritos funerarios de un pueblo prerromano del valle medio del Duero. La necrópolis de Las Ruedas, Padilla de Duero (Valladolid)*, Valladolid, Junta de Castilla y León y Ayuntamiento de Peñafiel, 1998: 439 y ss.; C. Sanz y Velasco Vázquez, eds., *Pintia. Un oppidum en los confines orientales de la region vaccea*, Investigaciones Arqueológicas Vacceas, Romanas y Visigodas (1999-203), Valladolid, 2003: 80, 186, Fig. 21.

<sup>8</sup> Ciprés 1993: 92.

<sup>9</sup> Lorrio 1997: 326.

<sup>10</sup> F.J. Fernández Nieto, “Una institución jurídica del mundo celtibérico”, en *Estudios de arqueología ibérica y romana: Homenaje a Enrique Pla Ballester*, Valencia, 1992: 381-84.

Con este método “intentan averiguar el resultado de las guerras importantes: atrapan por cualquier medio a un guerrero del pueblo con el que luchan y le obligan a combatir en forma individual con uno escogido de su propio grupo..., la victoria de uno u otro se interpreta como una premonición” (*Germ.* X, 6).

Ciprés comenta que los guerreros que solían participar en estos combates en forma individual solían pertenecer a las elites aristocráticas de las clases dirigentes, algo indicado por la forma con que los escritores romanos los nombraban en sus escritos: *Rex* (Floro 1, 33, 11), o *Dux* (Valerio Maximo 3,2,6). Ello estaría indicado también por el hecho de que portaban armas no comunes a las clases populares, y que poseían un caballo entrenado para acciones militares. Ciprés, en su análisis de este tema, continúa diciendo como una de las intenciones del duelo es “conseguir prestigio y reconocimiento social”, sin olvidar el contenido ritual de esta clase de “prácticas de profundo significado y larga tradición”<sup>11</sup>.

#### LA PRÁCTICA DEL COMBATE INDIVIDUAL ENTRE LOS PUEBLOS INDO-EUROPEOS

El combate individual más conocido es el que sostuvieron Aquiles y Héctor ante las murallas de Troya, inmortalizado por Homero (Fig. 2). Pero la sociedad indo-europea donde este tipo de combate alcanzó quizá una mayor extensión, y la más apropiada para el tipo de comparación objeto de este estudio, es la céltico-irlandesa.

Esta práctica del combate individual de los celtíberos es algo muy común entre los celtas en general, como ha sido señalado por los clásicos. Diodorus Siculus, al hablar de los galos, narra como “Era su costumbre, cuando se hallaban alineados frente a las tropas contrarias antes de comenzar una batalla, que uno de ellos se adelantara y retara al más valiente de sus enemigos a que se acercara para luchar con él en combate individual” (*Histor.* V.29.3). En uno de estos combates mano a mano, Titus Manlius derrotó y dio muerte al líder de los senones en una batalla que tuvo lugar en los bancos del Río Anio (361 a.C.), y Marcus Valerius pudo derrotar al guerrero-campeón de los galos con la ayuda de un cuervo (349 a.C.). Marcus Claudius Marcellus dio muerte a Britomarus

---

<sup>11</sup> Ciprés, 1993, *op. cit.*: 92, 122.

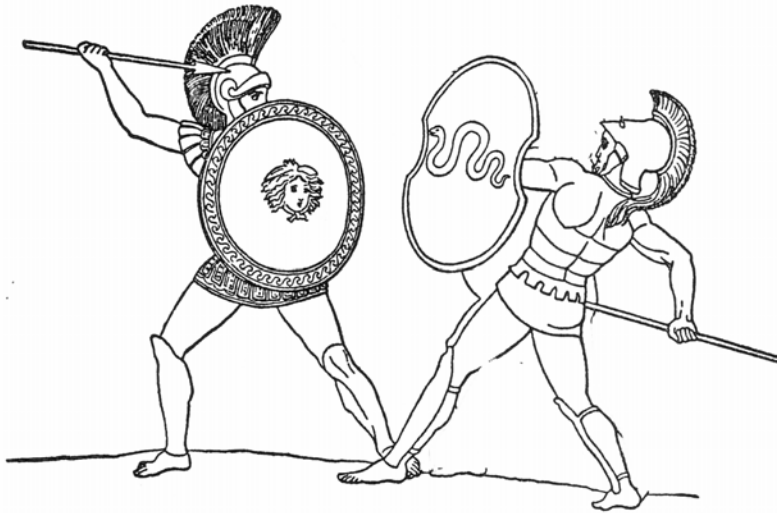


Fig. 2. Aquiles luchando con Héctor en combate individual ante las murallas de Troya. (Dibujo de John Flaxman con base en un vaso de 450 a.C. hallado en la Isla de Rodas).

en combate singular, en Clastidium (222 a.C.); Britomarus es recordado no solo por su valentía y destreza en el combate, sino también por su estilizada figura y tamaño corporal, y por los adornos resplandecientes de sus ropas de brillantes colores, y sus armas en las que brillaba el oro y la plata<sup>12</sup>.

Polibio, Tito Livio y otros autores clásicos mencionan la presencia de combates individuales en varios antiguos pueblos indo-europeos. En su descripción de los germanos, Tácito informa como "...entre ellos hubo también un Hércules y, cuando van a entrar en combate, lo ensalzan en sus cantos como el más valiente entre los valientes..." (*Ger.* III, 1-2). Dionisio de Halicarnaso relata como una de las tácticas de guerra de los galos era el avanzar lentamente animados con música y danzas, "provocando a un combate individual a aquellos de los contrarios que se consideraban como más valerosos" (*Dion. Hal.* XIV, 9). Al mismo tiempo producían un ruido estrepitoso y estremecedor al hacer chocar sus armas y escudos unos contra otros, todo ello acompañado de cánticos en los que ensalzaban las grandes hazañas de sus antiguos guerreros-héroes, al mismo tiempo que las propias. En el Libro V de la *Biblioteca Historica*, Diodoro especifica como los guerreros galos de la elite "...para el combate acostumbran a

<sup>12</sup> J.N.G. Richtie y W.F. Richtie, "The Army, Weapons and Fighting", en *The Celtic World*, ed., M.J. Green, London and New York, Routledge, 1996: 37-58, en 54-55.

marchar por delante de la formación y a retar a los más valientes de los que están formados enfrente a un combate individual...” (Diod. V, 29,2).

Los autores clásicos más antiguos consideran a este tipo de combate individual como algo propio de los pueblos bárbaros, especialmente del mundo céltico. Y cuando describen esta práctica entre las sociedades griegas y latinas clásicas, la presentan como parte de hechos y costumbres de la época más arcaica, cuando estas sociedades estaban regidas por elites del tipo aristocrático-heróico, como la descrita por Homero entre los aqueos. Y en la sociedad romana este tipo de combates está adscrito a los primeros tiempos de la historia de Roma, con ejemplos como el de la lucha entre curiacios y horacios descrita por autores como Dionisio de Halicarnaso. Para una época ligeramente posterior, Tito Livio señala la conducta vigorosa y excepcional de determinados jóvenes guerreros que protagonizan acciones bélicas individuales de carácter heróico (Liv., VII, 9-10).

Según Garlan<sup>13</sup>, estos combates de tipo individual están asociados a la presencia en la sociedad de una estructura de clases regulada por la edad, esto es, como el romano *iuventus*, el *Männerbund* descrito por Wikander en las arcaicas sociedades indo-europeas<sup>14</sup>, los *maruts* del Rig Veda, o los *fianna* de la antigua Irlanda céltica<sup>15</sup>. Así, esta clase de duelos donde se busca el combate individual entre dos héroes-guerreros, uno de cada bando, sería propia de sociedades donde la función guerrera no es considerada como función política en sentido ciudadano, sino que es “algo aparte” regido por leyes nó-escritas o convenciones distintas y diferentes a las normales en esa sociedad. Este tipo de acción por parte de guerreros-héroes de la elite estaba también asociado al hecho de que ese guerrero, al entrar en combate, se sentía impulsado por el furor, o conducta frenética tipo *berserk*, y a veces acostumbraba cubrirse con pieles de animales salvajes, osos o lobos, como totems<sup>16</sup>. Este uso de una piel de lobo por un guerrero al entrar en combate ha sido señalado también en Celtiberia: en la Segunda Guerra Celtibérica, los habitantes de Nergobriga, al ver como se completaba el cerco de su ciudad por las legiones romanas, solicitaron la paz a través de “un heraldo revestido de una piel de lobo” (App., *Iber.*, 48).

<sup>13</sup> Y. Garlan, *La guerre dans l'Antiquité*, Paris, 1972: 14-18.

<sup>14</sup> S. Wikander, *Der arische Männerbund: Studien zur indo-iranischen Sprach- und Religionsgeschichte*. Doct. Dissertation, Philosophischen Fakultät, Uppsala Universitet 28 Mai 1938, Håkan Ohlssons Buchdruckerei, Lund, 1938.

<sup>15</sup> D. Ó hÓgáin, *Fionn Mac Cumhall*, Dublin, 1988.

<sup>16</sup> H. Blaney, *The Berserk*, University of Denver Press, Denver, 1972.

En cuanto a “volverse *berserk*” (*berserksgangr*), este es un estado suficientemente conocido en todos los pueblos indo-europeos, descrito por primera vez entre los escandinavos, y practicado por los héroes seguidores de Odin<sup>17</sup>.

## LOS BERSERKIR

*Berserkr*, plural *Berserkir*, “(Vestido con) Camisa de Oso”, es según los eruditos sinónimo de *úlfhedinn*, “(Vestido con)“Piel de Lobo”, aunque otros autores hacen una clara distinción entre *berserkir* (Piel de Oso) y *úlfhednar* (Piel de Lobo), y creen que *bersekr* significa “el que entra en batalla desnudo” (bare), sin cota de malla<sup>18</sup>. Los *berserkir*, que han sido descritos por numerosos autores<sup>19</sup>, son guerreros que en ciertas circunstancias son capaces de entrar en trance y realizar proezas inauditas. Diversas representaciones y numerosas alusiones a los *berserkir* en la poesía escáldica del Siglo IX indican la antigüedad de estas figuras<sup>20</sup>. La primera referencia a estos guerreros se halla en el *Haraldskvoedi* escrito por Torbjörn Hornklofi, en 900 d.C., donde este autor describe la Batalla de Hafrsfjord en 872 y como los “...*berserkir* proferían gritos espeluznantes, bebían mar-de-cadáver (sangre)... se dirigían alegremente al combate...enrojecían sus lanzas con sangre enemiga...”. En el poema épico de la antigua literatura anglo-sajona *Battle of Maldon* (1.96), son descritos como “slaughter-wolves”. Luchaban siempre en la vanguardia, y cuando navegaban iban en la proa.

En opinión de muchos eruditos, los *berserkir* de la mitología germano-escandinava tienen su origen en las arcaicas cofradías odínicas de jóvenes enmascarados datadas por testimonios fiables a 1800 a.C.<sup>21</sup>. Los *berserkir* juegan un papel muy importante en las sagas, donde figuran a menudo como miembros de la guardia personal del régulo<sup>22</sup>, y muestran afinidades con la licantrópica

<sup>17</sup> J. Puhvel, *Comparative Mythology*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1989: 196.

<sup>18</sup> N.S. Price, *The Viking way- Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*. Aun 31, Dept. of Archaeology and Ancient History, Uppsala University, 2002: 366-367.

<sup>19</sup> H. Güntert, *Über altisländische Berserkeresgeschichten*, Hörning, Heidelberg, 1912; O. Höfler, *Kultische Geheimbünde der Germanen*, Diesterweg, Fankfurt, 1934; *Ibid.*, *Verwandlungskulte, Volkssagen und Mythen*, Österreichischen Akademie der Wissenschaften, Wien, 1973; N. Lid, *Berserk*, Kulturhistoriskt lexikon för nordisk medeltid 1956-78, 22 vols., Allhemsförlag, Malmö, 1, 1956: 502-503; G. Müller, *Zum Namen Wolfhetan und seinen Verwandten*, Frühmittelalterliche Studien 1 (1967): 200-212; R. Boyer, *Héros et Dieux du Nord*, Flammarion, Paris, 1997.

<sup>20</sup> Thorbjörn Hornklofi, *Haraldskvoedi* (manuscrito), Siglo IX; H. Blaney, *The Berserk*, University of Denver Press, Denver, 1972.

<sup>21</sup> Boyer 1997, *op. cit.*: 27.

<sup>22</sup> Haldór Laxness, *La saga des fiers-à-brass*, Paris, 1952.



idea del hombre-lobo que estuvo en una época extendida por la vieja Europa. En la *Ynglinsaga* (Cap. 6) se indica como “Odin paraliza a sus enemigos, aliado con sus hombres salvajes como los perros y los lobos... Ellos son fuertes como osos y como toros. Su furor es el ‘furor de los *Berserkir*’”.

Esta furia de los *berserkir* presenta claras reminiscencias con la desplegada por famosos héroes-guerreros indo-europeos como Aquiles y Héctor en la *Iliada*. Mirceas Eliade describe también la costumbre de los guerreros indo-europeos, que a menudo se atribuían a si mismos el estilo de los lobos, algo que está testimoniado por el gran número de grupos étnicos cuyos nombres se derivan del término “lobo”: *luvians*, *lykians*, *hirpirni*, *luceres*, *dacii*, *hyrcanii*, y *saka haumavarka*. Un hecho también hallado en nombres personales como Wolfram, Wolfhart y Wolfgang, y en el término griego *lusa* (“rabia, “ira de lobo”), que denota el ápice de la furia que despliegan a veces famosos guerreros como los citados Aquiles y Héctor o Cú Chulainn en la antigua Irlanda al entrar en batalla<sup>23</sup>.

## ÉXTASIS Y VIOLENCIA BÉLICA

La entrada en combate, la batalla, es de hecho una materia de necesidad práctica en ciertos contextos, y la decisión de guerrear es en esos casos un conflicto moral que necesita ser estudiado desde un punto de vista social y psicológico. Sin embargo, sorprendentemente, la dinámica de la violencia de masas o generalizada es un tema que ha sido muy poco estudiado en las sociedades altamente guerreras que caracterizan a la mayor parte de la Europa de la Edad del Hierro.

En el último decenio se han realizado grandes avances en el campo de la Arqueología del combate, y su inserción en el cuerpo principal de esa disciplina<sup>24</sup>, y con ello la re-evaluación de ciertas culturas con base en sus actitudes con respecto a la violencia armada. Dentro del contexto de este corto trabajo, sin embargo, se tocan solamente en forma tangencial algunos aspectos seleccionados acerca del conflicto bélico, siendo el más importante el que trata de los aspectos psicológicos del combate.

El concepto de un tipo especial de furia en el combate ha sido observado también, además de entre los pueblos germano-escandinavos y celtas aquí estudiados, en otras circunstancias y lugares, siendo un claro ejemplo de ello los

---

<sup>23</sup> M. Eliade, *The Encyclopedia of Religion*, Macmillan, New York, 1987.

<sup>24</sup> J. Carman, *Material harm: archaeological studies of war and violence*, Cruithne Press, Glasgow, 1997; P. Freeman y A. Pollard, eds., *Fields of conflict: progress and prospect in battlefield archaeology*, BAR, Oxford, 2001.

guerreros Zulúes de África del Sur en sus combates contra las fuerzas del Imperio Británico, con quienes alcanzó también niveles de ritual<sup>25</sup>. En los pueblos indo-europeos, los aqueos que describe Homero poseían una clara idea de los diferentes tipos de impulsos psicológicos que consideraban relevantes en confrontamientos bélicos, distinguiendo entre dos estados mentales claramente diferentes: *menos*, una forma fría, metódica e implacable de luchar, con la cabeza bien clara (Odiseo al regresar a Ithaca, dando muerte a los pretendientes de Penélope, uno a uno); y *lyssa*, o “furia-de-lobo”, un estado de éxtasis que tomaba posesión de un guerrero al entrar en combate<sup>26</sup>. Esto último es lo que ocurría con los jóvenes celtas que se unían a una cofradía. Y es posible también que los celtas en general, y en el caso de este estudio los celtíberos, reconocieran en ciertos animales el mismo potencial combinado de divinidad y poder sobrenatural que los griegos y otros pueblos indo-europeos creían ver en los animales en general. Esto ocurría especialmente con aquéllos más comúnmente asociados con el campo de batalla, el lobo y el cuervo; o con los bosques, el oso. Por ello podría ocurrir que los celtas de Hispania pudieran haber visto también en el mundo animal una forma de abandonarse temporalmente al lado más instintivo de su naturaleza, una experiencia sensual, o estado de éxtasis que sabían que les ayudaba en sus experiencias bélicas guerreras, rituales y religiosas.

En cuanto a la práctica de cubrirse el cuerpo con pieles de animales, existen también descripciones de la misma en regiones fuera de Escandinavia. Un ejemplo de ello es Lituania, país donde existen testimonios orales y escritos de la existencia, aún en el Siglo XVII, de fraternidades militares tipo *Männerbund* conocidas como *Wahrwolf*, cuyos miembros, en ciertas ocasiones del año, según las creencia de los habitantes de las zonas rurales, se transforman en lobos y visitan el Reino de los Muertos<sup>27</sup>. Los miembros de estas cofradías poseían un extraordinario sentido de la fraternidad y la camaradería, y una cohesión marcial, se consideraban como sirvientes de una divinidad cuyo nombre no se ha conservado, y mantenían que sus organizaciones databan de la más remota antigüedad.

En algunos textos de principios de la Edad Media se discute el uso de pieles animales dentro de un contexto religioso o ritual, en forma de denuncias y prohibiciones dictadas por las autoridades cristianas contra los extensos y extendidos festivales del solsticio de invierno que tenían lugar en casi toda Europa entre los siglos IV y XII, advirtiendo a las gentes del peligro de regresar a las

<sup>25</sup> I. Knight, *The anatomy of the Zulu army from Shaka to Cetshwayo, 1818-1879*, Greenhill, London, 1995: *passim*.

<sup>26</sup> B. Lincoln, “Homeric *lyssa*: ‘wolfish rage’”, *Indogermanische Forschungen* 80 (1975): 98-105.

<sup>27</sup> C. Ginzburg, *The night battles: witchcraft and agrarian cults in the sixteenth and seventeenth centuries*, 1<sup>st</sup> English edition, Routledge, London, 1983: 28-32.

prácticas de la era pagana. La mayoría de estos textos proceden de Italia, aunque también hay ejemplos de Francia, Alemania, España, Grecia y el norte de África<sup>28</sup>.

El final del combate individual realizado por guerreros de la elite aristocrática como una forma de dirimir contiendas bélicas entre dos ejércitos llegó a Grecia con la adopción del llamado sistema hoplítico, una táctica de combate a base de una infantería pesada compuesta por soldados-ciudadanos. En el caso romano acontece este cambio algo después, con la introducción de la falange y las tácticas de combate con base en formaciones armadas profesionales fuertemente cohesionadas y sincronizadas, que precisamente fueron ensayadas a fondo y perfeccionadas en la Segunda Guerra Púnica. Estas nuevas técnicas bélicas requerían una rigurosa disciplina colectiva, donde el individual como tal no tenía cabida fuera de su pertenencia al grupo. Esto está claramente expuesto en un conocido episodio, el de Tito Manlio Torcuato y la desobediencia de su hijo antes de iniciarse una batalla descrita por Livio (VIII, 7, 34). Este hijo de Manlio, momentos antes de iniciarse un crucial combate, no puede resistir el desafío de un guerrero tusculano, rompe la disciplina del ejército romano y se lanza al terreno de nadie entre las dos fuerzas contrincantes para batirse con él en combate individual. Y su padre le condena a muerte.

## EL COMBATE INDIVIDUAL EN LAS SOCIEDADES CÉLTICO-IRLANDEAS

En las sociedades céltico-irlandesas, el combate individual era un acto heroico de la mayor importancia. La distinguida erudita Nora Chadwick señala como “éste era un asunto inherente a la aristocracia” (en lo que coincide con las manifestaciones de Ciprés arriba señaladas acerca de los celtíberos), y “era uno de los medios más frecuentes entre los utilizados para conseguir prestigio”<sup>29</sup>. El combate individual con un guerrero enemigo del mismo status proveía así al que lo emprendía (venciera o perdiese), con un incomparable renombre. En la obra épica más importante de la literatura clásica céltico-irlandesa, el *Táin*, se pueden discernir claros ejemplos de la enorme importancia del combate individual entre las sociedades célticas de la Edad del Hierro y años subsiguientes. En ella se describe como Cú Chulainn (Fig. 3), mantiene combates individuales sucesivos, uno por uno, con docenas de guerreros de las fuerzas aliadas atacantes com-

<sup>28</sup> A.W. Haddan y W. Stubbes, eds., *Councils and ecclesiastical documents relating to Great Britain and Ireland*, Clarendon Press, Oxford, 1871: ii, 189ss; E. Chambers, *The Mediaeval Stage*, 2 vols., Oxford Univ. Press, Oxford, 1903: Appendix N; R. Hutton, *The pagan religions of the ancient British Isles*. Blackwell, Oxford, 1991; *Ibid.*, *The stations of the sun: a history of the ritual year in Britain*, Oxford Univ. Press, Oxford, 1996: 89.

<sup>29</sup> N. Chadwick, *The Celts*, Harmondsworth, Penguin, 1971: 132.

puestas por todas las provincias de la Irlanda de la época, que habían invadido Ulster en una razzia de robo de ganado. El héroe céltico se sitúa en un vado de un río de poco calado, y allí espera a que los atacantes, uno por uno, y nunca más de uno a la vez, vengan a luchar con él. Varios juntos podrían sin duda haber logrado vencerle y darle muerte. Pero esto no entraba en las sagradas reglas del juego: la lucha había de ser individual. Así, Cú Chulainn, dio muerte sucesivamente a Cur Mac Daláth, Láth mac Dabró, Foirc mac trí n-Aighech, and Srúbgaile mac Eobith. Todos fueron muertos por Cú Chulainn en combate individual<sup>30</sup>. Y como ellos muchos más, ya que durante tres meses mantuvo su posición en el vado luchando y derrotando o dando muerte, uno por uno, a los guerreros de las fuerzas aliadas que eran destinados a luchar con él por Medb, la diosa euhemerizada reina de Connacht que dirigía esos ejércitos. Entre los caídos figura incluso Ferdiad, el amigo más íntimo de Cú Chulainn, juramentado compañero de armas, y su hermano de cría, quien no pudo sustraerse a luchar con el héroe céltico, ni éste con él, a pesar de los fortísimos lazos que los unían. Este combate es un episodio clave en esa obra épica, y es citado numerosas veces como ejemplo de la valentía del guerrero celta-irlandés, su falta de temor a la muerte, su altísima estima del prestigio personal, y su status y posición en la sociedad alcanzada y mantenida precisamente por esa bravura indómita y esa disposición a enfrentarse con cualquier guerrero enemigo fueran cuales fueran las previsibles consecuencias.

Este trágico episodio en la corta vida del joven héroe céltico-irlandés presenta la misma situación que en el *Waltharius*<sup>31</sup>, con la conclusión de que un guerrero/héroe puede controlar fuerzas enemigas muy superiores si la forma de dirimir la contienda es mediante el combate individual. Así, la reina Medb envía a sus guerreros más valientes y experimentados, uno tras otro, a luchar contra Cú Chulainn, que les va dando muerte sucesivamente. Al igual que Aquiles, el joven héroe céltico-irlandés escoge sin dudar ni un instante una vida corta pero gloriosa antes que una larga e intrascendente, y posee la facultad de adquirir en pocos instantes un estado completamente desarrollado de *berserk*: ojos candentes, boca que se extiende de oreja a oreja, contorsiones corporales, cabellos de punta como electrificados, y un halo mágico sobre su cabeza (*luan laith*, o luna del guerrero)<sup>32</sup>. Este es el tipo de extrema tensión reflejado en los arcaicos mitos

<sup>30</sup> T. Kinsella, *The Táin*, Dublin and London, Oxford Univ. Press, 1970; C. O'Rahilly, *Táin Bó Cualnge from the Book of Leinster*, Dublin, Dublin Institute for Advanced Studies, 1967.

<sup>31</sup> Los poemas épicos son corrientes en la literatura germánica del medioevo. Alrededor del 800, aparecen en el Sur de Alemania la llamada *Lay* (Balada) de *Hildebrand*, y el *Waltharius*, escrito en latín; en Inglaterra está el *Finnsburg Fragment*, y la obra épica *Beowulf*; y en Escandinavia las canciones heroicas que tratan de las leyendas de Sigurd y de los Nibelungos. Vid. J. de Vries, *Heroic Song and Heroic Legend*, London, Oxford University Press, 1963: 44ss.

<sup>32</sup> J. Puhvel, 1989, *op. cit.* : 185.

indo-europeos: un estado de exaltación bélica y éxtasis marcial en el que la furia alcanza niveles de total descontrol, como la desplegada por el tercer Horacio, por Cú Chulainn, por los *berserker* escandinavos, por los *maruts* de los arcaicos hindúes indo-europeos, los *fianna* de Irlanda, los jóvenes miembros de las sociedades de la arcaica Roma. Un testimonio gráfico de la existencia de estos últimos es la arcaica inscripción latina de *ca.* 500 a.C., hallada en el Templo de Mater Matuta en Satricum (Fig. 4): “...steterai Popliosio Valesiosio suodales Mamartei”. Y este es también el tipo de furia, de cólera desplegada por Beowulf, el héroe de la saga más famosa de la arcaica literatura anglo-sajona<sup>33</sup>, y que era común en la literatura heroica de los pueblos indo-europeos desde la época de Homero.



Fig. 3. Cú Chulainn, el famoso guerrero céltico-irlandés, entrando en batalla.  
(Dibujo de Patrick Mac Namara).

<sup>33</sup> *Beowulf* fue escrito en algún lugar de Gran Bretaña alrededor del año 700 d.C. Vid. R.W. Chambers, *Beowulf: An Introduction to the Study of the Poem*, Cambridge, 1959; J. Carney, *Studies in Irish Literature and History*, Dublin, Institute for Advanced Studies, 1979: 89-91; M. Puhvel, *Beowulf and Celtic Tradition*, Waterloo, Ont., Canada, Wilfrid Laurier Press, 1933: 45.



Fig. 4. El Lapis Satricanus, arcaica inscripción latina hallada en el Templo de Mater Matuta en Satricum. Latium, ca. 500 a.C.  
(Cortesía del Instituto Holandés en Roma).

El arriba mencionado episodio de la lucha de Cú Chulainn con Fer Diad está considerado como el climax del *Táin*, aunque existen por supuesto otros acontecimientos dramáticos, entre ellos combates individuales de la mayor importancia, por ejemplo el que enfrenta a Cú Chulainn con Fergus, el guerrero más formidable y con más experiencia de todas las provincias de Irlanda. El jovencísimo Cú Chulainn no se amilana, consciente de que en el futuro sus hechos de armas serán cantados por todos los poetas de Irlanda, y que no puede mancillar su creciente fama y honor. Y confronta al guerrero más maduro, que había sido incluso su maestro de armas y su padre adoptivo, declarando como a pesar de todas esos trágicos accidentes del destino “Esa sería un idea repugnante para mi, que en el *Táin Bo Cuailnge* huyera de un solo adversario ante un combate individual”<sup>34</sup>.

Fer Diad es un formidable guerrero; al igual que Sigfrido en la mitología germánica, tiene una piel córnea que le hace casi invulnerable. Cuando la reina Medb le pide que vaya a la mañana siguiente a combatir con Cú Chulainn, él se niega aduciendo que es incapaz de luchar con su amigo, camarada en armas, y hermano de cría. Pero Medb no se resigna, y envía a los druidas para que le convenzan de una forma o de otra, utilizando todos los medios que fueren necesarios. Éstos le satirizan y hacen que aparezcan en su rostro bultos o hinchazones horripilantes, que deforman su cara. Al final, Fer Diad es invitado a la tienda de campaña de la reina Medb, donde ésta le ofrece tierras y riquezas, y a su

<sup>34</sup> *Táin*, O ‘Rahilly, 1967, *op. cit.*: 182.

hija Finnabair, que le sirve personalmente la consabida copa de *mead*<sup>35</sup>, con la camisa desabotonada mostrando sus bellos pechos, y dándole tres besos con cada copa. Medb le ofrece también la mano de Finnabair. Al final, Fer Diad no tiene más remedio que aceptar el combate individual con Cú Chulainn, considerando en todo caso que era mejor sucumbir debido a golpes de valor y de bravura, y de saetas, que por saetas de sarcasmo, sátiras y vilipendios<sup>36</sup>.

Al llegar al vado al amanecer del día siguiente, Fer Diad cruza saludos y frases cariñosas con Cú Chulainn. Mas enseguida han de comenzar los dos con los consabidos insultos, bravatas, retos, necesarios como preparativo para el duelo a muerte. También se reprochan mutuamente el haber roto su profunda amistad. Y comienzan la batalla, tremenda, pues ambos habían aprendido las artes de guerra en la “academia” de la druidesa-guerrera Scáthach, en Alba (Escocia)<sup>37</sup>. Y tras combatir fieramente todo el día, al llegar el crepúsculo arrojan las armas a un lado, se acercan uno al otro, y se abrazan y se besan tres veces. Lo mismo ocurre el segundo día, que acaba también con un empate; cuando finaliza la jornada guerrera, se separan con la mayor tristeza en sus semblantes, como dos hombres cansados y doloridos por el triste destino que les ha hecho enfrentarse a muerte. Y el tercer día tiene lugar la lucha más terrible. Cú Chulainn utiliza ahora sus habilidades más potentes y prodigiosas, y se torna *berserk*, con el aspecto y fortaleza que le da el *riastrad* (nombre con que se conoce ese estado en el Gaélico-Irlandés Arcaico). La lucha se vuelve furiosa, y entonces Cú Chulainn arroja hacia Fer Diad su arma más mortífera, la famosa lanza *gae bolga*, que penetra a través de la gruesa coraza de hierro y de la piel de Fer Diad, hiriéndole mortalmente. Cuando expira, Cú Chulainn lamenta profundamente la muerte de su amigo:

Oh Fer Diad, la traición te ha conquistado,  
Triste es mi última reunión contigo,  
Tú estás muerto y yo estoy vivo,  
Eternamente triste es nuestra eterna separación!<sup>38</sup>.

<sup>35</sup> *Mead* es un antiguo tipo de cerveza roja, una especie de hidromiel.

<sup>36</sup> *Ibid.*: 211ss.

<sup>37</sup> Durante su estancia en Alba, Cú Chulainn deja embarazada a Aife (Hermosa) con un hijo, Conlai, que al llegar a la pubertad se dirige a Ulaidh (Ulster, hoy Irlanda del Norte), donde tras dar muerte a varios guerreros que se le enfrentaron, ha de ser confrontado por Cú Chulainn en combate individual. Cú Chulainn da muerte a Conlai, sin saber que era su hijo. Este trágico motivo posee paralelos en las leyendas sobre héroes/guerreros de antiguos pueblos indo-europeos como los iranianos y los germanos (*Mythologies*, Y. Bonnefoy and W. Doniger, eds., Vol. I, Chicago and London, Univ. of Chicago Press, 1991: 270).

<sup>38</sup> *Táin*, Kinsella, 1970, *op. cit.*: 199.

Como se ha indicado arriba, esta batalla constituye el climax del *Táin*, por su dramatismo, y por presentar el trágico conflicto entre dos ingentes valores, el del honor y el de la camaradería. Ello constituye una situación extrema, donde el código de honor del guerrero entra de lleno en colisión con las obligaciones debidas a la camaradería, la amistad y los requisitos familiares.

La historia del *Táin* pertenece por sus características literarias al Siglo VI<sup>39</sup>, pero presenta sucesos que pertenecen claramente a la era pagana. Es por ello que el *Táin* ha sido comparado con los *Nibelungelied*, entre otras cosas por el hecho de que ambas obras muestran las características de la época en que fueron puestas por escrito, pero tienen sus raíces en una tradición oral que alcanza mucho más atrás en el pasado.

### OTROS EJEMPLOS DE FURIA EN LA BATALLA EN LA LITERATURA CLÁSICA DE IRLANDA

La furia en la batalla, una cualidad básica del guerrero sobresaliente, es frecuentemente ensalzada en la literatura irlandesa de la era heroica. Algunos ejemplos:

En *El Banquete de Dun na n-Gedh*, cuando Conan Rod enfrenta a los emisarios de su padre, “se le levanta su furor heroico y su furia de guerrero campeón”<sup>40</sup>. En *La Batalla de Magh Rath*, la furia bélica aparece ahora descrita por Conall mac Bedain: “El batallón de Cinall es firme y decidido en mantener su posición en el campo de batalla... sus héroes muestran su furor, su hombría, su cólera, su energía, su valor, su firmeza...”<sup>41</sup>. En el arcaico manuscrito *Cath Maige Tuired*, Lug, el pan-céltico dios euhemerizado como un joven e indomable guerrero, mantiene un famoso combate individual con su abuelo materno Balor, al que da muerte<sup>42</sup>.

De nuevo en el *Táin*, Cú Chulainn despliega en otra ocasión su enorme furia y furor agarrando dos lanzas, su escudo, su espada... y lanza el fortísimo y espeluznante grito de guerra que asusta a los enemigos, tragos, duendes y demonios del aire espacial...”<sup>43</sup>. Este espantoso grito de guerra de Cú Chulainn recuerda el que emite el héroe más famoso de la arcaica literatura anglo-sajona,

<sup>39</sup> de Vries 1963, *op. cit.*: 81.

<sup>40</sup> *The Banquet of Dun na n-Gedh and The Battle of Magh Rath*, J. O'Donovan, tr., Dublin 1842: 71.

<sup>41</sup> *Ibid.*: 155.

<sup>42</sup> *Cath Maige Tuired- The Second Battle of Mag Tuired*, E.A. Grey, ed., Kildare, Irish Texts Society, 1982: §§ 127-38. Este famoso episodio aparece también en otra edición de la misma obra: *Cath Muighe Tuireadh: The Second Battle of Magh Tuireadh*, B. Ó Cuív, ed., Dublin, Dublin Institute, 1945.

<sup>43</sup> *Táin*, O'Rahilly 1967, *op. cit.*: 180 y ss.



Beowulf, antes de enfrentarse con el dragón Grendel<sup>44</sup>. En otro episodio, Fergus mac Roich le asegura a Medb que los hombres de Ulster poseen en forma hereditaria esa propiedad de volverse *berserk* al comenzar un combate<sup>45</sup>. En el *Leabhar Gabhála*, o Libro de las Invasiones de Irlanda, los celtas milesianos que tenían su morada en Brigantia, donde habían levantado una altísima torre-faro (Á Coruña actual, con la Torre de Hércules), fueron los últimos y permanentes invasores de Irlanda. Tras desembarcar en la isla, y tras una serie de aventuras, se dirigen a Tailltín para tratar de derrotar finalmente a los Tuatha Dé Danann. La fiera y sangrienta batalla dura un día, y los milesianos logran dar muerte a los tres reyes y tres reinas de Irlanda... en combates individuales. Así, Eremhon da muerte a Mac Cecht, Eber Finn a Mac Cuill, y Aimirgin a Mac Greine. Y lo mismo ocurre con las tres reinas, Suirghe derrota y mata a Eriu, Caicher a Banna, y Etan a Fodla (las mujeres célticas de esa época luchaban y guerrearaban lo mismo que los hombres). Tras ello, los Hijos de Mil tomaron la soberanía de Irlanda<sup>46</sup>. En otra leyenda de la mitología de la Irlanda céltica, Cú Chulainn se vuelve *berserk* de nuevo en el episodio de su lucha contra las Amazonas del Glen<sup>47</sup>. También aparecen estados *berserk* en el momento inmediatamente anterior a una batalla, siendo un ejemplo de ello los reyes de Erin (uno de los nombres de Irlanda) en *La Batalla de Magh Leana*<sup>48</sup>. Todo lo anterior indica la existencia en la antigua Irlanda céltica de una extensa tradición de furia en la batalla que aparecía en los guerreros/héroes antes, durante y a veces tras la terminación de una batalla.

En cuanto a los *fianna*, las fuentes escritas vernaculares y clásicas describen a la sociedad céltica como dominada por una casta guerrera fiera y violenta, valiente hasta la temeridad y la imprudencia en las batallas, y extremadamente puntillosa en cuestiones de honor personal. Los testimonios arqueológicos atestiguan también la existencia de una clase dominante formada por guerreros<sup>49</sup>. Los *fianna* (singular *fián*), eran en su origen miembros de una banda que vivía de la caza, la guerra y el saqueo<sup>50</sup>. Las comunidades irlandesas estaban estructuradas en dos instituciones básicas, la *fine* o familia extendida, que era la unidad social, y el *tuath*, (del céltico *teuto*, gente), un término que originalmente designaba a “una gente” pero que con el tiempo llegó a adquirir una connotación

<sup>44</sup> *Beowulf and the Fight of Finnsburg*, 3<sup>rd</sup> edition, F. Klaeber, ed., Boston, 1950: 703-709.

<sup>45</sup> *Táin*, O’Rahilly 1967, *op. cit.*: 312 y ss.

<sup>46</sup> *Leabhar Gabhála- The Book of the Conquests of Ireland*, The Recension of Micheál Ó Cléirigh, Part I, R.A.S. Macalister and J. Mac Neill, eds., Dublin, Hodges, Figgs & Company, 1916: 270-71.

<sup>47</sup> *Fled Bricrend: The Feast of Bricriu*, Irish Texts Society, Vol. II, Dublin 1899: 87.

<sup>48</sup> *Cath Mhuighe Léana, or The Battle of Magh Leana*, E. Curry, ed. and tr., Dublin 1855: 142 y ss.

<sup>49</sup> B. Raftery, *Pagan Celtic Ireland*, Thames and Hudson, London, 2000: 141.

<sup>50</sup> M.L. Sjoestedt, *Dieux et Héros des Celtes*, Presses Universitaires de France, Paris, 1940. Nueva edición: *Gods and Heroes of the Celts*, Four Courts Press, Dublin, 1994.

territorial. El *tuath*, que era la unidad política básica, acogía a un grupo de población suficientemente amplio como para ser gobernado por un réculo, y que era consciente de su entidad y diferenciación con respecto a los *tuaths* vecinos. Los lazos de unión entre los miembros de un *tuath* no estaban basados en lazos familiares o líneas de descendencia común: lo que los unía era su subordinación a un mismo réculo, que los lideraba en las batallas en tiempos de guerra, los representaba en tiempos de paz, y presidía la asamblea popular (*oenach*) del *tuath*, aunque no tenía facultades para promulgar leyes<sup>51</sup>. El puesto de réculo de un *tuath*, conocido como *rí*, no era hereditario; el *rí* era escogido por la asamblea del *tuath*, generalmente de entre los miembros de la familia real. Este *rí*, además de los derechos y deberes anotados arriba, era responsable del bienestar y seguridad del *tuath*, y también el encargado de los contactos con el “Otro Mundo”, una atribución que anteriormente poseían los druidas<sup>52</sup>. El procedimiento más corriente cuando surgían conflictos serios entre dos *tuaths*, no envolvía pérdida de territorio para el perdedor, ya que la acción consistía generalmente en cruzar los límites fronterizos con el *tuath* que se había convertido en enemigo, atrapar tantas vacas y caballos como fuera posible, y regresar con ellos a casa. Si el *tuath* atacado de esta forma conseguía reunir a tiempo suficientes hombres armados para resistir, podía tener lugar una batalla, que consistía en una serie de insultos de un bando a otro, y desafíos de unos guerreros a otros a un combate individual. La derrota de un *rí* significaba la derrota de su entero *tuath*, lo que indica la extrema importancia del combate individual<sup>53</sup>.

Un hecho interesante es la evidente similitud de las ideas religiosas y mitológicas de dos pueblos, el germánico y el céltico-irlandés, que en definitiva poseen un origen indo-europeo común. La comparación de los *fianna* con los mitos *einhejar*, los escogidos de Odin, y los salvajes *berserker*, los guerreros de piel de oso, y las claras similitudes entre los dos grupos, no es de extrañar si se considera la extraordinaria analogía entre la mitología céltica y la germánica, debidas a ese origen común. Ello no es nada único, pues diversos autores han detectado las semejanzas existentes en diversas sociedades indo-europeas. Dumézil, por ejemplo<sup>54</sup>, señala “L’Ampleur et la régularité de cete harmonie entre le Mahabharata et l’Edda”. Y otros autores han estudiado los *brahmana* o sacerdotes, los *kshatriya* o guerreros, y los *vaisya* o agricultores-ganaderos, representantes de las tres funciones dumezilianas, y sus paralelos en la antigua Irlanda con sus druidas, su clase militar o *flaith*, y sus *bo airig* u hombres libres pro-

<sup>51</sup> G. mac Niocaill, 1972, *op. cit.*: 28.

<sup>52</sup> L. de Paor, *The Peoples of Ireland*, University of Notre Dame Press, Notre Dame, Indiana, 1986: 43; T.W. Moody and F.X. Martin, *The Course of Irish History*, Cork, Mercier Press, 1967: 49.

<sup>53</sup> G. Mac Niocaill, *Ireland before the Vikings*, Dublin, Gill and MacMillan, 1972: 53-54.

<sup>54</sup> G. Dumézil, *Les Dieux des Germains*, Presses Universitaires de France, Paris, 1959: 102.

pietarios de ganado bovino. O sus representantes divinos: Odin-Thor-Frey en la mitología escandinava, Júpiter-Marte-Quirinus en la religión de la antigua Roma, o Dharma-Vayuet Indra-Asvin en los indo-iranianos<sup>55</sup>. En ambos casos, el germánico-escandinavo y el céltico-irlandés, se puede detectar el mismo tipo de vida violenta en los márgenes de la sociedad establecida, la misma furia en el combate individual, las mismas personalidades con afinidades al mundo animal y la Naturaleza, y el mismo tipo de fraternidades guerreras. La erudita Marie-Louise Sjoestedt señaló ya en 1940 que los *fianna* “eran fraternidades de un tipo que es conocido en otras partes del mundo indo-europeo”<sup>56</sup>; (y el mito de los *fianna*, relegado durante siglos a la relativa oscuridad de la tradición oral, sobrevive aún en nuestros días en las clases populares de los países célticos.

Y al igual que existen las arriba señaladas similitudes entre las sociedades germano-escandinavas, indo-iranianas, ario-hindúes, romanas arcaicas, y céltico-irlandesas, podrían existir otras también entre algunas o alguna de esas sociedades, especialmente las celtas, y las celtibéricas o celtas del SO o del NO de la antigua Península Ibérica. De hecho, todas ellas pertenecen a un fondo céltico común, descendiente a su vez de un tronco original indo-europeo.

---

<sup>55</sup> Dumézil 1959, *op. cit.*: 24-25, 84; S. Wikander, ”Pandava-sagan och Mahabharatas mytiska förutsättningar”, *Religion och Bibel* VI (1947): 27-39.

<sup>56</sup> Sjoestedt 1940, *op. cit.*, y 1994, *op. cit.*: 90.