

Сюжет сказания несколько напоминает нам античный миф об Орфее и Эвридике, т.е. сюжет путешествия героя за своей возлюбленной в мир Мертвых. С другой стороны, сюжет сказания - типичный Queste, странствие-поиск. Главный герой, юный королевич Килух, в силу определенных обстоятельств оказывается проклят своей мачехой-колдуньей, причем суть проклятия заключается в том, что из всех девушек королевич сможет жениться только на прекрасной Олвэн, дочери Ысбаддадена, Великана-из-Великанов. Воодушевленный внезапно разгоревшейся любовью к неизвестной девушке, Килух отправляется сначала ко двору Артура, а затем, заручившись поддержкой верховного короля и его рыцарей - на поиски Олвэн.

Фактически, перед нами фабула позднего рыцарского романа о поисках Святого Грааля - с той лишь разницей, что место Грааля занимает здесь некая прекрасная девушка. Мы также совершенно четко видим что речь идет о странствии в Иной Мир - на это указывает и определение, даваемое землям Ысбаддадена (лежат они где-то так далеко, что никто во всей Британии не слыхал о них), и характерное описание Дороги:

После долгих странствий выехали они на широкую равнину без конца и края. И не было в той равнине ни куста, ни деревца; серым было над нею небо, и туман местами покрывал землю. И стоял на равнине огромный замок.

Отправились рыцари к этому замку, но не так-то просто оказалось добраться до него. Скакали они целый день; вот уже скрылся из виду лес, из которого они вышли, и было теперь кругом лишь серое поле, а замок так и оставался где-то далеко впереди.

И второй день изо всех сил скакали они по этой равнине, пришпоривая лошадей, но оставался замок все таким же далеким.

И лишь на третий день приблизились они к замку...

Мы видим, что путь Килуха лежит через широкую пустошь, а пустошь (как и река) - известный мифологический символ границы миров; мы видим туман, часто сопутствующий переходу между мирами (как, например, в ирландской саге о короле Кормаке); и, кроме того, еще и “деформацию” пространства, также характерную для описаний перехода. Кроме того, и сам Ысбаддаден, хозяин той страны, обладает в этом сказании характерной отличительной чертой Стража Иного Мира - это глаз, взгляд которого наделен огромной силой, а веки - такой тяжестью, что ему приходится восклицать: “Поднимите мне веки!”, когда он хочет на что-нибудь посмотреть...

И здесь мы вспоминаем славянского Вия и ирландского Балора.

Ирландский Балор, внук Нета, происходит из племени фоморов, обитателей Иного Мира. Согласно преданию, некогда друиды его отца, одного из владык фоморов, варили во дворе замка некое колдовское зелье, и любопытный Балор, высунувшись из окна, подставил свои глаза под ядовитый пар, что шел от котла с зельем. После того один его глаз погиб, а второй приобрел смертоносную силу: девять врагов падали замертво, заглянув в тот глаз. Но веко того глаза стало таким тяжким, что только несколько воинов могли открыть глаз,