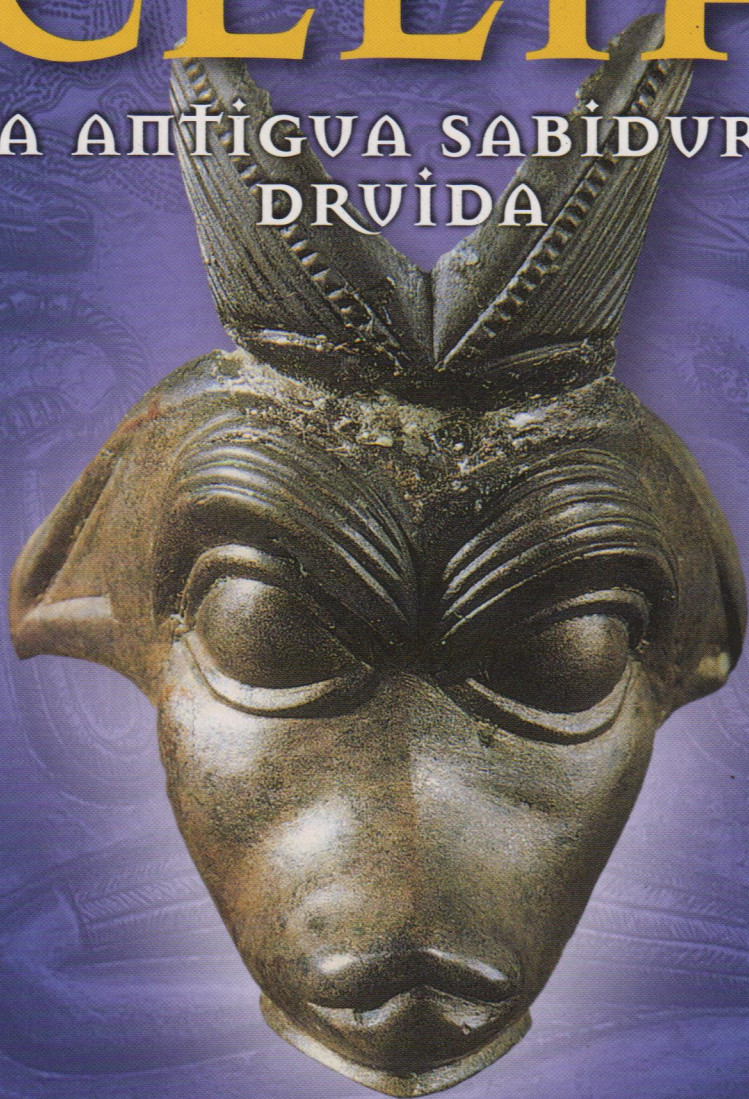


MAGIA CELTA

LA ANTIGUA SABIDURÍA
DRUÍDA



ROBERTO ROSASPINI REYNOLDS

 Ediciones Continente

MAGIA CELTA

Magia celta describe puntualmente las potencialidades energéticas de más de 100 deidades del panteón druídico, como así también la influencia en la vida religiosa y cotidiana de personalidades de la talla de CuChulainn y Finn McCumhall, los dos héroes máximos de la mitología celta.

En su conjunto, el texto ofrece una guía práctica y sencilla para conectarse con la ancestral espiritualidad druídica, estableciendo un sólido y benéfico vínculo con las poderosas fuerzas vitales que crearon el universo, y permitiendo una fluida comunicación, de modo que la divina luz sagrada ilumine nuestros más caros emprendimientos.



Si bien es muy poco lo que puede afirmarse acerca de la cultura y la mitología celtas, dada la falta de historia escrita, sabemos que sus tradiciones, como la de tantos otros pueblos paganos, tenían un profundo arraigo shamánico, basado en la naturaleza y los productos de la tierra, con las festividades sacras diagramadas de acuerdo con el devenir de las estaciones y las fases de la luna.

En el estudio de los pueblos celtas, fue la mitología, más que la historia real, la que logró preservar las actitudes, la cosmogonía y las prácticas religiosas.

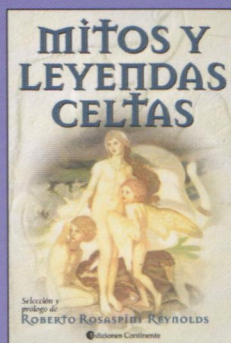
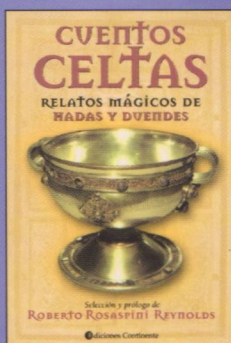
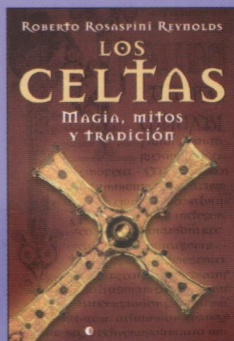
Dijo Robert Graves: "...incorporando mentalmente imágenes y aprendiendo a dominarlas, los antiguos druidas enfocaban las auténticas fuerzas de la naturaleza, transformándolas en formas de conciencia capaces de aportar un mayor potencial de vida".

Este trabajo intenta demostrar el modo en que los antiguos druidas manipulaban estas "formas de conciencia" para obtener el favor de dioses y diosas, y de esa manera poder aplicarlas en nuestro propio beneficio, con las obvias actualizaciones que requiere nuestra época.

Nacido hacia fines de 1940 en El Bolsón —provincia de Río Negro, Argentina—, Roberto Rosaspini Reynolds inició sus experiencias literarias como traductor, alternando esta tarea con la de fotógrafo y camarógrafo de fauna y naturaleza.

De ascendencia doblemente celta, irlandesa por la rama paterna y celtíbera por la materna, su integración durante los años '60 al equipo documental de la BBC de Londres, recorriendo Gales, Irlanda y Escocia, le permitió entrar en contacto directo con sus orígenes, para después abordar en profundidad la fascinante vida de este pueblo.

OTROS TÍTULOS DEL MISMO AUTOR



 ediciones Continente

Pavón 2229 (1248) Buenos Aires. Tel. (54-11) 4308-3535
Fax 4308-4800 e-mail: ventas@edicontinente.com.ar

MAGIA CELTA



MAGIA CELTA



ROBERTO ROSASPINI REYNOLDS

Corrección: Susana Rabbufeti
Cuidado de la edición: Germán Izcue
Diseño de cubierta: Estudio Tango
Diseño de interior: Amil

ISBN 950-754-075-X

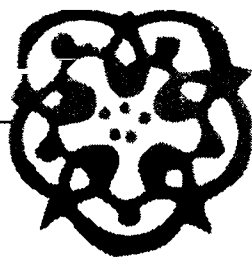
© 2000 Ediciones Continente S.R.L.
Pavón 2229 (1248) Buenos Aires, Argentina
Tel.: (54-1) 4308-3535. Fax: (54-1) 4308-4800
e-mail: ventas@edicontinente.com.ar

Impreso en Argentina
Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

Reservados todos los derechos. Este libro no puede reproducirse total o parcialmente, incluido el diseño de tapa, por ningún método gráfico, electrónico o mecánico, incluyendo los sistemas de fotocopia, registro magnetofónico o de almacenamiento y alimentación de datos, sin consentimiento previo del editor.

Se terminó de imprimir en los talleres de Indugraf,
Sánchez de Loria 2251, Buenos Aires, Argentina, en el mes de agosto de 2000.

ÍNDICE



Introducción	7
Acerca de este libro	11
La diversificación del acervo celta	13
El heterogéneo panteón celta	27
Festividades, rituales e invocaciones	31
El calendario arbóreo-lunar-oghámico	31
Cad-goddeau o La Batalla de los Árboles	33
Los períodos estacionales	35
Las ocho festividades anuales	35
La Rueda de la Vida según los celtas	52
Dioses y héroes míticos en la magia celta	53
Erín (<i>Irish Gaël</i> : gaélico-irlandés)	53
Escocia (<i>Scottish Gaël</i> : gaélico-escocés)	79
Continental (Galia Transalpina y Bretañas Francesa y Armoricana)	82
País de Gales (<i>Welsh</i>)	94
Isla de Man (<i>Manx</i>)	106
Cornwall (<i>Cornish</i>)	112
Apéndice: División del año lunar	117
Bibliografía	125

INTRODUCCIÓN



En los últimos tiempos –en realidad, desde hace ya varias décadas– la humanidad ha venido mostrando una clara orientación hacia un “retorno a las fuentes”, como se lo ha dado en llamar, y ya es hora de que comencemos a analizar las razones de esta tendencia.

En primer lugar, es obvio que existe una insatisfacción general por las que se consideran normas de vida, comportamientos sociales y grupales y hasta religiones universalmente aceptadas, y que se están explorando continuamente caminos alternativos, entre ellos antiguas tradiciones hoy empañadas por el olvido y, lo que es peor, deformadas por las falsedades y el mal uso que se ha hecho de ellas a lo largo del tiempo.

Por lo tanto, es evidente que ese retorno a lo antiguo parece deberse a dos factores principales: o bien una necesidad de liberarse de la falsedad y sofisticación de una civilización absurdamente egoísta, tecnificada y consumista, o un regreso temporario, destinado a reemprender el camino perdido, tomando una dirección alternativa que impida la repetición de los errores cometidos.

Un ejemplo claro de estas tendencias universales son los intentos de regresar a las tradiciones de extracción pagana, por parte de quienes no tienden a seguir pautas socialmente aceptadas, sino que se comportan como seres innovadores, que buscan incesantemente la sabiduría y el crecimiento espiritual.



Entre esas tradiciones se cuentan, como ejemplos destacados, las de los pueblos –o clanes– celtas, para los cuales la magia y la religión, más allá de estar íntimamente ligadas entre sí, formaban parte intrínseca de la vida cotidiana, conformando principios tan básicos como respirar o alimentarse.

Y uno de los principios de vida de estos pueblos reside en la práctica de la magia ritual, no desde el punto de vista esotérico y pernicioso en que se la concibe actualmente, sino como una forma positiva de contactar diversos yacimientos energéticos que subyacen en otros niveles de existencia, e incorporarlos a nuestra vida cotidiana.

Desde que el mundo es mundo, el propósito fundamental de los rituales –y, por consiguiente, de las prácticas mágicas que los sostienen– es forzar un cambio vital, que sólo puede lograrse mediante la integración de esas energías vitales, que no son otra cosa que lo que la humanidad conoce, eufemísticamente, como dioses, deidades, espíritus, etcétera.

Resumiendo, podríamos reformular el desvalorizado concepto de la magia diciendo que es el método que utilizamos para revitalizar nuestro ser físico y espiritual –que en definitiva no es más que una sola entidad–, alimentándolo con energías invisibles, intangibles y no mensurables, pero que se encuentran a nuestra disposición si sabemos aprovecharlas. Por supuesto, esto no se limita a nuestro propio cuerpo y espíritu, sino también a los de quienes nos rodean, ya que el concepto primigenio de la magia positiva reside no sólo en no dañar a ningún ser, sino también en favorecer a todo aquél que lo necesite.

Regresando a nuestro tema directriz, que es la magia celta, diremos que los antiguos druidas (y este principio es respetado hoy por los auténticos seguidores actuales de distintas tradiciones paganas)



Túmulo (sidhe) de New Grange, a pocos kilómetros de la colina de Tara, en el condado de Meath, Irlanda, del cual se decía que era el hogar de Angus MacOgg, el dios del amor y la belleza.



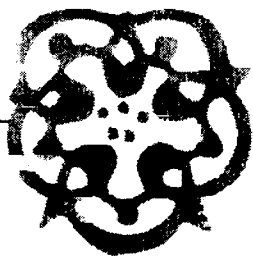
conocían, aunque bajo otros nombres, los Cuatro Pilares de la Magia: Conocimientos, Decisión, Búsqueda y Discreción. Conocimientos, para utilizar los procedimientos adecuados; Decisión, para obtener los resultados deseados; Búsqueda de la manifestación, y Discreción acerca de la forma en que se realiza el proceso, ya que hablar de la magia debilita el flujo de energía. Las enseñanzas drúidicas sostienen que aquel que habla sobre su magia, jamás logra alcanzar auténticos poderes.

Los magos celtas dominaban en profundidad los poderes de la naturaleza y los utilizaban, principalmente los aportados por las fases de la luna y los secretos que encierra el reino vegetal.

De hecho, esto es perfectamente comprensible con sólo observar los efectos que causa la luna en elementos tan poderosos como son los océanos, y los resultados que provoca en forma de mareas. De acuerdo con esto, el calendario celta se basaba en el año lunar, a tal punto que los distintos rituales para el alivio o liberación de problemas estaban determinados por los períodos que iban desde la luna llena hasta la luna nueva, siendo esta última noche la más poderosa. Los ritos de crecimiento y superación, por el contrario, se realizaban entre la luna nueva y el plenilunio, siendo esta última noche la más efectiva.

Resumiendo, podemos decir que la magia celta se basa en el inconmensurable poder de las energías planetarias pero, como veremos más adelante, siempre en armonía con los distintos elementos de nuestro propio planeta, especialmente los componentes del reino vegetal.

ACERCA DE ESTE LIBRO



Para una mejor comprensión de este trabajo, lo hemos dividido en tres partes:

En la 1ª parte se hace mención a las inevitables modificaciones que ha sufrido la primitiva tradición protocelta (originaria de Europa central, más precisamente de las cuencas de los ríos Danubio y Rhin), a lo largo de su explosiva expansión hacia el este, hasta ocupar la totalidad de las Islas Británicas, Francia, Suiza y parte de España, Bélgica y Holanda.

Si bien este trabajo se refiere fundamentalmente a las tradiciones drúidicas originarias, entre las variantes se incluye, asimismo, un panorama orientativo sobre las prácticas céltico-paganas posteriores, desde la Creabh Ruadh, Dryad y Obod, instituidas en los siglos pasados, hasta las de origen relativamente reciente, como la Wicca, Maidenhill, Gardneriana y otras variables orientadas hacia la familia que, si bien no emanan de fuentes estrictamente celtas, sí tienen sus raíces en ellas.

La 2ª parte muestra la división del calendario celta, basada en las fases de la luna, y las ocho festividades estacionales celebradas durante el año, como así también las implicancias de cada una de ellas en la vida comunitaria y familiar de los clanes.

La 3ª parte alude a la pluralidad del panteón celta –uno de los más multitudinarios entre las culturas antiguas– mencionándose,

en el capítulo “Dioses y héroes míticos en la magia celta”, las características y asociaciones mágicas de sus integrantes más importantes, tanto deidades como héroes y heroínas, haciendo hincapié en sus rasgos más significativos y la influencia que estas características ejercían sobre la vida cotidiana de sus adoradores.

Finalmente se complementa con el Apéndice, “División del año lunar”, donde se relacionan las distintas características de cada uno de los plenilunios del año –*esbat* en lengua celta– y sus connotaciones rituales y mágicas.

Los nombres de dioses y héroes que aparecen en negrita, al ser mencionados por primera vez en el texto, figuran en el capítulo “Dioses y héroes míticos en la magia celta”, en su panteón correspondiente.



La relación de los druidas con la naturaleza era parte inherente de su magia cotidiana.

LA DIVERSIFICACIÓN DEL ACERVO CELTA



La irreductibilidad del carácter celta en lo que respecta a los bienes y tradiciones de sus respectivos clanes, como así también a sus posesiones y convicciones personales, los llevó, a lo largo de su historia, a diversificar notablemente sus creencias y costumbres rituales y religiosas. Esta diversificación se basaba, fundamentalmente, en la gran extensión geográfica que cubrieron los pueblos celtas y en las constantes invasiones sufridas, cuyos soldados aportaron sus propias tradiciones, ritos y creencias religiosas.

Si bien sería imposible detallar aquí todas las facetas en que se dividió la antiquísima tradición protocelta (hasta donde se la conoce), mencionaremos las más difundidas, clasificadas según la región geográfica en que se practicaban (y practican) y señalando sus características más destacables.

LA TRADICIÓN PROTOCELTA

Dado que los antiguos celtas (anteriores a la expansión continental y la división en reinos insulares) constituyeron un pueblo de tradición netamente oral, no son muchos los datos que han llegado hasta nuestros días, especialmente en lo referente a sus ritos y costumbres en materia de magia y religión.

Sin embargo, de lo que sí podemos estar seguros es de que su acervo es de origen netamente shamánico (al igual que la mayoría de las



creencias universales durante ese período) y, como tal, totalmente consustanciado con la naturaleza, característica que se prolongó en sus posteriores ramificaciones en el archipiélago y en el continente.

Si bien no se conocen a ciencia cierta los orígenes de la antiquísima tradición protocelta, tronco primigenio del cual surgieron las ramas que veremos a continuación, existen indicios que inducen a pensar que tuvo su origen en la antigua Erín (la Isla Esmeralda, hoy Eire o Irlanda), extendiéndose rápidamente al resto de las Islas Británicas, incluidos Gales, Escocia, norte y oeste de Inglaterra, Isla de Man, las Hébridas interiores y exteriores y los archipiélagos septentrionales de las Shetland, Orcadas y Feroe.

Esta tendencia shamánica presentaba una ecléctica cosmovisión naturista, signada por la estratificación del Universo en siete niveles, tres de los cuales pertenecían al Mundo Superior, uno al Mundo Intermedio y los tres restantes al Mundo Inferior o Inframundo.¹

ANGLOSAJONA

Ya liberados del yugo romano, los británicos (anglos) de origen celta, residentes en la isla mayor del archipiélago, sufrieron la influencia de los invasores teutónicos (sajones), procedentes de la cuenca del Danubio y las selvas de Bayern y Renania, al sur de la actual Alemania.

Sus practicantes se denominaron mayoritariamente “hechiceros”, aunque en los últimos tiempos se ha popularizado mucho el término sajón *Wicca*, que significa “brujo”, con su correspondencia femenina *Wicce* y *Wiccan* como plural de ambos.

En la actualidad, la *Wicca* es la rama del paganismo celta que

¹ Para mayores detalles, véanse *Los celtas: magia, mitos y tradición y Shamanismo, pasado y presente*, en esta misma colección.



cuenta con más adeptos en el mundo, ya que existen numerosas comunidades que la practican y difunden activamente sus principios y enseñanzas filosóficas.

ARMORICANA

Tradición perteneciente a la Bretaña homónima, región integrada por la franja costera francesa sobre el Canal de la Mancha y el Golfo de Vizcaya, y el norte de España, incluidas las provincias gallegas y parte de Portugal y el Principado de Asturias.

Si bien en las festividades y rituales se ha mantenido gran parte de la herencia celta, ésta se vio severamente afectada por la influencia ibérica y, posteriormente, por el paganismo romano aportado por las tropas invasoras de Julio César.

BRITÁNICA

Antecesoras de las anglosajonas, constituyen una combinación de los ritos y costumbres celtas de la región sudeste de la actual Inglaterra (previamente influidos por la invasión de los anglos) con los de los invasores romanos. Si bien no influyó tanto en los conceptos celtas como sucedió en el continente, se amalgamó posteriormente con los principios cristianos.

BRYTHON (SUROESTE DE GRAN BRETAÑA)

Término genérico que define los ritos, costumbres y usos del sur de las Islas Británicas, en las regiones que comprenden los actuales territorios de Cornwall, Gales y el sudoeste de Inglaterra. Sus prácticas espirituales son sensiblemente similares a las de la Bretaña Armoricana, aunque sus lenguas eran diferentes.

CREABH RUADH

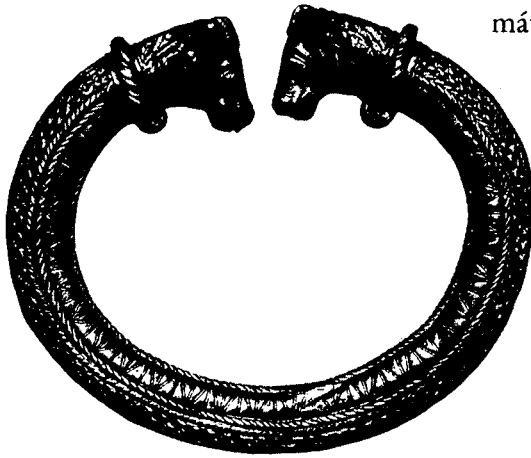
Originada en la férrea tradición de la “Rama Roja” de las brigadas



de los Fianna, los guerreros de **Finn MacCumhall**, es una sociedad de culto altamente secreta, cuyos miembros pasan por arduos períodos de iniciación. Se trata de una orden irlandesa de orientación netamente masculina, tan inflexiblemente estratificada como lo fue en su época la rígida sociedad *Eireann*.

DRUÍDICA

Se trata de un camino espiritual basado en las prácticas mágico-religiosas de la antigua clase sacerdotal celta, los druidas, dedicado principalmente a reproducir, con la mayor exactitud y fidelidad posibles, los antiguos rituales.



Torzada de plata encontrada en Trichtingen, Alemania, con terminales en forma de cabeza de toro.

En el aspecto religioso, las pragmáticas enseñanzas druídicas se basan en tres pilares fundamentales: adorar a los dioses, respetar a todos los seres vivientes y priorizar la fortaleza y el valor físico y espiritual. Aceptan la reencarnación y la transmigración (transferencia de un alma humana a un ente animal o vegetal) y dominan

la técnica del éxtasis y los viajes astrales, característicos de las sociedades shamánicas.

Según algunos autores, como afirma Elise Boulding en *The Under-side of the History*, hasta que los romanos y otras religiones patriarcales impusieron su transculturación, las comunidades druídicas estaban



Pectoral de oro encontrado en Chao de Plata, España, muestra de la vigorosa expansión celta en su período de apogeo.

regidas por mujeres, denominadas *dríadas*, que vivían en los bosques sagrados, en los cuales les estaba vedada la entrada a los hombres.

Esta teoría, aunque no ha podido ser confirmada, se asume como una lógica respuesta al hecho de que la principal diosa celta era **Dana** (Don, Jawnnah, Thaynah, Dawnnah, Danann y otros nombres, según la región). En la actualidad, numerosas comunidades paganas han reimplantado esta costumbre, y se encuentran regidas en su faceta mágica y religiosa por sacerdotisas mujeres.

La dríada principal era conocida como *Dēwa Kātios Derwôdio*, cuya traducción literal es “diosa de los bosques de robles”, cargo que, al pasar a ser desempeñado por un hombre, recibe el nombre más prosaico de Archidruida.



Dentro de los *filidh* (término equivalente a “sacerdote” dentro de la Orden Druídica) existen tres niveles principales de potenciales iniciados: los *bardos* o poetas, vestidos con túnicas azules, cuya función era la de difundir las tradiciones celtas y alabar o criticar los hechos y las acciones de los poderosos mediante la música y la poesía; los *vates*, profetas y augures, vestidos de rojo, encargados de recopilar conocimientos de todo tipo y transmitirlos a los bardos, y los *druidas* confirmados, de túnicas blancas, responsables de los rituales mágicos y religiosos, y a su vez sanadores, psicopompos, augures y guías espirituales del clan.

DRIÁDICA

Comunidad feminista de druidesas (dríadas), cuyo nombre deriva de la trilogía irlandesa **Morrigan**, integrada por las diosas **Macha**, **Badbh** y **Nemain**, la cual se suele mencionar también como “Las Dríadas”. El concepto feérico preconizado por los Tuatha de Danann ejerce una influencia muy fuerte sobre sus prácticas, de extracción druídica, pero con una orientación netamente femenina.

FEÉRICA

Creencia orientada hacia el naturismo y la magia blanca, originada en las tradiciones orales de los Tuatha de Danann irlandeses y sus equivalentes galeses, los Tylwythteg. Si bien su mayor difusión se logró en los últimos tiempos, en los Estados Unidos de Norteamérica, está profundamente enraizada en los rituales y festividades celtas, aunque teñida de ciertas connotaciones humanistas de neta concepción moderna.

GALO-ROMANA

Combina las creencias y rituales protoceltas con las prácticas paganas introducidas por los invasores romanos entre el siglo I a. C. y



el III d. C. Se formaron así dualidades divinas como las de **Cernunos/Plutón**, **Ogmios/Hércules**, **Taranis/Zeus** y muchos otros.

Tampoco faltó en esta transculturación la adopción, por parte de los celtas galos, de numerosos dioses y diosas menores, como **Ariadna** y la deidad zoomórfica encarnada por **Taurus Trigaranus**.

GARDNERIANA

Sociedad cuyo nombre deriva del esoterista inglés Gerald Gardner; si bien su enfoque sobre la brujería moderna, a partir de mediados de la década del '50, no era de extracción netamente celta ni shamánica, tuvo tanta influencia sobre los grupos druidicos de la época que muchos de ellos adoptaron parte de sus proposi-



*Imagen de Cernunnos en un panel del caldero de Gundestrup.
Los dos torques son una muestra de su elevado rango divino.*



ciones. Sus prácticas incluyen el nudismo ritual, férreas jerarquías de liderazgo y un severo sistema iniciático estratificado para los nuevos conversos.

IRISH GAËL (GAÉLICO-IRLANDESA)

Es, quizás, la derivación más antigua de la tradición protocelta, iniciada en Erín alrededor del siglo IX a. C., y una de las que más resistió la influencia cristiana en las Islas Británicas. Si bien involucra una gran cantidad de versiones individualistas de muchos de sus conceptos, sus principios son sólidos y sus rituales de invocación y celebración aún se practican en numerosas comunidades en Irlanda y fuera de ella.

ISLAS HÉBRIDAS

Se trata de una antigua tradición mítico-religiosa de origen irlandés, pero con fuertes influencias escocesas asociadas principalmente a la realización de los rituales de invocación, y con festividades ligeramente alteradas en sus fechas de celebración.

ISLAS ORCADAS Y SHETLAND

Políticamente pertenecientes a Escocia, estos archipiélagos han dado lugar al nacimiento de una tradición fuertemente orientada hacia las deidades y las entidades mágicas marinas, además de sufrir una fuerte influencia escandinava, especialmente vikinga. Esto se comprueba fácilmente a través de los muchos festivales nórdicos que aún se celebran allí, y las numerosas deidades identificadas con términos noruegos.

MAIDENHILL

Sociedad de culto no demasiado difundida, creada en Inglaterra a fines de la década del '70. Veneran a una Diosa Madre de concep-



*Máscara ritual de
las islas Orcadas.*

*Se la supone
relacionada con
la diosa Birgitt y
la festividad de
Beltayne.*



ción genérica, identificada en algunas ocasiones con la diosa *cornish* **Rhiannon**, y al dios astado Cernunnos como su consorte.

MANX (DE LA ISLA DE MAN)

Una antigua derivación de la tradición *irish gaël*, cuyas raíces se encuentran profundamente arraigadas en las costumbres místicas y religiosas protoceltas. Sus creencias originales se basan mayoritariamente en leyendas mágicas y feéricas, y sus rituales y ceremonias siguen fielmente estas tendencias y marcan su derrotero. Sus principales deidades son **ManaWyddan MacLlyr**, el Dios del Mar, y **Fand**, una reina de las hadas, regente de las Desantchees o Doncellas de las Aguas.

MONG FINN

Aunque posteriormente su culto se extendió a casi todo el territorio celta insular, los investigadores coinciden en que el origen de esta tradición radica en el sudoeste de Inglaterra,

donde se ha encontrado mayor cantidad de santuarios en su honor.

En *cornish* su nombre se traduce por “la del cabello blanco”, y usualmente se la asocia con las antiguas deidades de Samhain y con la festividad pagana conocida como “Feile Mongfinne”, celebrada por las modernas comunidades Wicca. Entre éstas, se acostumbra a orarle durante la fiesta de Halloween, a los efectos de no despertar su ira.



Sobrerrelieve en plata dorada hallado en Dinamarca, hecho que muestra la interacción entre las culturas vikinga y celta.



Se invoca su presencia en los ritos de Samhain, y sus símbolos son los disfraces y las manzanas; su color, el naranja, y sus piedras, la rodonita y el jaspé rojo.

NÓRDICA

Tradición de origen escandinavo, aportada a la céltica por los invasores vikingos. Se difundió principalmente en las regiones de las Highlands (Tierras Altas) escocesas y las islas del Mar del Norte. No ha tenido una difusión demasiado extensa, aunque en la actualidad ha sido reivindicada por algunos grupos paganos de origen escocés, e importada a los Estados Unidos de Norteamérica bajo el nombre de “Northern Star”.

OBOD

Grupo de creación relativamente reciente, cuyo nombre deviene del acróstico de la orden de los bardos, vates y druidas (*Order of Bards, Ovats and Druids*). Tuvo, curiosamente, su origen en Inglaterra, y se difunde mediante respuestas postales, un periódico y los medios de difusión.

SHAMÁNICA

Si bien aún no se ha llegado a una conclusión definitiva sobre el grado de influencia que las tradiciones shamánicas han ejercido sobre el druidismo y la religión celta, es innegable que el shamanismo ha estado presente en todas las culturas de la antigüedad, por lo que es razonable asumir que la céltica no haya sido una excepción. Por otra parte, la mayoría de los rituales y festividades drúidicos así parecen indicarlo, incluyendo las ceremonias iniciáticas, la cosmovisión naturista –especialmente la veneración por ciertos árboles y animales– y las prácticas extáticas aplicadas por los druidas.



SCOTTISH GAËL (GAÉLICO-ESCOCESA)

Las tradiciones escocesas no han encontrado gran repercusión entre las doctrinas que se amalgamaron luego con el cristianismo, y no se hallan demasiado representa-

das en las manifestaciones escritas posteriores a los siglos IV y V. El término “caledónicas”, con que también se define a las tradiciones escocesas, es de origen romano, lo que parece indicar una marcada influencia de esta etnia invasora.



Letra capitular de una transcripción del Mabinogion, atribuida a un clérigo galés anónimo del siglo IX d. C.

TUATHA DE DANANN

Antigua tradición irlandesa que se remonta al Ciclo de las Invasiones,² y se basa en las míticas leyendas de los Tuatha de Danann, la última etnia que dominó Erín

hasta la llegada definitiva de los milesios, a los que cedieron el dominio de Irlanda, refugiándose en los mágicos *sidhe* (túmulos), donde aguardarán, inmortales, hasta que su patria los necesite nuevamente.

Se los considera descendientes de los dioses y dioses ellos mismos, y sus figuras míticas componen gran parte del panteón irlandés, con sus creencias y rituales específicos.

² El Ciclo de las Invasiones constituye la historia mítica de Irlanda y las Islas Británicas, narrada oralmente por los bardos y luego consignada en dos volúmenes, recopilados por los clérigos cristianos: el *Dinnshenchas* (Historia de los Lugares) y el *Leabhar Gabhala* (Libro de las Invasiones).

WELSH (GALESA)

Es la principal tradición pagana de la actual región de Gales, aunque en su momento álgido supo extenderse hasta Cornwall y los condados de Devon y Somerset, al sudoeste de Inglaterra.

Sus adeptos proclaman una procedencia protocelta, alegando que se conocen historias narradas mucho antes de haberse compilado los códigos celtas más conocidos, como el *Mabinogion*, el *Leabhar Gabhala* o “Libro de las Invasiones”, el *Libro Rojo de Leinster* o las crípticas leyendas del bardo Taliesin.



*Copa de oro encontrada en una tumba principesca en Schwarzenbach, Alemania.
Un arabesco en oro enchapado sostiene un bol de cobre martillado,
probablemente utilizado para ceremonias rituales.*



En la actualidad, sin embargo, sus rituales y prácticas esotéricas se basan principalmente en las enseñanzas y leyendas de la mítica tradición artúrica y su entorno mágico-caballeresco.

WICCA

Término anglosajón cuya traducción literal es “camino hacia la sabiduría”; si bien se trata de un vocablo sajón antiguo, su difusión es relativamente reciente, ya que fue popularizado a partir de la década de 1950 por los escritores paganos británicos, usualmente para referirse a los rituales mágicos modernos, según se los practica en Inglaterra, Gales y Cornwall.

EL HETEROGÉNEO ΠΑΠΤΕΟΝ CELTA



Sería incoherente intentar siquiera una aproximación a las tradiciones mágicas drúidicas sin echar previamente una mirada a la constitución del panteón de deidades celtas, el cual, dada la enorme extensión territorial que alcanzó su expansión y, por otro lado, su idiosincrasia belicosa y de una independencia casi rayana en el fanatismo, resulta tan heterogéneo como numeroso, pues los dioses y diosas, como así también los héroes o semidioses, variaban de una región a otra y, en ocasiones, hasta de un clan a otro.

También es preciso tener en cuenta, como dijimos en los comienzos de este trabajo, que el paganismo celta es de extracción netamente shamánica, con el Universo separado (con muy pocas excepciones) en tres niveles netamente definidos: el Mundo Superior, morada de los dioses y semidioses benéficos para los hombres; el Mundo Intermedio, o Mundo Real, es decir la Tierra en el presente, y el Mundo Inferior o Inframundo, donde habitaban los dioses y diosas malévolos y por el cual vagaban las almas de los muertos que no habían recibido los apropiados ritos de inhumación.

La excepción más notoria a esta estratificación del universo drúidico la constituye la isla de Man, donde las tradiciones mencionan un universo dividido en siete niveles, tres de los cuales pertenecen al Mundo Superior, uno al Mundo Intermedio y tres al Inframundo; los dioses, benévolos o nefastos, se alojaban en los tres



niveles respectivos, superiores o inferiores, de acuerdo con su grado de influencia y participación en los asuntos humanos, siendo los más próximos al Mundo Real los más invocados, y así sucesivamente.

Dada esta ubicuidad, he decidido, para una mejor comprensión y orientación del lector, separar el panteón celta en cuatro regiones principales: gaélico-irlandesa (*Irish Gaël*), gaélico-escocesa (*Scottish Gaël*), galesa (*Welsh*) y bretona (*la Galia Transalpina y las Bretañas Francesa y Armoricana*); las regiones de Cornwall (*Cornish*) y la Isla de Man (*Manx*), dado que no tienen demasiadas diferencias, excepto solamente en los nombres o su pronunciación, se incluyen en otras zonas, con las debidas aclaraciones. Lo mismo sucede en aquellos casos, bastante frecuentes, en que una deidad es venerada en más de una región, en cuyo caso se enuncian sus diferencias básicas y se remite luego a la mención original.

También debe tenerse en cuenta que muchas deidades celtas han sufrido la influencia de otras religiones paganas, especialmente la romana, la escandinava (vikinga) y la germana, que infiltraron sus propios dioses entre la cultura celta. En toda

oportunidad en que una cultura se mezcla temporalmente con otra, sea por motivos bélicos, sociales o comerciales, inevitablemente se produce un intercambio de ideas mediante el cual las tradiciones, mitos, leyendas y religión son los primeros en amalgamarse. Una excepción a esta regla quizás sean las invasiones generadas después

del siglo XI d. C., ya que por ese entonces la mayor parte de Europa se encontraba bajo la férula del cristianismo (al menos nominalmente), y eso no produjo grandes alteraciones en la mitología pagana celta, ni de ninguna otra procedencia.

Otra de las dificultades con que los especialistas tropiezan al tratar de profundizar en el panteón celta es el enfoque fonético de los distintos nombres involucrados, producto de la falta de escritura de los pueblos celtas y de que la gran variedad de dialectos regionales afectaban severamente las ya complejas reglas (no enunciadas) de la pronunciación. Las pautas fonéticas que aquí presento constituyen sólo una base tentativa; debe tenerse en cuenta que los antiguos druidas ponían gran énfasis en la mención correcta de los nombres de las deidades que invocaban, por lo que no sería mala



La pluralidad de nombres entre los dioses celtas hace difícil unificar los criterios sobre su pronunciación correcta.



idea, si se intentara recrear algunos de los rituales druídicos, asesorarse más profundamente en la correcta pronunciación local de los nombres divinos.

La mayoría de las deidades celtas tiene más de una pronunciación “correcta”, generada por años de uso popular en círculos que comenzaron utilizándola en forma errónea, que con el tiempo se transformó en la norma. Un ejemplo de esta mutación es el nombre de la diosa irlandesa Dana, madre de los Tuatha de Danann, que fue sucesivamente llamada Don, Jawnnah, Thaynah, Dawnnah y Danann.

En algunos casos, se encontrarán menciones a dioses que los mitólogos celtas equiparan con los “clásicos” dioses paganos grecorromanos; por ejemplo, existe una sólida evidencia de la similitud entre los dioses **Goibnyu** (*irish gaël*), Vulcano (griego) y Plutón (romano). En estos casos se incluye una referencia cruzada, de modo que permita relacionar rápidamente las características de los personajes.

También debe tenerse en cuenta que en la mitología celta no existe una Deidad Suprema, ni masculina ni femenina, ni ninguna jerarquía establecida entre sus integrantes; sin embargo, según menciona Sean O'Shaugnessy, investigador de la mitología celta, “...la evidencia más significativa de una jerarquía teológica se manifiesta en forma de alusiones veladas, menciones colaterales, imágenes difusas y referencias indirectas”.

Para aquéllos que se interesen en un estudio más profundo de la práctica actual activa del shamanismo celta (o paganismo, según el criterio aplicado), como los practicantes de la magia Wicca y los neodruidas, al término de cada mención a un dios o una diosa el capítulo “Dioses y héroes míticos en la magia celta” incluye los símbolos que los representan, sus asociaciones y las virtudes mágicas que se les atribuyen.

FESTIVIDADES, RITUALES E INVOCACIONES



EL CALENDARIO ARBÓREO-LUNAR OGHÁMICO

Si bien el término celta *esbat* significa, literalmente, “plenilunio” o “luna llena”, se ha utilizado tradicionalmente para identificar los cambios de fases lunares, especialmente durante los solsticios y equinoccios, en que se llevaban –y aún se llevan– a cabo las principales festividades, con sus correspondientes rituales e invocaciones.

El año-calendario celta, determinado por los plenilunios, se halla dividido en trece períodos de 28 días, cada uno de los cuales se inicia durante la primera noche de cada *esbat* de los trece que se suceden a lo largo del año solar.¹ Cada uno de estos períodos, a su vez, se halla identificado por una letra o más (en ocasiones compuestas) del alfabeto Ogham y se rige por una planta o un árbol venerados por los druidas.

Cada uno de estos períodos, por su parte, con sus correspondientes árboles o plantas, letras Ogham, etc., se asocia con actitudes, estados de ánimo, vicisitudes favorables o negativas, acontecimientos y otras alternativas de vida, para que cualquier eventual desarmo-

¹ Algunos autores, entre ellos Margueritte Seycham y Jacques Montpellier, por citar sólo dos de ellos, atribuyen a esta división el hecho de que el trece sea el número preferido para la cantidad ideal de miembros de una reunión de hechicería, aunque este concepto parece haber surgido varios siglos más tarde, durante el Medioevo tardío.



nización pueda ser corregida durante la festividad o ritual que se ajuste a sus características, mediante apropiadas evocaciones, invocaciones, ofrendas, prácticas mágicas, etcétera.

En el Apéndice “División del año lunar” se indica la correlación entre las fechas aproximadas de los trece *esbats* con el calendario occidental, como así también los árboles y plantas regentes, la letra Ogham que las designa, el género en que se encuadran, las sutiles pero poderosas asociaciones energéticas que los celtas atribuían a cada una de ellas y las deidades que se evocaban o invocaban en cada oportunidad.

Sin embargo, es conveniente aclarar que estas asociaciones constituyen un medio armonizador a nivel global, lo que no quita que en los casos puntuales, ocasionales o límites se pueda recurrir a evocaciones, invocaciones, ofrendas o prácticas mágicas fuera de esas fechas específicas y del contexto establecido.

Siguiendo estas pautas, por lo tanto, podemos analizar un caso puntual de ambas situaciones: si deseamos, por ejemplo, incrementar o reforzar nuestro equilibrio emocional (o el de alguien más), lo ideal sería aprovechar el *esbat* de Saille (febrero, sauce) para invocar la ayuda de alguna de las deidades relacionadas con la equidad y la ponderación. Así, por ejemplo, invocaríamos a **Angus MacOgg** en caso de tratarse de un tema relacionado con la música o a la diosa Rhiannon si se tratara, por ejemplo, de un triángulo amoroso o un problema asociado con la fertilidad femenina.

Sin embargo, en caso de que se deba afrontar una situación límite vinculada con un eventual desequilibrio emocional repentino o traumático, se puede recurrir a una invocación adicional, en cualquier época del año, utilizando los recursos y elementos mencionados para cada deidad, héroe o heroína, para lo cual puede consultarse el panteón correspondiente en “Dioses y héroes míticos en la magia



celta” más algunas sugerencias consignadas en cada una de las festividades más importantes. No obstante, la práctica será, en definitiva, la que dictará los métodos más indicados para cada ritual, como así también las consultas previas con las deidades involucradas en la misma invocación.

CÂD GODDEAU O LA BATALLA DE LOS ÁRBOLES

Para aquéllos interesados verdaderamente en el profundo significado de los árboles y plantas sagrados para los druidas, seguramente valdrá la pena repasar el mítico poema atribuido al bardo y druida Taliesin, titulado en lengua galesa *Câd Goddeau*, cuyo significado literal es “La Batalla de los Árboles”, aunque también se lo conoce como la “Batalla de Annwm” (u *Ochren*: “El Lugar sin Fondo”), término alternativo para el Inframundo o el Mundo Inferior en el concepto celta.

El poema, escrito en forma de epigramas triados,² narra el combate que los dos hijos de Dana, *Gwyddion* y *Amathaon* entablan con *Arawn*, rey de *Annwm*, con el propósito de liberar un corlo, un corzo blanco y un sabueso que este último tenía prisioneros en el Inframundo. El resultado final de la batalla no sólo asegura el regreso de estos animales –venerados desde siempre por los celtas– al Mundo Intermedio, sino que establece una jerarquía de árboles sagrados, empleados por los druidas y sus seguidores como elementos de culto para la autoarmonización con la naturaleza y los períodos estacionales del año.

Otra mención al poema de Taliesin está dada por Robert Graves en su conocido libro *La Diosa Blanca*, donde dice que:

² Epigrama triado: composición breve, de contenido agudo o ingenioso, y generalmente satírico, dispuesta en grupos de tres versos cada uno.



“...el relato más completo de la original Batalla de los Árboles, aunque en él no se menciona el chorlo, se publica en *Myvyrian Archaiology*. Este es un ejemplo perfecto de taquigrafía mitográfica, y registra lo que parece haber sido el acontecimiento religioso más importante en la Bretaña precristiana:

”Estos son los englyns (estrofas epigramáticas) que se cantaban en la Cîd Goddeau o, como la llaman otros, la Batalla de Ochren, que se libró a causa de un corzo blanco y un cachorro; y provenían de Annwm (el infierno) y Amathaon ap Don los trajo. Y por consiguiente Amathaon ap Don y Arawn, Rey de Annwn, combatieron. Y en esa batalla había un hombre que, a menos que se conociera su nombre, no podía ser vencido; y había en el otro lado una mujer llamada Achren (árboles) que, a menos que su nombre fuera conocido, su bando no podía ser vencido. Y Gwyddion ap Don adivinó el nombre del hombre y cantó las dos englyns siguientes:

”Cascos seguros tiene mi corcel en la batalla;
las altas ramas del aliso están en tu escudo;
te llamas Bran, el de las ramas relucientes.

Cascos seguros tiene mi corcel en la batalla;
las altas ramas del aliso están en tu mano;
eres Bran, por la rama que llevas.
Amathaon el Bueno ha vencido”.

Cabe destacar que, entre los antiguos celtas, una vez que se descubría el nombre secreto de un dios, los enemigos de su gente podían hacer con él magia dañina contra ella.



Un estudio cuidadoso y detallado de “La Batalla de los Árboles” puede arrojar una nueva luz sobre las implicancias y sutilezas del calendario arbóreo celta. Para una lectura detallada del poema, es posible remitirse a los libros de Sir John Rhys y John Matthews mencionados en la Bibliografía.

LOS PERÍODOS ESTACIONALES

El antiguo término protocelta para definir la sucesión de estaciones a lo largo del año solar era *bleidonii*, y se la representaba como una rueda de ocho radios. Este símbolo, denominado, según algunos autores “El Círculo Vital”, según otros “La Rueda de la Vida” e incluso “El Ciclo Anual”, refiriéndose al cambio estacional, se transformó luego –y aún hoy se utiliza– en una figura muy difundida en muchos círculos paganos. Paralelamente, ejemplifica asimismo el eterno ciclo vida-regeneración-muerte, infraestructura primigenia que soporta la mayoría de los ritos paganos universales.

El paganismo celta, a diferencia de otras tradiciones de extracción shamánica, posee un único símbolo que engloba tanto el concepto cíclico de la vida (nacimiento, crecimiento, reproducción y muerte) como el transcurrir del tiempo cronológico (amanecer, mediodía, atardecer y noche) y el tiempo solar o estacional (primavera, verano, otoño e invierno). En un análisis detallado puede apreciarse fácilmente que estos conceptos responden a motivaciones absolutamente naturales, ya que en territorio celta el norte estaba invariablemente ligado con el frío, el invierno, la oscuridad, la noche e, indefectiblemente, el letargo o cese de la vida, mientras que el sur significaba todo lo contrario: el calor, el verano, la luz, las cosechas y la abundancia.

LAS OCHO FESTIVIDADES ANUALES

El paganismo celta sostenía ocho festividades rituales determi-



nadas, empíricamente, por las posiciones solares, tales como los solsticios y equinoccios y sus puntos equidistantes, si bien existían algunos calendarios paralelos. Estas ocho festividades rituales, que aún se conmemoran en el paganismo celta moderno son:

Samhain		1 de noviembre
Yule	Solsticio de invierno	23 de diciembre
Ymbolg		1 de febrero
Ostara	Equinoccio de primavera	21 de marzo
Beltayne		1 de mayo
Randaghâdh	Solsticio de verano	21 de junio
Lughnassâdh		1 de agosto
Mabon	Equinoccio de otoño	22 de setiembre

Todas estas festividades estaban signadas por la alegría de haber culminado un ciclo estacional y comenzar otro, pero también se asociaban con celebraciones festejadas con comida, bebida, danzas, cánticos y otros actos placenteros y, sobre todo, con la invocación y/o evocación de las distintas deidades a las que se deseaba solicitar ayuda o armonización en diferentes aspectos de la vida cotidiana o comunitaria.

Conociendo el carácter independiente e individualista de los pueblos celtas, no es de extrañar que los rituales estacionales muestren diferencias de una tradición a otra e, incluso, de una región a otra, pero, por lo general, las ceremonias seguían aproximadamente las siguientes pautas:

- **Apertura del círculo ritual.** El druida u oficiante, que se encuentra fuera de la rueda formada por los participantes, ingresa a ella, iniciando la sesión.
- **Afirmación de propósito.** Explicitación de las razones de la reunión.

- **Evocación o invocación a los dioses.** Convocatoria de las deidades que participarán de la ceremonia, y a las cuales se les solicitará ayuda o se les agradecerán los favores recibidos.

- **Encendido del fuego ritual.** Usualmente con las maderas o ramas de las plantas o árboles asociados con el ritual.

- **Representación o dramatización del significado simbólico.**

- **Liberación de las deidades convocadas e invocadas,** con el correspondiente agradecimiento de todos los presentes.

- **Ofrenda ritual de libaciones y alimentos.**

- **Cierre del círculo ritual.** El druida u oficiante deja la rueda, cerrando la sesión.



*Cruz de Santa Brígida.
El círculo incluido entre
las aspas representa
el Ciclo de la Vida
de los celtas, demostrando
la simbiosis entre la
religión cristiana
y el paganismo celta.*



Veamos ahora cada una de las festividades en particular, con las correspondientes características estacionales, rituales y de significado de cada una de ellas, enunciándolas de acuerdo con su secuencia dentro del año solar celta.

Algunos autores afirman que este concepto celta de la Rueda de las Estaciones dio origen a la cruz cristiana de Sante Brigitte (**Birgitt**, **Birghit** o **Brid**, según las regiones), tal como se puede ver, incluso hoy, en innumerables monumentos funerarios modernos en todo el territorio celta, tanto en las Islas Británicas como en las Bretañas Francesa y Armoricana, respectivamente.

SAMHAIN (*SHONVAYN*)

Traducido literalmente como “fin del verano”, correspondía en el calendario celta a una fecha aproximada entre el 29 de octubre y el 6 de noviembre, pero en la actualidad se celebra la noche del 31 de octubre al 1 de noviembre, coincidiendo con la noche de Halloween.

Este período de finales del año druídico es la tercera festividad de la cosecha, después de Lughnassâdh y Mabon, el equinoccio de otoño. La tradición celta indica que para el plenilunio de Samhain, toda la cosecha debía estar levantada, pues cualquier grano que quedara en los campos pertenecía a la **Cailleach**.³

Para el druida u oficiante pagano, el período de Samhain constituye la época más poderosa del año, pues es la que permite acceder con mayor facilidad a las energías del mundo espiritual, canalizadas por la presencia en el Mundo Intermedio de las almas de los ancestros

³ Especie de hada malévola, o bruja, que habitaba en las últimas gavillas de cebada que los aldeanos segaban en forma ritual para guardar las semillas para la próxima siembra (véase el volumen *Hadas, duendes y otros seres mágicos celtas*, en esta misma colección).



y las deidades del Inframundo. Sin embargo, también es época de precaverse contra la Cacería Salvaje o la Desdichada Comitiva que los Sabuesos de Annwm llevan a cabo por estas fechas, que vibran con las energías de la muerte y la resurrección, el descenso a los reinos infernales y los más profundos viajes al interior del alma humana.

Si bien todas las festividades celtas constituyen momentos límites y fechas de evocación y cambio, Samhain es el período inicial de apertura a los Otros Mundos, así como también el comienzo del fin del año druídico, con todas sus connotaciones de ocaso, otoño y decadencia hacia un nuevo resurgimiento.

Tanto para los antiguos druidas como para las modernas tradiciones celtas paganas, la noche de Samhain es el instante en que la antigua Diosa Anciana muere, para retirarse a la Tierra de los Muertos, en espera de su resurrección en Yule. Por lo tanto, la alimentación de los espíritus para el camino es parte importante del ritual, y se suelen colocar linternas con velas en las ventanas, para alumbrarlos en su largo viaje. Cabe destacar que éstos fueron los orígenes de las modernas costumbres de Halloween, en que las velas se colocan dentro de calabazas ahuecadas, proporcionando así a los espíritus iluminación y alimento al mismo tiempo.

Existen varias formas en que los druidas u oficiantes suelen conducir sus rituales con miras a captar y hacer captar a sus fieles la energía de la Diosa Anciana, deidad principal a la que se suele invocar durante esta festividad, así como la de los demás dioses invocados y convocados:

- Velar la muerte de la diosa y ofrecerle bendiciones y consuelo, deseándole una pronta y auspiciosa resurrección.
- Encender una vela para guiar a cada una de las deidades en su



camino hacia el Inframundo; esas velas deberán permanecer encendidas hasta Yule.

- Ofrecerles libaciones a los dioses y alimentos en su honor, nombrándolos individualmente.
- Mencionar a cada uno de ellos las razones por las cuales serán extrañados, y asegurarles que su próxima resurrección en Yule será esperada con ansiedad.
- Darles la bienvenida a su regreso al Inframundo, deseándoles un viaje placentero.
- Crear un ritual con máscaras, simbolizando la presencia de los dioses, asegurándoles que, aunque en ese momento se encuentran viejos y débiles, su presencia es eterna y pronto se encontrarán de vuelta.
- Dramatizar su muerte y su reencarnación, asegurándoles luego que su energía contribuirá a ayudar a sus protegidos humanos.
- Compartir parte de su divina desaparición, demostrándoles que se comprenden los ciclos de la vida, la muerte y la resurrección.
- Pedirle a la Diosa Antigua que interceda por nosotros ante los demás dioses, solicitándoles sus favores y su beneplácito.

YMBOLG (*OIMBOWLK*)

Conocida también como Oimelk u Oimelg –término protocelta relacionado con el útero o el vientre materno–, la tradición celta celebraba esta festividad entre los últimos días de enero y la primera semana de febrero, aunque en la actualidad se suele conmemorar en fecha fija: el primero de febrero, por asociación con el Día de la Candelaria cristiano y Día de Santa Brígida en Eire y Escocia.

Quizás debido a la fertilidad asociada con la primavera, la festividad de Ymbolg presenta características netamente femeninas, como el ritual de renovar los fuegos del hogar que se celebra en las



Islas Hébridas, seguido de una cena familiar, en que las mujeres de la casa deben utilizar vestidos nuevos, confeccionados especialmente para esa ocasión.

En Irlanda el Ritual de Fuego de Ymbolg gira alrededor de la diosa Birgitt, que es, a la vez, la Diosa Primigenia (y por lo tanto, la Cailleach), la Madre que Amamanta y la Doncella Renacida a la muerte de la bruja. Birgitt, sucesivamente protocolta, celta y cristiana, fue luego diosa de los irlandeses, escoceses, anglosajones y celtas continentales. En honor a ella, tanto en los antiguos rituales drúidicos como en los de muchos grupos céltico-paganos modernos todos los integrantes de la sesión, en orden de edades, toman su turno para hacer pasar sobre sus cabezas y a lo largo de su cuerpo, el cinturón de Birgitt, simbolizando así el viaje de la diosa del fuego a través de "las distintas zonas del cielo y el infierno".

En casi todas las tradiciones celtas, la ceremonia de Ymbolg se centra alrededor del hogar. Como símbolo del Nuevo Año que se inicia, las mujeres confeccionan muñecas que representan a la diosa como desposada, envolviendo un pequeño atado de paja alrededor de una prenda de ropa que cada miembro de la familia acostumbre a usar, especialmente las de aquéllos que tienen ocupaciones peligrosas, como pescadores, marinos, etc. Luego se coloca el muñeco fuera de la puerta trasera, que en este caso simboliza el invierno.

Una vez que la casa ha sido aseada cuidadosamente y se han retirado de ella todas las cosas viejas que no se han de volver a usar, el hombre de más edad trae de nuevo la muñeca-diosa al interior por la puerta delantera, que representa la primavera. A continuación, la mujer más joven, encarnando a la doncella, entra también por la puerta principal, vistiendo una túnica blanca y con una vela encendida con la que enciende nuevamente el renovado fuego del hogar. Como fin del ritual se apoya la muñeca-diosa sobre la ca-



beza de todo aquel integrante de la familia que requiera ser sanado, incluidos los animales, y luego se la repone en el altar familiar.

Durante la ceremonia se puede recurrir también a las siguientes invocaciones:

- Representar el rol de la Doncella y recibir en su nombre la bienvenida y las bendiciones de los concurrentes.
- Cantar una canción improvisada de amor hacia ella.
- Encender en su honor una corona de zarcillos o ramas sosteniendo velas, como invitación para que se acerque a nosotros.
- Invocar la energía de la diosa, solicitándole que la induzca en su representación, para mantenerla allí durante el resto del año.

BELTAYNE (*BEALTHAINN*)

El nombre de esta festividad, que significa literalmente “el fuego de Bel” y define el mes de mayo en *irish gaël*, indica un período vital, feliz y lujurioso. El hecho de celebrarse el primero de mayo la transforma en el segundo de los rituales de primavera, época de siembra y pastoreo, que se conmemora tantos días después del equinoccio de primavera como los que precedieron a Ymbolg.

Beltayne inaugura la temporada de verano, y los antiguos pueblos guerreros celtas sólo hacían la guerra en los seis meses que seguían a esta festividad, entre ella y Samhain.

Durante el ritual de Beltayne los rebaños de ganado eran arreados a través de dos hogueras, antes de guiarlos hacia las pasturas de invierno, en las alturas de los montes. En la actualidad, muchos grupos paganos modernos eligen un Rey y una Reina de Mayo para dramatizar los esponsales de la Diosa de la Tierra con el Rey Perfecto. Luego de representar la boda, real o simbólicamente, la pareja debe encender un fuego ritual y pasar sobre él junto a sus amigos y fami-



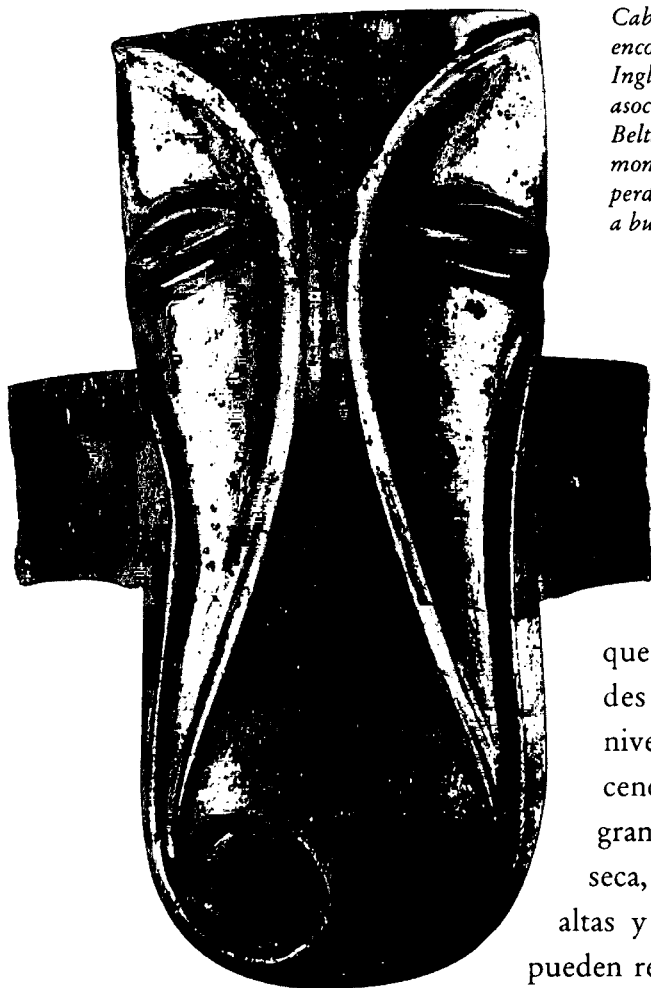
liares, proclamando así su amistad y parentesco con risas y canciones.

En la antigüedad, Beltayne era la época en que los druidas y jefes celtas acudían de toda Irlanda a encender antorchas en el fuego atendido por el druida del rey, y regresaban con ellas a sus provincias, donde las utilizaban para encender los hogares de sus vasallos. También en este período se realizaba la asamblea anual de las Druidas Mayores, que Julio César ubicó en un lugar consagrado en el centro de la Galia, el cual se supone que correspondía a Chartres, en la actual Francia. Según Godofredo de Monmouth, en cambio, ese lugar era Stonehenge, el colosal megalito situado al sur de Inglaterra, cuya construcción se atribuye a Merlín.

Otra de las prácticas impuestas durante Beltayne, si bien no es una costumbre druídica, es la erección de una Columna de Mayo (*maypole*), un poste de madera engrasada, con un profundo simbolismo fálico, alrededor del cual los hombres cantan y bailan antes de insertarlo en un agujero en la tierra, cavado por las mujeres del grupo y adornado con manojos de musgo alrededor de la boca. A continuación, los danzarines envuelven el poste con cintas de colores, bailando a su alrededor.

Los rituales druídicos de Beltayne y algunos de los actuales suelen reunir a gran cantidad de gente, ya que aquélla constituye la primera festividad mayor, luego de sufrirse las inclemencias del invierno, y la gente se muestra ansiosa de festejar. También las ropas siguen esa tendencia, luciendo colores y diseños creativos y alocados, algunos de los cuales imitan caballos de juguete o representan al Hombre del Musgo, un personaje mítico celta.

El fuego ritual de Beltayne debe encenderse al llegar el crepúsculo, tratando de que tanto el fogón como la hoguera misma estén diseñados en forma imaginativa y fantasiosa. Por ejemplo, puede cavarse un hoyo ovalado, suficientemente profundo para



Cabeza de caballo estilizada, encontrada en Yorkshire, Inglaterra. Se la supone asociada a la ceremonia de Beltayne, en la que los jóvenes montaban a caballo para perderse en los bosques a buscar pareja.

que aloje troncos grandes y gruesos bajo el nivel de la tierra, y encender dentro de él un gran fuego de leña bien seca, que arda con llamas altas y restallantes. Luego pueden retirarse las cintas de la Columna de Mayo y que el

Rey y la Reina de Mayo las sostengan mientras danzan en espiral alrededor del fuego, hasta arrojar las guirnaldas a la hoguera.

Para utilizar las energías divinas aportadas por el ritual de Beltayne puede comenzarse por:

- Invocar que los dioses y diosas requeridos ingresen al círcu-



lo de bailarines e invitarlos a que tomen parte de la celebración del Gran Rito.

- El rito de Beltayne tiene profundas connotaciones sexuales, por lo que se puede aprovechar para la práctica de magia de este tipo. Para ello, invoque la presencia de los dioses y diosas adecuados y prepárese a asimilar la energía que éstos aporten.



En la fiesta de Beltayne, los jóvenes cabalgan a refugiarse en el bosque, en busca de pareja, tentados por las hadas y los duendes.

- Beltayne es una buena oportunidad para invocar a deidades de los bosques y los campos y solicitarles fertilidad y bendiciones para los seres de la naturaleza que nos rodean.

- Lo mismo puede hacerse con deidades protectoras de los animales, y pedirles que bendigan a nuestras mascotas o animales de corral.

LUGHNASSÂDH (LUHNNASAH)

Su nombre proviene del dios *irish gail* Lugh (Lug en lengua



welsh) y su localización dentro del calendario druídico, el primero de agosto, la convierte en la segunda de las tres festividades celtas de la cosecha.

Lughnassâdh es, fundamentalmente, un período de cosecha de granos, durante la cual se siega la mayor parte del trigo, cebada, centeno y avena con los cuales se prepara gran cantidad de panes como ofrenda para los dioses. Sin embargo, también se recogen frutas y vegetales que han madurado durante el verano tardío y que pasan a formar parte de los festejos tradicionales. Durante los rituales se venera a la Diosa Madre en su apariencia de Reina de la Abundancia, honrándola como a la Madre nueva que los premia con su abundancia.

Algunas de las formas en que se puede asimilar la energía divina durante los ritos de Lughnassâdh son:

- Atraer la energía divina hacia sus panes rituales, algunos de los cuales deben ser ofrendados a los animales del bosque y a las criaturas feéricas que concurren a la ceremonia.
- Honrar al dios Lugh o sus equivalentes Lleu y Lug, mediante las correspondientes invocaciones y evocaciones.
- Honrar a la Diosa Dana en su aspecto de Reina de la Abundancia.
- Honrar a Teillte, madre de Lugh, en su aspecto de madre fértil.

YULE

Conocido también como “El regreso del sol” o “Día de Finn”, se festeja en el día del solsticio de invierno y constituye la transición entre Samhain y el inicio de la primavera, en Ymbolg.

Yule es una de las festividades más antiguas y más difundidas de la tradición celta aunque, curiosamente, no llegó a formar parte del



calendario druídico hasta que fue llevada a territorio celta por los invasores noruegos. Básicamente, conmemora la reaparición del sol después de la negra noche del invierno, pero hasta el momento de su adopción, los celtas esperaban hasta Ymbolg para festejar el renacimiento del astro rey.

Sin embargo, una vez que los noruegos instituyeron la ceremonia del solsticio de invierno, prácticamente reemplazó a Samhain como fecha del Año Nuevo druídico, y los modernos cultos pagano-celtas continúan honrando la fecha. Según la tradición celta, influida por la intervención noruega, en la jornada de Yule el Dios del Año que se Va combate con el Rey de los Robles o Dios del Año Nuevo, perdiendo la batalla. Con frecuencia, los rituales modernos de Yule recrean este enfrentamiento. Por ello, si se desea asimilar las energías aportadas por esta lucha, es posible:

- Invocar a ambas deidades a nuestro propio círculo, dramatizando el combate.
- Una vez finalizada la batalla, invitar al vencedor a participar del ritual, para celebrar el renacimiento del sol, con el nuevo dios formando parte del grupo.
- En caso de invocar a la Triple Diosa, se puede experimentar el simbólico nacimiento del nuevo sol, recreándolo a través de los ojos y la actuación de una doncella del grupo.

OSTARA

Ostara, celebrada durante el equinoccio de primavera, es otro de los festivales anuales que no formaba originariamente parte del calendario celta y hasta hace relativamente poco tiempo todas sus asociaciones estaban depositadas en Beltayne. Su nombre, derivado del de la diosa teutónica de la primavera y la nueva vida, Eostre,



se considera impuesto a las tradiciones celtas por intermediación de los sajones.

Las prácticas céltico-paganas modernas, sin embargo, adoptaron entusiastamente la festividad de Ostara, aunque con diferentes formas de aplicar los ritos. Básicamente, Ostara es una noche de equilibrio, ya que la duración de la noche es la misma que la del día, aunque las fuerzas de la luz se encuentran en camino de vencer a las de la oscuridad.

Mientras algunas tradiciones modernas honran a la diosa en su aspecto de guerrera en esta lucha, otras la consideran en su apariencia de futura esposa del dios Bel, circunstancia que se consumará en Beltayne.

Existen numerosas formas en que se puede utilizar la evocación a esta diosa para capitalizar sus energías durante esta celebración:

- Invocar la presencia de una diosa guerrera, como Skatagh o Aiffe, para aprender de ellas sus técnicas de batalla.
- Permitir que sus fuerzas nos penetren, para hacernos invencibles.
- Evocar a una deidad joven o una figura mítica y permitir que nos recuerden las poderosas emociones y sentimientos del despertar sexual.
- Imaginar la potencia de una diosa de la fertilidad (véase “Dioses y héroes míticos en la magia celta”) encerrada en una esfera de cristal y concebirla guardada en un altar hasta Beltayne, a fin de convocarla en esa oportunidad.
- Evocar la presencia de un dios o diosa de sexo opuesto, y dramatizar con él o ella una danza de cortejo.

RANDAGHÁDH

Al igual que las restantes festividades correspondientes a los



equinoccios y solsticios, Randaghâdh, término de origen rúnico que significa “mitad del verano”, que se celebra durante el solsticio de verano, fue adoptada por las tradiciones celtas en fecha relativamente moderna, importada por los sajones y noruegos, como sucedió con Yule.

Randaghâdh se celebra en el momento en que el sol alcanza el máximo de su energía, la tierra se viste de brillantes tonos de verde y la Diosa Madre, en su apariencia de Reina de la Abundancia, se encuentra simbólicamente embarazada de una exuberante cosecha, mientras que el dios Bel, su esposo y fecundador, está en el ápice de su virilidad y se muestra en su aspecto de Sol Supremo.

Al igual que el Dios del Año que se Va lucha contra el Rey de los Robles durante Yule, esta guerra eterna se reinicia en Randaghâdh, pero esta vez con la victoria del primero sobre el segundo.

Las formas más usuales de honrar a la futura madre-diosa durante Randaghâdh son:

- Invocarla en el encendido de los fuegos rituales.
- Sentir y asimilar el poder creativo que se está desarrollando en su vientre.
- Desarrollar un ritual planeado para honrarla en este aspecto, evocándola hacia el final para solicitar sus bendiciones.
- Invocar al dios triunfador, solicitándole su energía y su poder.
- Atraer su energía hacia el fuego ritual, y conservarlo encendido hasta Lughnassâdh, calentando y alumbrando con él a los animales, herramientas, alimentos, etc., para que adquieran su poder.
- Invitar a ambos reyes combatientes para que luchen en nuestro círculo ritual. Honrarlos a ambos de igual forma, a uno como vencedor y al otro como digno vencido, recordando que no son otra cosa que dos aspectos del mismo dios.



- También se puede evocar a **Ayné**, la diosa *irish gaël* de los ganados, para atraer su protección sobre los animales de granja y las mascotas.

MABON (*MAYBOWHN*)

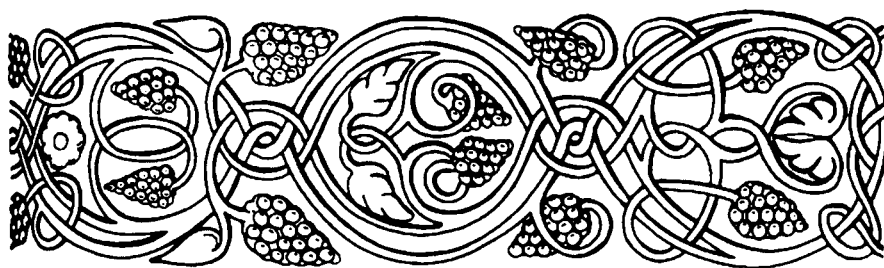
Denominada así en honor al dios galés de las viñas, es fundamentalmente una celebración de la vendimia y del vino, aunque también se la asocia con la recolección de manzanas y la renovación de la vida.

La forma más usual en que los druidas solían celebrar los ritos de Mabon era recoger manzanas frescas y depositarlas sobre los túmulos funerarios, como una manera de honrar a los seres míticos que moran en ellos. Este homenaje simboliza tanto el agradecimiento de los granjeros por la cosecha, como el deseo de todos los seres vivientes de reunirse finalmente con sus ancestros.

Existen diferentes maneras de utilizar las energías que los dioses nos proporcionan en este ritual de armonización:

- Invoque a la Diosa Madre (**Dana**, **Don**, **Danu**) junto a un túmulo funerario o en un cementerio en el cual se halle inhumado algún ser amado y coloque una manzana ritual sobre la tumba, mientras le desea una pronta reencarnación.
- Si le agrada fabricar vinos, prepare algunos para ser específicamente consagrados a las deidades de Mabon.

A lo largo de este capítulo hemos visto la distribución anual y las características de índole religiosa y ritual de cada una de las ocho festividades anuales celtas, así como también las asociaciones de éstas con las deidades del nutrido y heterogéneo panteón celta y el calendario lunar-arbóreo-oghámico (véanse las corresponden-

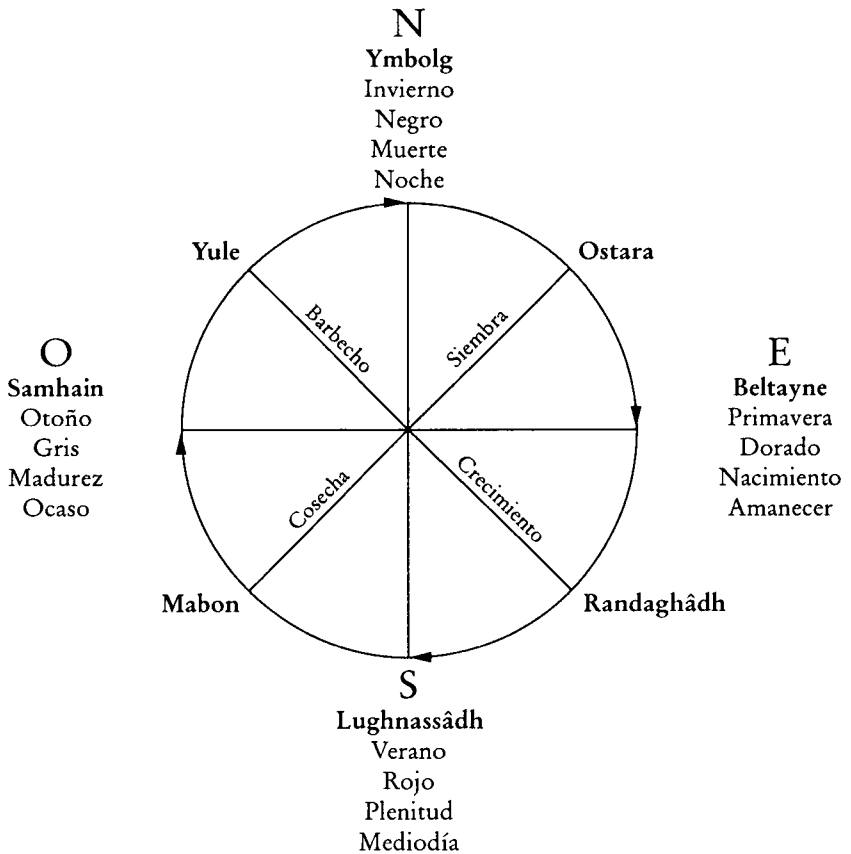


Zarcillos y racimos grabados en piedra, hallados en Northumberland, Inglaterra, que muestran el profundo simbolismo de las viñas en la festividad de Mabon.

cias en “División del año lunar”). También repasamos las distintas formas en que los druidas empleaban estas celebraciones para armonizarse y armonizar a su grey pagana con la naturaleza, con su propio entorno y con los avatares de su vida cotidiana.



LA RUEDA DE LA VIDA SEGÚN LOS CELTAS



DIOSES Y HÉROES MÍTICOS EN LA MAGIA CELTA

ERÍN (IRISH GAËL: GAÉLICO-IRLANDÉS)

AIFFE (*EEFAH*)¹: Era la diosa-guerrera de la Isla de las Tinieblas, honor que compartía con su hermana y acérrima enemiga, Skatagh. Esta última regía una escuela de guerreros, a la cual concurrió **CuChulainn** en su juventud, ocasión en la que debió luchar con Aiffe, a la cual venció con la estratagema de que su carro de guerra, su bien máspreciado, se desbarrancara por el borde de un risco. A pesar de haber sido vencida en la batalla, Aiffe se enamoró del héroe y le dio un hijo, **Connla**, al cual educó en las artes de la guerra, hasta que tuvo edad suficiente para incorporarse a la Legión Roja, ejército de elite del rey **Cormack MacArt**, entrenado por su hermana y contrincante Skatagh, con quien, luego de su unión con CuChulainn, terminaron siendo aliadas e íntimas amigas.

Otras fuentes la mencionan como la esposa del dios del mar, **MannaWyddan MacLyr**, y sugieren que fue la que robó el Alfabeto de la Sabiduría (Ogham) a los dioses para donarlo a la humanidad. Por este delito fue convertida en cigüeña por los dioses más antiguos, y se cree que aún ronda en ese aspecto hasta nuestros

¹ Los términos en bastardilla corresponden a la forma fonética más usual en la lengua correspondiente.



días, aunque otras versiones alegan que ha sido muerta por error por algún cazador.

Los druidas invocaban a Aiffe como protección contra ataques y agresiones, como fuente de conocimiento y, fundamentalmente, como fuente de inspiración cuando transmitían sus conocimientos por vía oral.

AIRMID (AWRMEET O EERMEET): Hija del dios de la medicina, **Diancetch**, esta diosa de los Tuatha de Danann fue la que implantó la mano de plata de **Nuada**, célebre porque le permitía manejar su espada como una mano normal.

Esta intervención suscitó la ira de Diancetch, que se sintió superado por su hija, por lo que ésta debió huir de su lado, amenazada de muerte por su padre, que ya había matado a su hermano por razones similares, para refugiarse en el condado de Leinster, donde continuó con sus prestaciones curativas.

Se la invoca para ayuda general en las artes mágicas orientadas hacia la sanación, consultas sobre herboristería y, por supuesto, es la diosa de los plateros. Sus símbolos son el caduceo, los brazaletes de plata y el romero.

AYNÉ (AWNAY O EENAY): Es la diosa irlandesa de los ganados y también del sol y del fuego, aún hoy muy popular en su nativo Munster, donde también se la conoce como Knockayne. Se la asocia con la festividad de Randaghâdh, en la cual todavía se efectúan procesiones de antorchas en su honor, agitando las llamas de éstas sobre los campos sembrados, para asegurar su crecimiento.

La diosa fue raptada y violada por Ailill Ollum, un rey de Munster al que luego ella misma destruyó con sus poderosas artes mágicas. A raíz de esta violación, Ayné se autoimpuso un



geis,² por el cual se obligaba a no dormir jamás con un hombre de cabellos canos, pero luego, cuando se enamoró del joven guerrero Finn MacCumhall, su celosa hermana lo engañó, llevándolo a un lago encantado que encaneció sus cabellos. Ayné, a pesar de su enorme pena por aquella traición, mantuvo su promesa y no se acostó con el joven.

Según algunos autores, también es una diosa lunar menor, y otros la identifican con Anu, tal vez por la fonética de su nombre.

En los rituales se la invoca como protectora de las mujeres y rectora de las hadas conocidas como Dinshenchás. Su símbolo es el fuego, especialmente de madera de nogal o avellano; sus colores, el naranja y el rojo; su piedra, el rubí, y su carta, en el tarot celta, La Hoguera.

ANGUS MACOGG (AWNGÜS MACOIGG): A pesar de que su mito lo señala como originario de la Isla de Man (aún existen dudas al respecto, pero es la opinión más difundida), Angus es el arpista de los Tuatha de Danann. Su nombre significa, literalmente, “el hijo de la virgen”, entendiendo este término desde el punto de vista laico, es decir, una mujer que no ha tenido relaciones con un hombre (véase *Elkmar*, en el panteón *manx*).

Una de sus leyendas más conocidas narra cómo Angus ayudó a Diarmud y Grainne a escapar de la ira vengadora de los Fianna, primero, creando un hechizo musical que los hizo invisibles, y luego

² *Geis* (pl. *geasa*): temido hechizo, muy difundido en Irlanda, que involucra una prohibición, una obligación o ambas a la vez. Como prohibición puede impedir cualquier cosa, desde comer un determinado alimento, hasta vestir un color, beber una bebida o dirigirse hacia cierto lugar. Como obligación constituye un deber ineludible, y obliga al que lo recibe, tanto ante los dioses como ante los hombres. El *geis* es el símbolo de una tradición shamánica que pone de relieve la importancia de los encantamientos en los rituales drúidicos, cuyos detalles se han perdido prácticamente por completo.



intercediendo ante el recuperado Finn MacCumhall para que les otorgara su perdón.

En los rituales de Ostara se lo invoca para trabajos de magia musical, apoyo en los problemas amorosos, protección para amantes desdichados y como ayuda en la focalización creativa.

Sus símbolos son el círculo y los instrumentos musicales, especialmente el arpa; sus minerales, la cornalina, el cuarzo rosa y la arcilla; sus plantas, las rosas rosadas y la encina (de donde se sacaba la madera para las arpas), y su carta en el tarot celta, Los Enamorados.

AYLEEN (AWL, AWLUH): A la muerte de su esposo, Meargach, el de la Lanza Infalible, a manos de Oskar, nieto de Finn MacCumhall, durante la batalla de Knock-an-Air, la jefatura del clan fue asumida por un jefe druida, **Fer Gruagach**, quien administró a Finn una poción mágica que lo sumió en un profundo sueño, para poder mantenerlo bajo control. Sin embargo, con el tiempo el hechizo desapareció y el mismo Oskar mató al druida; Ayleen, satisfecha su venganza y agobiada por la pena, se suicidó poco tiempo después.

Se invoca a Ayleen cuando es preciso elaborar una estrategia inteligente para derrotar a un enemigo, o para controlar las ansias desmedidas de venganza. Sus símbolos son la malaquita y la carta del tarot celta de La Venganza.

BADBH, BAYV, BIBE, BIVE O BEEV: Asimilada con frecuencia a la faceta correspondiente a la ira de la temible y malévola trinidad llamada genéricamente Morrigan, su nombre deriva del término protocelta *badu* = “corneja”.

En la Galia era llamada **Cauth Bodva**, y **Catubodua** en la Bretaña Armoricana. Su arquetipo como diosa guerrera es particularmente significativo, y se encuentra íntimamente asociada con la muerte, la destrucción y la guerra. Algunos autores la asimilan asi-



mismo con la letal hada irlandesa conocida como *Bean sidhe* (más popular en inglés como *Banshee*), la cual solía aparecer en los alrededores de las casas donde alguien iba a morir próximamente (véase *Hadas, duendes y otros seres mágicos celtas*, en esta misma colección).

Hermana gemela de la diosa irlandesa Ernmas, se la conoce también como Aquélla que Hierve, aludiendo a que es la encargada del Caldero de la Muerte del Mundo Inferior, en el cual se funden las almas humanas, después de la muerte y antes de la resurrección. Según la tradición, Bodbh será la responsable de provocar la destrucción del período terrestre del ser humano, cuando vierta el caldero, que convertirá al planeta todo en un desierto estéril y deshabitado.

La presencia de la diosa Bodbh era invocada durante las festividades de Samhain para fortalecer los contactos espirituales y permitir el conocimiento de las vidas pasadas. Se dice que su invocación permite conocer, a los que realmente lo desean, la fecha y hasta la hora de su muerte. Sus símbolos son el cuervo carroñero, la guadaña y el báculo; sus piedras, la hematita y los granates; su árbol, el manzano; su festividad, la de Samhain, y su carta de tarot, La Torre.

BALOR: Llamado también Balor Beimann, que significa “Balor, el del poderoso golpe”, la vida y el reinado de este gigante cíclope dependía de que mantuviera cerrado su enorme y ponzoñoso ojo, ya que con él podía matar a cualquier ser vivo que mirara, y su párpado era tan grande que requería de cuatro porteadores fuertes para levantarlo cuando era necesario. Ese temible órgano era el resultado de una maldición arrojada a él por su padre, cuando era un niño pequeño, por espiar su cuarto de magia cuando le había ordenado no hacerlo.

Balor, abuelo de Lugh, se trabó con él en un fiero combate que duró nueve días con sus noches, hasta que Lugh le arrojó una piedra con su honda, que hizo que el ojo venenoso volara hasta el cielo



El Crom Cruach (Portal de los Muertos) de Roquepertuse sugiere que podría tratarse de un altar de sacrificios, y evidencia el culto celta a los cráneos.

donde, según la leyenda, se convirtió en el sol. Esta acción tuvo lugar durante la segunda batalla de Magh Tuireadh, ambas luchadas por los Formoré, por parte de Balor, y los Tuatha de Danann, en la facción de Lugh. El equivalente galés de Balor es **Beli**, del que se afirma que fue el primer colonizador de Gales. Esta deidad solar era invocada, sobre todo, como protección contra ataques enemigos.

BEAN-BHA (BAHN-NA O BAHN-VAH): Tampoco se tiene mucha información acerca de esta diosa guerrera, excepto que protegió a Erín de los invasores foráneos, formando una más de las trilogías irlandesas de diosas, con **Eire** y **Fothla**; Bean-bha, cuyo nombre significa literalmente “tierra sin cultivar por un año”, constituye el aspecto terrenal de las tres. Según la tradición, aunque no se ha conseguido probar fehacientemente, fue una reputada hechicera y,



como tal, fue al encuentro de los invasores milesios, con la misión de impedir que se apoderaran de la isla, pero posteriormente, la misteriosa desaparición de los Tuatha de Danann los dejó libres de ocupar Irlanda.

En los rituales shamánico-druídicos, Bean-bha era invocada para intensificar las cualidades de liderazgo en la batalla, enseñar a los hombres a mantener vivas sus tradiciones ancestrales y ayudar en las artes mágicas humanas. Sus piedras rituales son la olivina y el jaspe.

BEBHIONN (BEIBEEONH): Nombre *irish gaël* de una diosa galesa gigantesca (**Vivionn**, en el panteón *welsh*), hija del no menos gigante Treon.

BELTAYNE: Nombre *irish gaël* del dios galés Beli.

BIRGITT: Es la gran Diosa Madre de todo el panteón pan-celta y, probablemente, en algún momento fuera otro de los nombres de Dana, aunque luego, quizás con la llegada del cristianismo, se la separó de ella. Se la considera la suprema deidad de la fertilidad y la inspiración

*La diosa pagana
Brid o Birgitt,
luego asimilada por
el cristianismo
como Santa
Brígida, fue una
de las diosas
irlandesas
primigenias, hija de
Dagda y madre
de los Tuatha de
Danann.*





creativa, aunque también se la venera como guerrera, protectora de la infancia, sanadora, soberana y regente del Sol y la Luna.

En Gales recibe el mismo nombre que en Erín y, al igual que Morrigan, que es también una diosa triple, sus individualidades no poseen nombres diferenciados, aunque en la antigua Erín era venerada simultáneamente por los herreros (a los que protegía con sus encantamientos), por los médicos (a los que asistía en los partos) y por los poetas (a quienes brindaba inspiración); por sus atributos, algunos autores la asimilan con la diosa galesa Kerryd-wenn, poseedora del “Cetro de la Inspiración y de la Ciencia”, pero es difícil asegurar esta correspondencia. Su culto tiene su punto culminante en la festividad de Ymbolg, el primero de febrero, con una fiesta de purificación pagana. El cristianismo transformó esta festividad y la llamada *Fheile Birgitt* (fiesta de Santa Brígida), que se llamó *Laal Breshey* en la Isla de Man.

Se puede invocar la asistencia de Birgitt para cualquier emprendimiento que se desee intentar, como así también para estimular la inspiración, la fertilidad, la recuperación de enfermos y la concepción. Sus representaciones simbólicas son el fuego, las frambuesas, la leche, los corderos y el corazón.

CALLY BERRY: Literalmente “bruja del tiempo” en *irish gaël*; es el nombre que recibe la Cailleach escocesa en el norte de Irlanda.

CONNLA CAIRNBHRETHACH (CONNLAÍ CAINBREDÁ): Hijo de CuChulainn y la diosa guerrera Aiffe, creció en la Isla de las Sombras, de acuerdo con las indicaciones del héroe a su madre, hasta que llegó a la edad de 15 años, en que partió en busca de su padre, según sus indicaciones, para unirse a las Legiones Rojas. Pero Aiffe, por pedido de CuChulainn, había puesto a Connla bajo un *geis*, por el cual no debía revelar a nadie su nombre cuando llegara al



Ulster. Por esa razón, cuando su madre lo envió a Emain Macha, capital del reino, el joven no reveló su nombre ni siquiera a su padre, quien lo mató confundándolo con un enemigo del rey.

Se invoca a Connla, como héroe, para ayudar a mantener las promesas y para estimular el recuerdo de vidas pasadas, un conocimiento que había adquirido en su larga permanencia en la Isla de las Sombras.

CONNOR MACNESSA: Rey del Ulster y líder de las Legiones Rojas, es hijo de una dama de la corte del rey Fergus, de nombre Nessa, que accedió a casarse con él con la condición de que permitiera a su hijo Connor reinar sobre toda Erín durante un año y un día. Fergus, que deseaba desesperadamente desposarse con ella, accedió, pero al terminar el período Connor rehusó devolverle el trono a su por entonces padrastro, y mandó a sus guerreros que lo arrojaran de Irlanda.

MacNessa poseía un codiciado escudo denominado Ochain (literalmente, “el que gime”), que emitía un agudo lamento cada vez que se aproximaba un peligro, advirtiéndolo así a su amo.

El *Libro de Leinster*, un manuscrito del siglo VII d. C., narra su muerte a manos de Konall Cearnatch (llamado también Konall, el Victorioso), quien lo hirió con un talismán mágico lanzado con una honda, con tanta potencia que la joya penetró profundamente en el cerebro de su víctima, matándolo instantáneamente.

Se recurre a Connor para solicitarle la protección de su escudo invencible y, si bien no se lo asocia directamente con las prácticas mágicas, su asistencia puede resultar útil para ayudar a mantener la palabra empeñada y defenderse de quienes intentan imponer sus puntos de vista y sus deseos sobre los más débiles.

CORMACK MACART: Cormack MacArt fue el hijo ilegítimo de un alto rey de Erín, de nombre Cruaigh Art, quien durmió con la ma-



dre de Cormack, Achtan, una sola vez en su vida, el día de su batalla final, en que fue muerto defendiendo su reino de una invasión foránea. Los avatares de la guerra separaron al niño de su madre, y fue amamantado por una loba y criado por la manada. Años más tarde, al ser descubierto por un cazador, fue reconocido y devuelto a su madre, a la que siguió a través de las colinas de Tara, tratando de reclamar sus derechos sobre el reino que le fuera arrebatado.

Cormack MacArt fundó y rigió los destinos de las Legiones Rojas desde sus mismos comienzos y durante todo el tiempo en que Finn MacCumhall fue su jefe militar.

La invocación a Cormack MacArt enaltece el concepto de liderazgo, la perseverancia para obtener logros y todo tipo de magia relacionada con ejemplares caninos.

CREDNE (CREID-NEH): Hermano de Goibnyu, integrante de la trilogía con **Luchtayne**. Fueron los constructores de la mayoría de las armas mágicas utilizadas por los Tuatha de Danann.

CUCHULAINN, CUCHULAIN (COO-HOO-LYNN, COO-COOL-LYN): La epopeya del mayor héroe irlandés es tan antigua que durante cierto tiempo permaneció olvidada, hasta que fue redescubierta y rescatada por un bardo del siglo VII d. C., de nombre Sechan Torpeist. Al nacer, hijo de Lugh Lanfada (El del Largo Brazo) y la doncella **Dechtera**, CuChulainn fue bautizado Setanta y dado en adopción a la hermana de su madre, Finchoom, quien lo crió junto a su propio hijo, legándole como herencia una amplia zona de la planicie del Murthenney, al sur del Ulster.

A los seis años de edad, Setanta se incorpora, junto a los demás hijos de nobles y guerreros, a las tropas del rey Connor MacNessa, para su instrucción, y a los siete mata, sin más ayuda que la de un



bastón de *hurling*,³ al feroz sabueso de Chulainn, el jefe de los herreros del Ulster. Arrepentido de este acto se autoimpone un *geis*, por el cual se compromete a cumplir las funciones del perro hasta que sus cachorros puedan relevarlo de esa tarea. Así adquiere el apodo de CuChulainn (literalmente “el sabueso de Chulainn”), que lo acompañará hasta su muerte.

A medida que se desarrolla, el joven, a pesar de su estatura mediana y su contextura esbelta, da signos de una fuerza y una agilidad prodigiosas; poco tiempo después de la hazaña que le valió su apodo, demuestra su valor matando él solo, sin armas, a tres gigantescos guerreiros que habían osado desafiar a sus compañeros de las Legiones Rojas del Ulster.

Sin embargo, cuando enfrenta a un enemigo “...su apariencia se transforma; su estatura aumenta, y su cuerpo tiembla y gira dentro de su propia piel, de modo que sus rasgos faciales se vuelven hacia su espalda. Sus ojos pueden ver todo lo que lo rodea, y una gota de sangre brilla en el extremo de cada uno de sus cabellos. Cuando lo embarga el frenesí del combate,



Setanta, a los siete años de edad, en lucha con el sabueso de Cullain.

³ Se refiere a un antiquísimo deporte celta, similar al hockey, pero mucho más recio y violento, en que una pelota de cuero crudo debe ser introducida en un arco similar a los de rugby, mediante paletas curvas similares a un palo de hockey sobre césped. Este deporte se practica aún en Irlanda y Escocia, y en algunas comunidades irlandesas de Argentina.



ataca a quienquiera que se le acerque, ya sea amigo o enemigo".⁴

Al comenzar su adolescencia acude a perfeccionar sus artes marciales con la diosa-maga Skatagh, quien regenteaba una escuela de



Siendo un adolescente, CuChulainn se incorpora a la escuela de guerreros de Scatagh, la diosa-maga.

artes marciales en la isla de Syke, la más grande de las Hébridas Interiores, mencionada en las leyendas como la "Tierra de las Sombras". Un año y un día permaneció CuChulainn junto a Skatagh, quien le transmitió todos sus conocimientos de hechicería, y lo proveyó de armas invencibles y numerosos hechizos y conjuros para la guerra. Como agradecimiento a su tutora, el alumno, antes de marcharse, le demostró lo que había

aprendido, derrotando a la fiera amazona Aiffe, hermana y enemiga de Skatagh, quien, al ser vencida, no sólo pactó una paz duradera con Skatagh, sino que se convirtió en amante de CuChulainn. Cuando éste estuvo dispuesto a regresar a su patria, sabiendo que Aiffe estaba a punto de tener un hijo suyo, le dio a la amazona un anillo, ordenándole que el niño debía ser bautizado Connla, y que tendría que serle enviado tan pronto como su dedo anular pudiera llenar el anillo.

⁴ ROTH, George, *La Geste de CuChulainn* (La Gesta de CuChulainn), traducción de la recopilación medieval de una saga oral, Bruselas, 1927.



Se lo invoca para obtener protección, curación, prosperidad, ánimo, perseverancia y poder sobre los enemigos (véanse también Skatagh y Connla, en el panteón *irish gäel*).

CUMHALL: Amante de **Murna**, la del Blanco Cuello, padre de Finn MacCumhall y capitán fundador de los Fianna, fue uno de los jefes más respetados y temidos del clan Morna. Murió a manos de un soldado durante la batalla de Knock. Se lo invoca para temas relacionados con el liderazgo.

DAGDA, DAGDÁ: Es quizás la deidad pan-celta mencionada por más nombres distintos (Dagda o Dagdá en Irlanda, **Daghdé** en Gales, **Sucellos** en la Galia Transalpina y **Daghdha** en la Isla de Man), pero todos estos nombres (excepto Sucellos) parecen derivar del término protocelta *dagdêvos* = “deidad múltiple” o “polifacética” con que se conocía al dios/jefe Eochaid Ollatayr (Padre de Todos o Padre Poderoso); otro apelativo del mismo personaje era Ruadh Ro-Fhessa (Pelirrojo de la Gran Ciencia), lo cual demuestra claramente su omnipotencia. Es el dios de los druidas, y druida él mismo, señor de los cuatro elementos (aire, tierra, agua y fuego) y de la sabiduría, jurista y temible guerrero; como tal, condujo a los Tuatha de Danann a la victoria, en la segunda batalla de Mag Tuiredh, en la que vencieron a los formoré. Según la leyenda, su lugar de residencia es el *Brug na Boyne* (Morada sobre el río Boyne), en el cual se encuentra el túmulo funerario de Newgrange

Dagda es, en efecto, el dios total; temible guerrero, habilísimo artesano en todas las especialidades, herrero y agricultor, es también el druida supremo, ya que posee un caldero mágico con el que puede revivir a los guerreros muertos en batalla, por lo que se le adjudica el título de Dispensador de la Vida. En algunas regiones del Ulster, al norte de Irlanda, se lo representaba con una corta túnica con ca-



Dagda y el caldero de la resurrección, según una de las placas del caldero de Gundestrup.

puchón y una gigantesca maza que arrastra sobre un carro con cuatro ruedas, por lo que algunos investigadores lo asocian con el dios galo Sucellos, de quien se dice que mata a los hombres abatiéndolos con un lado de su mazo, y los vuelve a la vida golpeándolos con el otro. Esto lo convierte en el dios de la vida y de la muerte, totalmente versátil y caprichoso, poseedor de poderes temibles que puede utilizar positiva o negativamente, según su estado de ánimo; no obstante, la mayoría de las veces se lo encuentra representado con el caldero de la resurrección.

Es uno de los dioses más importantes de la Irlanda pagana y, según algunos autores, el equivalente insular del Sucellos galo, aunque otros afirman que este último se asimila mejor con **Oghma**, el Dios del Mazo, asociado a su vez con el Hércules griego.

Dagda posee un arpa mágica con la cual controla el inicio y el final de las estaciones del año, manejando la Rueda de la Vida; esta arpa la obtuvo en el Mundo Superior y la trajo a Tara junto con el Caldero de la Abundancia (asociado por algunos al Grial del rey Arturo), en el cual cada uno encuentra alimento de acuerdo con sus



méritos. También trajo del Mundo Superior la Piedra del Destino (*Lia Fail*) y la espada infalible de Nuada.

En los mitos más antiguos se lo representa con el principio creativo primigenio masculino, esposo de la Diosa Madre Dana y padre de la trinidad Birgitt.

Se lo invoca en todas las festividades, para presidir el ritual y solicitar la energía positiva para superar trances difíciles, iluminar el espíritu ante dudas graves y superar la muerte de seres queridos. Sus símbolos son el mazo y la rueda; su color, el rojo; sus piedras, el rubí y el granate, y sus cartas de tarot celta, El Emperador y La Rueda de la Fortuna.

DANA, DANU (*DAWN-UH, DAWN-OO, DAY-NAH O THAY-NA*): Fue la primera gran diosa madre de Erín que luego, con el advenimiento del cristianismo, fue asimilada y rebautizada con el nombre de Santa Birgitt; según algunos investigadores fue, incluso, la más antigua de las deidades celtas de que se tenga conocimiento, y sus menciones se remontan hasta la época protocelta.

En la actualidad, se asigna el nombre de Danu (dativo de Dana) a su forma trinitaria, en la cual ella adopta la forma virginal, con Birgitt como diosa madre creadora de vida y Badbh como deidad primigenia. Algunas leyendas más modernas sugieren que Dana fue hija de Beltayne, más que su esposa o su madre. Se la equipara a Don, la primera diosa madre de los galeses.

Es una deidad muy poderosa en todos los rituales anuales, con un increíble potencial en los temas de maternidad, fertilidad, salud infantil, soberanía, el fuego y las artesanías.

DEASSALL (*DEESHAILL*): Véase el panteón *manx*.

DECHTERA (*DEJ-TEARA*): En muchas de las leyendas celtas (espe-



cialmente las escocesas), se menciona a Dechtera (nombre *scottish gaël*) como la madre de CuChulainn, honor que los *irish gaëls* sólo conceden a Teillte. En estas narraciones se cuenta que una mosca de mayo extraviada, que llevaba con ella el “alma” de Lugh, cayó una noche en su copa de vino y, cuando ella lo bebió, concibió inmediatamente a CuChulainn. Más adelante, en el momento del alumbramiento, lo tuvo por la boca, con lo que permaneció siempre virgen.

Casi todas las tradiciones la describen como una mujer de gran porte, lo que sugiere que posee atributos de diosa de la fertilidad, posiblemente una deidad de la abundancia, originalmente enraizada en la antigüedad protocelta. Por otra parte, tiene la propiedad de transformarse en una bandada de aves blancas para viajar rápidamente; de esa forma atrajo a Cormack Macart para entregarle su regalo para el Ulster: CuChulainn (véase *Mitos y leyendas celtas*, en esta misma colección).

Sus símbolos principales son el trébol de tres hojas y los colores blanco, rojo y negro.

DIANCETCH (*DEION-KEHT*): Si bien no se le asigna parentesco alguno con los dioses principales, Diancecht pertenecía a los Tuatha de Danann y era el patrono de la medicina en la mitología *irish gaël*. Como guerrero, participó en la batalla de Mag Tuiredh, en la que utilizó el caldero de Dagda para preparar una poción mágica que le permitía devolver la vida a los guerreros muertos.

Ayudado por Goibnyu y Luchtayne construyó e implantó la mano de plata de Nuada, que le permitió matar al jefe de los formoré en la segunda batalla de Mag Tuiredh.

Diancetch amaba a sus dos hijos, Airmid y Miach, hasta que éstos lo superaron en su ciencia, por lo que el dios, irritado, mandó matar a Miach, mientras Airmid huía de su lado para salvar su vida.



Diancetch es invocado para la curación de dolencias menores y de enfermedades en animales, pero su energía resulta muy útil para disipar influencias negativas, especialmente en cuestiones laborales.

EIRE (AIR-UH): La forma dativa del nombre de esta diosa (Erín) ha sido el nombre poético de Irlanda a lo largo de muchos siglos, ya que se la consideraba la deidad protectora de la Isla Esmeralda.

Hija de Dagda y Delbaeth, Eire constituye la parte virginal/espiritual de la trinidad integrada también por Bean-Bha y Fothla.

De acuerdo con las antiguas leyendas milesias, la magia de Eire es tan poderosa que puede arrojar contra sus enemigos enormes bolas de barro, cada una de las cuales se transforma en cientos de fieros guerreros al tocar el suelo. Es la esposa de MacGreine y su nombre, que significa literalmente “hija del sol”, sugiere que en algún momento formó parte de algún mito relacionado con la creación del universo.

Se invoca a Eire por sus cualidades de liderazgo y para asistir en la permanencia de las tradiciones y el recuerdo de los desaparecidos; sus representaciones son el arpa y el trébol, dos de los símbolos más antiguos de Irlanda.

FER GRUAGACH (FEAIR GREW-A-GAJH): A la muerte de Meargach, el de la Lanza Infalible, jefe del clan homónimo y esposo de Ayleen, a manos de Oskar, hijo de Finn MacCumhall, Gruagach, el máximo druida del clan, administró a Finn una poción mágica que lo adormeció, permitiendo que lo tomaran prisionero. Los guerreros Fianna persiguieron enconadamente al druida, pero su magia fue más poderosa y pudo dominarlos. Sin embargo, al poco tiempo desapareció el efecto del hechizo y el mismo Oskar mató al druida.

En los ritos paganos celtas se invoca a Fer Gruagach para consolidar hechizos para retener a personas y establecer vínculos.



FINN MACCUMHALL: Conocido también como **Finngall MacCual** en Escocia, y como **Fion MacCool** en la Isla de Man, su nombre de nacimiento era Demna, hijo de Murna, la del Blanco Cuello, y Cumhall, el líder fundador de los Fianna, el ejército privado del rey Cormack MacArt. A la muerte de su padre se hizo cargo de los Fianna y las Legiones Rojas, su cuerpo más respetado por su osadía y su valor.

Según una leyenda narrada por Finegann, su tutor y maestro, de pequeño se quemó un dedo con el Salmón de la sabiduría, que el propio Finegann le había ordenado dar vuelta sobre el fuego y, al llevarse el dedo a la boca, adquirió instantáneamente grandes conocimientos y sabiduría. Una de las más tempranas hazañas de Finn fue la creación, con sus propias manos, del Lough Neagh (hoy conocido por ser el hábitat del famoso “monstruo de Loch Ness”), al norte del Ulster, al arrancar la tierra y arrojarla al Mar de Irlanda, tratando de herir a un gigantesco cíclope que asolaba la región, y contra el cual había luchado durante nueve días con sus noches. Al no acertarle, el enorme terrón cayó al mar y formó la Isla de Man.

Todas las leyendas celtas coinciden en que Finn MacCumhall vivió durante doscientos años y, al igual que el rey Arturo, no murió, sino que se convirtió en otro rey/dios durmiente, que aguarda debajo de la colina de Tara, para despertar de su letargo, junto con sus Fianna, y retomar las armas cuando su país lo necesite.

En los rituales, Finn aporta sabiduría, creatividad, protección, conocimiento y facilita la videncia. Su símbolo es el salmón, y su carta de tarot celta, La Fuerza.

FOTHLA (FOAL-TAH): Denominada también **Fotia** (*manx*) y **Fodhla** (*scottish gaël*), constituye la faceta bélica de la trilogía integrada también por Eire y **Bean-bha**. Fue la segunda de las tres en entrar



en contacto con los milesios al llegar a la isla pero, temporariamente imposibilitada de demostrar su poder mágico, éstos no tuvieron en cuenta su petición de bautizar con su nombre la Isla Esmeralda.

GOIBNYU: Herrero de los Tuatha de Danann (su nombre se traduce como “maestro herrero”); es el equivalente al Vulcano/Plutón grecorromano y conforma una de las pocas trilogías masculinas del panteón celta. Este tríptico está integrado por él, Luchtayne, el Joyero, y Credne, el Calderero, que eran los encargados de construir la mayoría de las armas mágicas con que proveían a los guerreros de su propio clan y sus aliados: lanzas que no podían errar su blanco, espadas que atravesaban el metal como si fuera manteca, y escudos impenetrables a cualquier arma.

Era el dios venerado por las fraternidades de herreros (una de las profesiones más reputadas en las tradiciones celtas), como así también por los fabricantes de armas y los cerveceros, y en cada herrería y fragua se mantenía un fuego permanentemente encendido en su honor.

Su nombre *welsh* y *manx* parece haber sido Govannon o Gofannon, pero hasta ahora no se ha llegado a una conclusión fehaciente de esta teoría.

Su símbolo es el yunque y se lo invoca durante la festividad de Samhain, para estimular la creatividad en las artesanías, perfeccionar la fabricación de artefactos y artículos mágicos, así como también para solicitar protección.

GRAINNE (GRAW-NUH): Grainne, cuyo nombre significa “soleada”, fue prometida en matrimonio a Finn MacCumhall pero, durante sus esponsales, conoció a Diarmuid, quien llevaba consigo su talismán mágico que hacía que cualquier mujer se enamorara de él y, vertiendo una poción mágica en las bebidas de los presentes, logró



que todos quedaran dormidos, tras de lo cual convenció al joven de que huyera con ella. Así huyeron a lo largo y lo ancho de todo el territorio de Erín, perseguidos por Finn y sus Fianna; siete años duró la persecución, hasta que Angus MacOgg intercedió por los amantes, que fueron perdonados. Se invoca a Grainne en temas de tenacidad femenina y amor sublime, y sus símbolos son la artemisa y el disco solar, y su piedra, el ojo de tigre.

LAYR: Nombre del dios galés Llyr en *irish gaël*.

LUCHTAYNE: Apodado “el Calderero” integra, junto a Goibnyu y Credne, el tríptico de dioses artesanos que fabricaban las armas mágicas de los Tuatha de Danann.

Se lo invoca durante la festividad de Ymbolg, para solicitar creatividad, facilitar contactos espirituales y ayudar en la creación de las propias herramientas mágicas del invocante. Su símbolo es el tridente, su piedra el cuarzo verde, y su carta en el tarot celta, El Sol.

LUGH: Véase Lugh, en el panteón continental.

MACHA (MAAX-AH): Integrante del tríptico Morrigan, junto con Badbh y Nemain, es la personificación de su nombre, que significa “batalla”. En honor a ella fue bautizada la fortaleza de las Legiones Rojas con el nombre de Emain Macha, que significa “los mellizos de Macha”.

Durante su temprana juventud, encontrándose embarazada de ocho meses, se vio obligada a correr durante mucho tiempo, perseguida por los veloces corceles de los soldados del rey; completó su carrera, pero murió en el poste de llegada, mientras daba a luz a mellizos. Pero mientras agonizaba lanzó una maldición sobre toda la población del Ulster, condenándolos a sufrir los dolores del parto,



*La maldición de Macha
cae sobre los hombres del
Ulster, condenándolos a
sufrir los dolores del
parto cuando más
necesitaran de sus
fuerzas para la lucha
(T. W. H. Rolleston,
Mitos de la raza celta).*



tanto a hombres como mujeres, cuando los amenazara un invasor, de modo que no pudieran combatir. Sólo el héroe CuChulainn resultó inmune a la maldición, pero el resto de los guerreros cayeron bajo el hechizo y fueron vencidos por los hombres de la reina Maeve, de Connacht.

La magia de Macha se solicita como ayuda durante los partos, para adquirir sabiduría y apoyo durante la lucha. Sus símbolos son las serpientes y las manzanas; su planta, la belladona, y su carta en el tarot celta, La Torre.

MANANN (MAN-AHNN, MAWN-AHN): Nombre irlandés del dios galés Manawyddan MacLyr, segundo esposo de Rhiannon, diosa de la fertilidad y el Mundo Inferior.

MARE (MAHREY): Es el nombre *irish gaël* de la diosa gala Epona, que en Irlanda se considera la diosa que induce los sueños, tanto buenos como malos, a tal punto que el término inglés para “pesadilla” (*nightmare*) ha sido derivado de su nombre. La imagen suya a caballo se encuentra tan asociada a los terrores nocturnos que Sir Joseph Patton, un pintor inglés de temas terroríficos, logró una de sus mejores pinturas plasmando una imagen de Mare cabalgando su potro blanco.

Una interesante leyenda celta que persistió hasta comienzos del siglo XX y luego fue adoptada por la magia Wicca, indica que si uno se ubica, justo antes del amanecer, en un cruce de caminos perfectamente orientados de norte a sur y de este a oeste, enciende un fuego en cada esquina, da tres vueltas a ellos montado sobre un báculo o escoba y luego se sienta a esperar, a los pocos instantes podrá ver a una mujer oscura, de pelo negro, montada en un potro blanco y huyendo hacia el oeste ante la aproximación de los rayos del sol.



Diosas de la fertilidad o matronae. Relieve en piedra en un pozo sagrado en Odenwald, Alemania, periodo celta-romano.

MIACH (MEE-AK): Dotado hijo de Diancetch, el médico, fue a su vez un gran sanador por derecho propio. Colaboró con su hermana



Airmid para construir e implantar la mano de plata de Nuada, para que pudiera recobrar el trono real.

Sin embargo, cuando sus propias aptitudes médicas superaron a las de su padre, Diancetch se puso celoso y lo mandó matar. Pero dicen las leyendas que si uno puede hallar la tumba donde reposa Miach, el césped que crece sobre ella posee maravillosas propiedades curativas, aliviando todo tipo de enfermedades y prolongando la vida.

Se invoca a Miath en casos de enfermedades graves o terminales solicitando su inspiración y conocimientos. Su símbolo más conspicuo es el muérdago.

*Placa de piedra del siglo
III, en sobrerrelieve,
dedicada a las matronas,
encontrada en
Housesteads, Inglaterra.*



MORRIGAN, MORRIGU (MO-RRHAI-GYU): Su nombre significa, literalmente “la reina de los no-muertos” y, en su papel de diosa de la guerra, se presenta con una apariencia aterradora frente a los guerreros que van a ser derrotados o a morir en batalla. En realidad, se trata de un personaje mitológico muy complejo que, según las tradiciones irlandesas, estaba formado por tres diosas diferentes (semejante a las matronas galorromanas): Macha, la Guerrera, que



aparecía bajo la forma de una hembra de cuervo,⁵ Nemain, el Pánico, cuyo aspecto espantoso adoptaba sólo cuando se presentaba ante los que iban a morir, y Baddbh, la Corneja, aspecto con el que incitaba a los guerreros a la batalla.

Según las tradiciones irlandesas, la diosa sobrevolaba los campos de batalla, incitando a los guerreros muertos o malheridos a una danza espectral y macabra que se denominaba, eufemísticamente, “la cosecha de bellotas de Morrigan”.

“La Morrigan”, como usualmente se menciona la trilogía, constituye una fuerza tan poderosa, que la mayoría de los que la invocan prefieren tratar con sus partes individualmente. Se solicita su ayuda en los Rituales de Transición, o como ayuda para vencer a un enemigo poderoso; sin embargo, se debe ser muy cauteloso cuando se la convoca como tríada, porque su poder puede tornarse inmanejable.

MURNA, LA DEL BLANCO CUELLO: Hija de Goll MacMorna, escapó con su amante, Cumhall, en contra de los deseos de su padre, porque temía que éste atentara contra la vida de su hijo aún no nacido, por lo que huyó al bosque para tenerlo. Así, el pequeño Demna nació en lo más profundo de un bosque de robles y fue criado por los lobos, transformándose luego en Finn MacCumhall.

Si bien no interviene activamente en prácticas mágicas, su alumbramiento en medio del bosque la asocia con la fertilidad, la naturaleza y las diosas de la tierra, por lo que se la invoca para prácticas naturistas y para asistencia en los nacimientos.

⁵ Esta es la teoría más difundida, aunque algunos autores (Lady White, entre ellos) asocian a Macha con otra tríada de personajes femeninos (véase Macha, en el panteón *irish gaél*).



NEMAIN (NIM-AWN): El significado de su nombre es “la venenosa” y es la faceta de la trinidad Morrigan que despierta el pánico a los que están al borde de la muerte.

NUADA, EL DE LA MANO DE PLATA: Según la tradición celta, fue apodado Argetlamh, en *irish gaël*, o Llaw Ereint, en *welsh*, que significa “el de la mano de plata”, por haber perdido su brazo izquierdo en la batalla contra los formoré en los Llanos de Mag Tuiredh (*irish gaël*) o Moytura (*welsh*); la mano le fue reemplazada por una prótesis de plata fabricada por el dios-herrero Goibnyu, e implantada luego por Airmid, hija de Diancetch.

Como divinidad, era el dios del agua, el océano, las mareas, la pesca, la navegación, la juventud; era también el patrono de las comunidades de navegantes y pescadores y era venerado por los vates y bardos, arpistas, poetas, historiadores y hechiceros. Poseía uno de los cuatro tesoros invalorable de los Tuatha de Danann: la Espada Infalible, procedente de la ciudad de Finlas, con la cual mató al jefe formoré en la segunda batalla de Mag Tuiredh.

OGHMA (OGHMAH): Es el dios de la escritura y la comunicación, el que diseñó el alfabeto *Ogham* (*Occam*, en *scottish gaël*) y lo entregó a los druidas para que lo utilizaran en las enseñanzas a sus discípulos, los *bardos* y *filidh*.

Los celtas originales consideraban la escritura como un acto sacramental y consagrado exclusivamente a los iniciados; es por esta razón, y no otra, que todos los clanes celtas, sin distinción de región ni de lengua, mantuvieron sus tradiciones religiosas y mágicas dentro de la más estricta comunicación oral, pues consideraban que esos secretos eran demasiado importantes para que los pudiera conocer cualquiera.

Sus múltiples talentos hicieron que lo bautizaran con distintos apodos, que ponían de relieve sus cualidades. Uno de estos mote



era Cermait (Germail, en *irish gaël*), que significa “boca de miel”, aludiendo a su facilidad para la oratoria; el otro era Grianainech, que significa “el del rostro luminoso”, refiriéndose, sin duda, a su gran sabiduría.

Suele invocarse a Oghma para adquirir fluidez en la comunicación oral, eliminar el “bloqueo de escritor”, facilitar la correcta vocalización y la elocuencia en la oratoria y para solicitar su ayuda para guiar las almas de nuestros muertos queridos hacia el Mundo Superior, donde podrán esperar sin tormentos su próxima reencarnación. Los símbolos y correlaciones son las plumas; su metal, el mercurio; sus piedras, la esmeralda y el berilo, y sus cartas de tarot celta, el Maestro y el Anciano.

SKATAGH (SKAH-YAH’G): Su nombre significa, literalmente, “la que inspira temor”, y se la llamó sucesivamente Skatagh Nuamaind (la Invencible), Skatagh Buanand (la Victoriosa) y Skatha; su nombre en *scottish gaël* es **Scatach**, pronunciado *Scatyas’h*.

Las tradiciones, tanto irlandesa como escocesa y de la Isla de Man, la mencionan reinando sobre la Isla de las Sombras, en el archipiélago de las Hébridas (posiblemente la actual isla de Syke), donde regía una escuela de guerreros que abastecía de soldados a las Legiones Rojas.

Físicamente, la leyenda la describe como una amazona de físico excepcional y gran hermosura, aparentemente sin edad y con condiciones innatas para la guerra.

CuChuLainn mismo fue uno de sus alumnos más destacados, lo que lo hizo merecedor de que la diosa le entregara un arma secreta, una lanza llamada Ghalad Bolg, que se arrojaba con los pies y, al clavarse en un enemigo, soltaba una mortífera carga de arpones barbados que destrozaba internamente el cuerpo de quien la recibía. Esta tradición es, posiblemente, la que dio origen a la Dama del



Lago, quien entregó la espada Excalibur al Rey Arturo, según las sagas artúricas.

En los rituales drúidicos, Skatagh era invocada para consolidar los conocimientos bélicos, o en ayuda de los maestros de soldados cuando debían enseñar alguna técnica compleja a sus alumnos. Sus símbolos involucran todas las armas, especialmente espadas y escudos, y su carta de tarot celta es La Guerra.

ESCOCIA (*SCOTTISH GAËL*: GAÉLICO-ESCOCÉS)

AIFFE (*EEFAH*): Sucedió a su hermana mayor Aobh, como esposa del dios marino Llyr, pero sus celos y su envidia por la belleza de los cuatro hijos de su hermana (que a la vez eran sobrinos y sobrinas suyos) hizo que los transformara en cisnes, manteniéndolos en esa forma durante nueve siglos. Esta leyenda está consignada en el *Mabinogion*, como “Los hijos de Llyr”.

Muchos historiadores sugieren que es la misma diosa que Aiffe, la hermana de Scatach, pero probablemente la similitud de nombres se deba exclusivamente a una coincidencia.

AOIFFE (*AWFFAH*): Véase Aiffe, en el panteón gaélico-irlandés.

BEL, BILÉ (*BEEL, BAY-LEEY*): Nombre *scottish gaël* del dios galés Beli (véase el panteón *welsh*).

BRID (*BREEDH*): Nombre *scottish gaël* de la diosa irlandesa Birgitt. También recibe los nombres de **Brigitte** en el panteón *welsh* y **Bri-gantia** en el continental, tanto en la Galia como en ambas Bretañas.

CAILLEACH (*CAYLEE'ACH*): El término *scottish gaël* significa “mujer vieja” y se utilizaba como nombre genérico para las diosas antiguas



y ancianas, aunque en la actualidad se le aplica a un personaje de hada malévola de las Islas Británicas (véase *Hadas, duendes y otros seres mágicos celtas*, de esta misma colección).

Se la llama **Carlin** en las Tierras Bajas (*Lowlands*), **Hag of the Beare** en las Tierras Altas (*Highlands*), **Cally Berry** en el norte de Irlanda, **Black Annis** en Inglaterra, **Cailleach ny Groamch** en la Isla de Man, **Cailleach Bolus** en Gales y **Cailleach Corca Duibhne** en Cornwall.

En las tradiciones irlandesas, galesas y escocesas aparece como una tríada, e incluso en las actuales leyendas de hadas aparece como un personaje triple, en la forma de un hada que muere de vieja y renace una y otra vez en el cuerpo de otra más joven.

Durante los últimos siglos, la imagen de la Cailleach se ha distorsionado hasta parecerse a la bruja clásica, y se la considera una de las cuatro hadas que controlan el tiempo meteorológico, aunque lo más probable es que se trate del mismo personaje con distintos nombres, de acuerdo con la región.

Se invoca a esta diosa de Samhain para los rituales estacionales, en busca de sabiduría y todo tipo de magia que involucre el tiempo, y sus símbolos rituales son el cuervo, la escoba o báculo, el búho, el invierno, los nabos y la luna menguante; su carta del tarot celta es La Bruja, y sus piedras, la obsidiana y el azabache.

CARLIN: Nombre que recibe la Cailleach en las Tierras Bajas (*Lowlands*).

CERRIDWEN (CAREIDWYN): Este es quizás uno de los pocos nombres de dioses que se mantienen iguales desde Escocia hasta Gales; es una diosa de las cosechas y de la luna, posee un caldero mágico del cual se puede extraer conocimiento toda vez que se lo necesite. El nombre del caldero es Amen, y en él se prepara la poción del co-



nocimiento, llamada *greal*, origen de la típica imagen de las brujas revolviendo el caldero, tal como la describiera Shakespeare en *Macbeth*, y que se ha popularizado luego en la festividad de Halloween.

Con frecuencia se compara a Cerridwen con la diosa griega Hécate, con la irlandesa Badbh y con las Musas griegas, aunque con actitudes mucho más violentas y utilizando magia negra.

Se suele invocar a Cerridwen durante los ritos de la cosecha, para solicitar iluminación y conocimiento, como así también en las festividades de la luna menguante. Sus símbolos son el caldero, la luna nueva, las gallinas y los cerdos, y su planta, la verbená.

DECHTIRE: Nombre *scottish gaël* de la heroína irlandesa Dechterá, esposa de Lugh Lanfada (el del Largo Brazo) y madre de CuChulainn.

FINNGALL MACCUAL: Nombre *scottish gaël* del héroe irlandés Finn MacCumhall, jefe de la Legión Roja de los Fianna, ejército de elite al servicio del rey del Ulster, Cormack MacArt. En la Isla de Man se lo conoce como Fion MacCool.

FODH-LA: Véase Fothla, en el panteón *irish gaël*.

GRANNIOS: Es un antiguo dios protocelta de los manantiales minerales, cuyos santuarios han sido descubiertos fundamentalmente en las Tierras Bajas (*Lowlands*) escocesas, aunque también se encontraron rastros de su existencia en las cercanías de la ciudad de Musselburg, cerca de Edimburgo, en Northumberland, al norte de Inglaterra, y en lugares mucho más alejados como Auvergnés, en la Galia francesa e incluso un templo semiderruido en las proximidades de Caernarton, a orillas del Mar Céltico.

Sin embargo, estos dos últimos aún despiertan ciertas polémicas entre los investigadores, ya que parecían destinados a una divinidad



solar menor y de las artes curativas, en lugar de un dios de las fuentes y los manantiales. A pesar de ello, existe cierta correlación, ya que los antiguos celtas, al igual que mucha gente en la actualidad, considera las vertientes de aguas mineralizadas como un instrumento curativo, especialmente para las afecciones articulares, como reuma y artritis. En el continente se lo menciona bajo el nombre de **Granus**, y en Gales como **Geōrgos**.

Su simbología se centra en las geodas y cantos rodados procedentes de veneros y manantiales; sus piedras son la amatista y el ágata, y su carta de tarot, El Río, y se lo invoca para rituales de purificación y sanación.

HAG OF THE BEARE: Literalmente “bruja de la región del Beare”; es el nombre que recibe la Cailleach en las Tierras Altas (*Highlands*).

OCMAH: Variante *scottish gaël* del nombre irlandés de Oghma, el creador del alfabeto Ogham u Occam.

SCATACH (SKATYAS'H): Nombre escocés de la diosa guerrera irlandesa Skatagh, maestra de Finn MacCumhall, CuChulainn y su amigo Ferdia MacDamainn en el arte de la guerra.

CONTINENTAL (GALIA TRANSALPINA Y BRETAÑAS FRANCESA Y ARMORICANA)

ANDRASTE: El nombre galo de esta diosa significa “la invencible” y fue venerada por los celtas bretones y galos. Su presencia era invocada en las innumerables batallas que los clanes y los reyes sostuvieron contra los romanos, y se dice que Boadicea, la reina de Icenia, ofreció sacrificios humanos a la diosa en un santuario en las afueras de la ciudad, como ofrenda para vencer a los romanos.



Su presencia se invoca antes de un conflicto, y sus símbolos son el casco y la espada.

ARDWINNA (ARDWAYNEIH): Diosa de la naturaleza (Ardwinna significa “protectora de la vida”), que recorre las forestas de los macizos de las Ardenas cabalgando un jabalí salvaje, cuidando que no se maten sus animales indiscriminadamente, aunque acepta sacrificios de animales salvajes durante su fiesta de Ymbolg.

Aunque no se ha logrado conocer a ciencia cierta, su función en el panteón celta es importante, ya que es venerada no sólo en la región de las Ardenas, su origen, sino que también es muy popular en Gales, bajo el nombre de **Adrimâ**, que tiene un significado similar; en la Bretaña Armoricana también se la conoce bajo el mismo nombre de Ardwinna. Su símbolo en el tarot celta es La Fuerza y sus poderes se utilizan para insuflar energía cuando se trabaja con animales o para tratar de localizar a un familiar.

ARIADNA (AWDNAH O AWREHEE): Es una de las pocas diosas de la antigua Grecia adoptada por los celtas continentales, probablemente por influencia de las invasiones romanas. Su nombre deriva del término *Arachnidae* (araña), ya que en la versión celta, la diosa devana el total del universo a partir de la Nada Primigenia, como la araña tiende su tela, tema reiterado en muchas culturas paganas posteriores.

En *El hilo de Ariadna*, el investigador Shekinah Mountainwater la asocia con la Gran Madre Tierra, representándola con el hilo arquetípico que guía a las almas de los muertos a través del Mundo Inferior, en busca de su descanso definitivo.

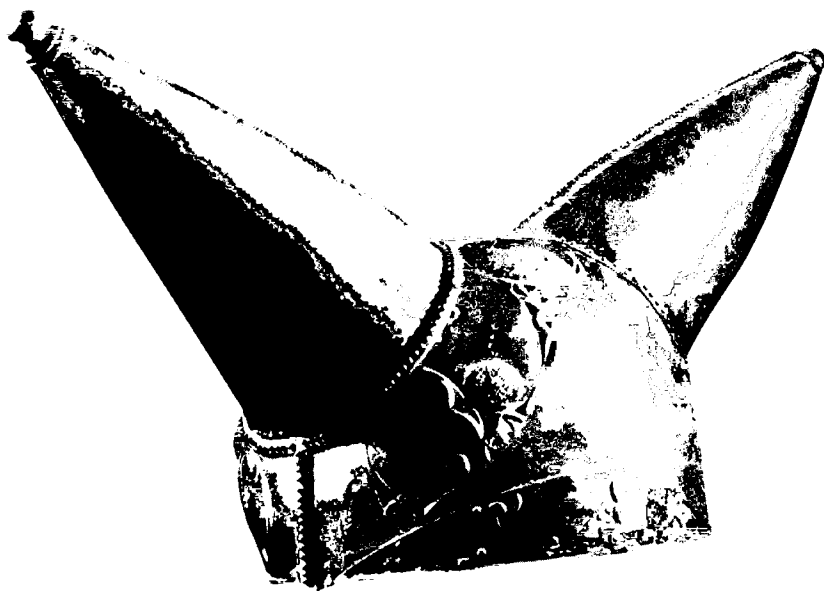
ARTIO, ARTIS: A pesar de la escasa información sobre su trayectoria, la apariencia de esta diosa era la de una osa parda, esposa de **Essus**, y algunos santuarios en su honor fueron encontrados en las cercanías



de la actual ciudad de Berna, en Suiza, lo que sugiere que en sus orígenes fue una deidad teutónica. Se la representa rodeada de animales y canastas llenas de vituallas, por lo que puede deducirse que es una diosa de las cosechas, la fertilidad y la vida en la naturaleza.

En los rituales drúidicos se invoca a Artio cuando se requiere un hechizo de fertilidad, magia animal y para estimular la fuerza y el coraje personales. Alinearse con la diosa representa ponerse en sintonía con el oso, uno de los animales más estimados y más venerados por los antiguos druidas, por su vigor y su valentía.

BELENUS: Arcaico dios celta del sol y del fuego, fue rápidamente asimilado a Apolo durante las invasiones romanas. Tenía una estrecha relación con los druidas, quienes lo invocaban durante la fiesta de



La influencia del dios Cernunnos hizo que los cascos de los guerreros a menudo simularan cuernos, en forma similar a los de los vikingos y las Walkirias.



Beltayne, haciendo pasar el ganado a través de las llamas para su purificación y el aumento de su fertilidad.

Se lo relacionaba con los manantiales de aguas termales, la cría de ganado, la purificación por medio del fuego, los sacrificios humanos por incineración y los incendios de campos y de bosques, que se consideraban una muestra de su inconformidad con los humanos.

En la región de la Bretaña Armoricana se lo conoció como Bormanus o Bormo ("aguas hirvientes"), nombres de los cuales surgieron los topónimos de varias estaciones de aguas termales, como La Burboule, Bourbon-Lancy y Bourbonne. En los Vosgos recibió el nombre de Grannios, del cual surgen topónimos como Granheim, en Wurtemberg, y Aquisgrain (luego Aqua Granis) en los Cárpatos Occidentales. En el año 215 d. C., el emperador Caracalla invocó la protección de Belenus, junto a la de Apolo, cuando inauguró las termas que llevan su nombre (véase Beli, en el panteón *welsh*).

A pesar de las diferencias, muchos investigadores coinciden en que es el mismo dios que el de los panteones *irish gaël*, *welsh*, *manx*, etcétera.

BRIGANTIA: Nombre galo y bretón de la diosa pan-celta Birgitt. Por ser la diosa mayor de un pueblo preminentemente combativo y belicoso, Julio César la identificó con Palas Atenea, la diosa guerrera de los romanos. Sin embargo, a diferencia de los irlandeses (véase Birgitt, en el panteón *irish gaël*), los galos la consideraban consagrada a los tres estratos más destacados de su sociedad: a la clase sacerdotal como musa inspiradora de los poetas; a la militar como protectora de los soldados que mostraban valentía en combate, y a los artesanos, pastores y agricultores por ser depositaria de los misterios de la naturaleza, las artes y los oficios.



CATUBODUA: Nombre que recibía la diosa Badbh en ambas Bretañas; al igual que Cauth Bodva en la Galia Transalpina, significa “la que reina sobre todos”.

CAUTH BODVA: Nombre dado en la Galia Transalpina a la diosa pan-celta Badbh.

CERNUNNOS: Rebautizado por Julio César como *Dis Gallii Pater* (“el padre de los galos”), de acuerdo con las enseñanzas drúidicas, lo asocia con el Plutón romano por su procedencia y su morada subterráneas, desde donde rige el Mundo Inferior y el Plano Astral.

Mencionado por los druidas también como Hu Gadhan (“gran padre”); Belatucadrus (“origen de todo”) y Vitiris (“el que fecunda”), representaba también el símbolo de la naturaleza y la fertilidad, y regía los bosques, los ríos, los lagos, la vida y conducta de los animales, el amor físico, la virilidad y la reencarnación.

Según las tradiciones consignadas por Pomponius, Cernunnos tiene por compañera a una Mater Dei (“Diosa Madre”), de quien nacen todos los seres vivos que pueblan la Tierra.

Equiparado por muchos autores al dios griego Pan, recibe el nombre de Herne en las Islas Británicas y Dispater en la Galia Transalpina.

Se lo invoca en todos los rituales anuales para solicitar sus favores en la caza, los viajes por terrenos silvestres, la fertilidad, la magia y los sacrificios. Sus símbolos son el ciervo, la flauta de Pan, las hojas de roble y los cuernos de carnero; su color, el naranja; sus piedras, la cornalina y el ojo de tigre, y su carta de tarot, El Mundo.

DAGHDÉ: Nombre bretón del dios irlandés Dagda.

EASSUS: Véase Essus.

EPONA: Con profundas raíces en la Galia céltica, esta diosa-jinete, llamada en Erín Mare y en Escocia Bubona, fue la única deidad celta de la que se puede afirmar que fue aceptada vigorosamente por los invasores romanos (especialmente por la caballería), para ser luego trasladada a Roma, donde se convirtió en una trilogía llamada *Eponae*.

Si bien muy pocas veces se la representa como siendo ella misma el caballo blanco, siempre se la ve junto o sobre él, con frecuencia llevando una serpiente y con un perro corriendo a su lado o sobre el caballo. También es una diosa de la fertilidad y la abundancia, y el hecho de que monte un potro blanco, señal de dominio espiritual, indica su alto rango dentro del panteón continental.

Se invoca a Epona para ritos de fertilidad y para defenderse de los enemigos no declarados. Como trinidad puede enseñar a las mujeres todo lo que deben saber para lograr la completitud interior; también es compatible con la magia sexual y la adivinación. Sus símbolos son, por supuesto, los caballos; sus plantas, la verdolaga, la verbena, la avena y la valeriana; sus colores, el blanco y el azul, y sus piedras, la azurita y la malaquita azul.



Aunque romana, Epona fue muy venerada por muchos clanes celtas.



ESSUS: Bajo el nombre de Easus, es un dios de las cosechas venerado en la Bretaña Armoricana, al norte de España y sobre la costa francesa del Golfo de Vizcaya. Era el consorte de Artio y está vagamente asociado a un mito perdido acerca de la destrucción indiscriminada de la naturaleza; también se lo relaciona con representaciones totémicas de la grulla y el toro, simbolizando su fertilidad masculina y sus nexos con el Mundo Inferior.

Se lo suele asociar con el dios escandinavo Odín y se lo invoca para rituales de fertilidad y cosecha; también puede ayudar al invocante a ponerse en contacto con sus muertos queridos, a quienes les desea preguntar algo. Sus símbolos son la cigüeña y el toro, y algunos autores lo mencionan como asociado al Taurus Trigaranus.

GRANUS: Deidad equivalente al Grannios *scottish gaël*, de la cual se hallaron santuarios y fuentes dedicados a él en las proximidades de Auvergues, en la Galia Transalpina.

LUGH (LOOH): Si bien el nombre Lugh corresponde a la lengua protocelta, se lo veneró en todo el territorio celta, incluso hasta la lejana Galatia; así se lo llamó Lugh Lanfada (el del Largo Brazo, aludiendo a su omnipresencia) en la Galia Transalpina, mientras que el apelativo Lugus aparece en tres textos dedicatorios en territorio bretón (Bretañas Francesa y Armoricana): uno en Avenches, Suiza, donde la forma es Lugoues; otro en Astma, Tarragona, al noreste de la Península Ibérica, como Lugo-Uibus, ofrecido por la comunidad de artesanos zapateros, y el tercero en Peñalva de Vil·lestar, también en España, bajo el nombre de Lugeui. En las Islas Británicas se lo llamó Lug en *welsh*, **Lughes** en la Isla de Man y Lugh en *irish* y *scottish gaël*.

La antigüedad y la difusión del culto de Lugh quedan demostradas por ciertos bajorrelieves hallados en una cueva en el lago Vat-



tern, al sur de Suecia, una de cuyas efigies se conoce hoy como “el dios zapatero”, coincidiendo con la dedicatoria de Astma.

La falta de testimonios escritos hace que la trama de las tradiciones celtas resulte a veces muy difícil de desentrañar, pero Lugh emerge como uno de los dioses mayores, y aunque su nombre, por razones desconocidas, fue algo menos difundido en el continente, es muy familiar en las Islas Británicas, especialmente en Irlanda y la región del Ulster.

Su nombre Lugh, que significa “el que brilla”, denota sin lugar a dudas que se trata de una deidad solar y de las cosechas, y su fiesta se celebraba la noche de Lughnassâdh, bautizada así en su honor. Al igual que Birgitt, era una deidad de mucho poder, y las tradiciones cuentan que hasta podía adoptar forma humana para mezclarse con los hombres.

Se lo invoca durante la noche de Lughnassâdh, y cuando se trata de poderes asociados con el sol, como dinero o energía vital. Sus piedras son el zafiro, la obsidiana y el topacio; sus símbolos máximos son el trigo y el pan, y su metal, el oro.

OGMIOS: Traducido literalmente como “el de la boca de miel” es, según Luciano de Samosata,⁶ el dios galo de la elocuencia y la oratoria, de cuyos labios colgaban cadenas de oro que sujetaban a los hombres por sus orejas, manteniéndolos pendientes de sus palabras.

Creador del alfabeto y la escritura Ogham, portaba un enorme garrote, y se lo asimilaba al semidiós griego Hércules, ya que se lo consideraba el protector de los indefensos, aunque su potencia no

⁶ Luciano de Samosata (c.120-180 d. C.). Escritor griego nacido en Siria; vivió un tiempo en Atenas antes de servir como oficial de las tropas romanas destacadas en Egipto. Se le atribuyen 82 escritos, la mayoría de los cuales son cortos diálogos satíricos en que ridiculiza la filosofía y la mitología griegas y romanas, describiendo a la humanidad como hipócrita y estúpida.



radicaba en los atributos físicos del héroe legendario. Por el contrario, era un dios anciano, maestro de la elocuencia y los discursos persuasivos, cuya virtud principal era la palabra, vínculo sutil con que unía el mundo humano con el mundo sagrado.

Su nombre no parece provenir de ninguna raíz celta, sino del término griego que significa “camino”, por lo que se deduce que su origen no se remonta a épocas demasiado antiguas, sino que ha sido adoptado por los celtas (era venerado en las Islas Británicas como Oghma) no mucho tiempo antes de las invasiones romanas.

Considerado como el dios druida primordial, nexo entre los dioses y los hombres, tenía como compañera a Ethan, con la que tuvo varios hijos, entre ellos Cairdre, considerado el bardo universal de los tuatha insulares y las tribus galas y bretonas. Se lo invoca, sobre todo, como guía espiritual.

RIGATONA: Diosa gala a la que se representa siempre jinete sobre un potro blanco, por lo que se la asimila a la bretona Epona y a la galesa Rhianonn.

SUCELLOS: Su nombre galo significa, literalmente, “el que golpea fuerte”, y se lo asocia frecuentemente con el dios gaélico Dagda. A pesar de estar presente en numerosas esculturas y grabados galorromanos, es una deidad que no aparece con frecuencia en la tradición oral; se lo encuentra bajo el aspecto de un hombre fornido y barbado, de tórax voluminoso y piernas cortas enfundadas en calzas ajustadas; frecuentemente se lo representa provisto de un mazo o un hacha, aunque en ocasiones utiliza una hoz o un hocino (machete corto de los leñadores para desbrozar las ramas cortadas).

Si bien no se tiene certeza de sus atribuciones, la tradición lo indica como el dios de la vida y de la muerte, ya que, si golpea a alguien con una de las caras de su mazo, lo mata, mientras que si lo golpea



con la cara opuesta, lo resucita. También se lo considera el señor de los animales salvajes, y por sus características de guardián de la comunidad, algunos autores lo han emparentado con **Tutatis**, el protector de las tribus.

Su símbolo es, por supuesto, el mazo, y se lo invoca cuando se deben solucionar problemas de vida o muerte, o se desea intentar un contacto con algún animal.

TARANIS: Su nombre significa literalmente “el que truena” y todo parece indicar que ocupó en el panteón galo el lugar del Zeus/Júpiter grecorromano, aunque sin la preeminencia de este último sobre los demás dioses.

Está asociado con las tempestades, el águila y la rueda, esta última quizás como símbolo del rayo. Se lo representa por lo general a caballo, en ocasiones luchando con un monstruo serpentiniforme, al que destruye con sus propias manos; algunos autores toman esta imagen como el símbolo de la lucha (y la victoria) del Bien sobre el Mal, la Luz sobre la Oscuridad, el Mundo Superior sobre el Inferior, etcétera.

Sin excepción conocida, las tallas, esculturas y relieves referidos al dios Taranis se encuentran en la parte superior de pilastras, muros y columnatas, y no se han registrado ejemplares fuera de la época y las regiones de las Galias ocupadas por los invasores romanos.

TAURUS TRIGARANUS: En toda la región continental celta, es decir la Galia Transalpina y las dos Bretañas, uno de los animales más venerados por los druidas, junto con el oso, es el toro, hecho que no resulta extraño en las tradiciones shamánicas de todo el mundo, ya que este animal simboliza universalmente la fuerza y la virilidad.

Un ejemplo de la influencia del toro en la mitología galorromana es el monumento de los Nautas, exhumado en París, en el cual



Este relieve en piedra del Taurus Trigaranus fue hallado al excavar los cimientos de Notre-Dame de París.

figura un toro sobre el que pueden apreciarse tres grullas (*Taurus trigaranus*), dos paradas sobre su lomo y una sobre su cabeza; relaciones similares entre el toro y las grullas pueden encontrarse en el arco de triunfo de Orange y en varios pasajes de la mitología épica irlandesa, aunque hasta el momento no se ha logrado explicar convincentemente su simbolismo.

Sin embargo, se ha logrado establecer que su imagen tomaba parte activa en los rituales mágicos, y existen indicios que permiten deducir que en la Galia,

especialmente en las regiones del norte de Suiza y el valle del Danubio, se le ofrecían con frecuencia sacrificios humanos.

TUTATIS: Como uno de los dioses supremos y arquetípicos de la religión celta continental (aunque su nombre varía según las tribus y las regiones geográficas), Tutatis es el único que muestra una fisonomía, si no universal, al menos más claramente definida que el resto del panteón celta. El nombre Tutatis o Teutates suele traducirse como “el dios del clan”, y deriva de los vocablos protoceltas *tuatha* = clan (en galo *touta*, fonéticamente *tuta*, y en bretón *teuta*) y -tis, desinencia reservada a los reyes y los dioses, que significa literalmente “el que protege”.



Basándose en las escasas inscripciones encontradas en su época, César asocia el nombre Tutatis al dios romano Marte, al que en su tratado *De Bello Gallico* rebautiza con el nombre de Marti Toutatii, lo que lo convertiría en un dios paralelo al Ares/Marte grecorromano, es decir un protector de las glorias guerreras, que asistía a los héroes durante las batallas.

Sin embargo, conociendo la idiosincrasia ferozmente independiente y belicosa de los celtas, lo más probable es que cada tribu haya tenido su propio Tutatis, es decir, su propio dios de la guerra, y que cuando sobrevino la transculturación, se agregó a todos ellos, indiscriminadamente, el nombre genérico de Marte; esta posición parece confirmarse con ejemplos como el del Mars Segomo (“el victorioso”), en la región de Borgoña y la cuenca del Ródano,



Imagen de Tutatis según se muestra en una de las placas del caldero de Gundestrup, en la que el orfebre quiso destacar su dominio sobre los hombres y los animales.



cuyo nombre vuelve a encontrarse en el Ulster, al norte de Irlanda, en el héroe Nia Segamain (“campeón de Segomo”); Mars Beladon (“el destructor”) en la Bretaña Francesa; Mars Camulus (“el poderoso”) en Auvernia, patria de Vercingetórix, personificación del dios prerromano Camulus, que en Irlanda recibía el nombre de Cumhall, padre del héroe *irish gaël* Finn MacCumhall; Mars Rudianus (“el rojo”) entre los helvecios, en Suiza, y Mars Leherenus entre los belgas.

Tanto los ritos druídicos antiguos como los del paganismo celta actual (Wicca), invocan a Tutatis antes de un trato comercial importante o en busca de un mayor beneficio económico. También se utiliza su energía para mejorar las técnicas artesanales y para diseñar talismanes de viaje. Sus símbolos son las monedas y las herramientas artesanales; sus piedras, la calcedonia y el feldespato, y su carta de tarot celta, La Rueda de la Fortuna.

PAÍS DE GALES (*WELSH*)

ADRIAMÁ (*ADREIMAY*): Diosa de la naturaleza que recorre los bosques y las praderas galesas jineteando un jabalí salvaje (véase Ardwinna, en el panteón continental).

ARIANRHODD (*AREEANR'HOD*): En lengua protocelta, el término Arianrhodd significa, literalmente, “círculo de plata”. Esta diosa mayor del panteón galés simboliza la reencarnación, la Rueda del Año, la fertilidad, y constituye la representación primordial del potencial femenino. En realidad, algunos estudiosos de la tradición celta consideran que su historia representa la transición entre los clanes matriarcales y el dominio de los hombres.

En algunas narraciones del *Mabinogion*, la máxima expresión de la literatura celta galesa, su isla estelar, situada en la Corona Boreal, se consigna como el lugar donde las almas de los muertos esperan



su eventual reencarnación. Allí vive con sus sirvientes femeninas, rigiendo los destinos de los muertos.

Arianrhodd se desposó libremente con cuantos hombres y dioses quiso, entre ellos su hermano Gwyddion, y es hija de la gran diosa madre de los galeses, Don, asimilada a la irlandesa Dana.

Arianrhodd era (y es) invocada para ayudar a las mujeres a realizar su potencial femenino, y se asocia con la sexualidad y la fertilidad femeninas, como así también el conocimiento de vidas pasadas.

BELI (BIL-LAY, BEEL-AY): Para algunos investigadores, el primer dios/padre galés, esposo de Don y padre de Arianrhodd, y para otros una deidad solar menor, equivalente galés de Balor, aunque la mayoría coincide en que es quien dio origen al nombre de la festividad de Beltayne, aunque casi todas sus actuaciones están más relacionadas con la de Samhain.

Actualmente, la posición más difundida le adjudica el rol de dios de la muerte y rey del Inframundo; también se lo asocia con varias leyendas acerca de la Glastonbury Tor (Torre de Glastonbury), el antiguo emplazamiento sagrado para los paganos celtas, en el que las hogueras se siguieron encendiendo para las fiestas de Samhain y Beltayne hasta el siglo XVII.

Invocado en la festividad adecuada, Beli puede resultar útil para buscar conocimiento sobre la Tierra de los Muertos o protegerse de los enemigos, especialmente de ataques violentos. Su color es el negro; sus símbolos, las hogueras, la guadaña, la mandrágora y la ceniza, y su carta de tarot, La Muerte.

BLODEUWEEDD (BLODYUWEETH): Esta doncella fue creada por Gwyddion y Math como esposa para el sobrino Llew.

BIRGITT: Véase el panteón *irish gaël*.



CAILLEACH BOLUS: Nombre *welsh* dado al hada-bruja escocesa del tiempo Cailleach.

DANU: Nombre *welsh* de la diosa irlandesa Dana, madre de los Tuatha de Danann.

FIONN MACCUMHALL: Nombre *manx* del héroe irlandés Finn MacCumhall, jefe de los Fianna y las Legiones Rojas del rey Cormack MacArt. Fionn rigió los destinos de la isla durante un largo período, comisionado por el rey para expulsar a las huestes sajonas que se habían apoderado de parte de ella.

FODH-LA (FOOTLAH): Nombre *welsh* de la diosa *irish gaël* Fothla (Fotia en la Isla de Man), integrante de la trilogía formada por ella, Bean-Bha y Eire.

GEÓRGOS: Según algunas versiones, sería el equivalente al dios Grannios del panteón *scottish gaël*, aunque aún no se ha podido probar ninguna de las posiciones.

GOFANONN (GOOFAYNAHN): Nombre *welsh* del dios irlandés Goibnyu.

GWION BACH: Hijo de Gweang de Llanfair, fue encargado de revolver el contenido del caldero de Cerridwen (véase el panteón *scottish gaël*), donde se cocía la poción de la sabiduría, pero con el encargo de no probarla. Cuando, accidentalmente, tres gotas del líquido cayeron sobre sus dedos, los lamió y así obtuvo todo el conocimiento del mundo.

Sin embargo, al comprender lo que había hecho, se aterró y salió huyendo, para lo cual se transformó en una liebre, pero la diosa se



convirtió a su vez en sabueso para perseguirlo. Entonces Gwion adoptó la forma de un pájaro, y Cerridwen la de un halcón hasta que, finalmente, Gwion se transformó en una semilla de trigo, y la diosa en gallina, comiéndoselo. Pero entonces el muchacho echó raíces en su interior y renació de ella como Taliesin, el bardo.

Se lo invoca en temas relacionados con la magia en general, la adquisición de sabiduría y exploraciones de vidas pasadas, y se lo representa mediante las flores de madreselva, la liebre, los perros, los pájaros y las espigas de trigo, y su carta en el tarot celta es El Sabio.

GWYDDION (GWITHEEOHN): Hijo de Danu y tío de Llew, transformó a su esposa **Blodeuwedd** en lechuza mediante su dominio de la magia musical. La inteligencia de Gwyddion era colectivamente reconocida, especialmente desde que rescató a su sobrino Llew de unos bandoleros, simplemente cantando un encantamiento. Con frecuencia los nobles se referían a él como un maestro de la ilusión, un benefactor de la humanidad y un luchador contra la estupidez y la estrechez de criterio, también como “el druida de los dioses”.

Gwyddion y sus hermanos lucharon en la Batalla de los Árboles para asegurar que el perro, el ciervo y el avefría que le habían ofrendado en Annwun las hadas de los Tuatha de Danann pudieran regresar al Mundo Intermedio. Su última hazaña en el Mundo Inferior dio como resultado que esos animales (sagrados para muchos dioses, especialmente Cerridwen) pudieran ser traídos al mundo real.

Se cultiva la amistad de Gwyddion para cualquier hechizo o encantamiento basado en la música y para estimular la claridad mental. Su símbolo principal es el clavo de olor; su piedra, la amatista, y su carta en el tarot celta, La Música.



HU GADHAM (HYOO GADHAMM): En muchas leyendas esta deidad galesa, cuyo nombre significa “Hu, el poderoso”, simboliza al dios padre de los *cimry*, los primeros habitantes de Gales. Según estas leyendas, Hu llegó a Gales “desde el sur”, hecho que hizo pensar a muchos investigadores que procedía de Cornwall, donde se lo llama **Hu Guairy**, término que tiene el mismo significado que el *welsh*.

Sin embargo, los mitos *cornish*, a su vez, lo indican como procedente “del remoto este”, lo que puede ubicar su origen en India o Constantinopla.

Es el dios de los granjeros, ya que enseña a sus seguidores los secretos de la granja, como arar, sembrar, cosechar y cuidar el ganado y los animales domésticos, como así también a respetar y conservar las tradiciones y transmitirlos por vía oral.

Sus símbolos representativos son el yugo y el arado; su planta, la cebada, y su carta de tarot, El Ciclo.

LLEW (LLEWY): También conocido como Llew Llaw Gyffes (Llew, el de la Mano Firme), y apodado Gwalchmei (el Halcón de Mayo), es hijo de Arianrhodd y el hermano de ella, Gwyddion, aunque algunas versiones atribuyen su paternidad a Math, su tío. Su leyenda, narrada en el *Mabinogion*, gira alrededor de tres puntos principales: el hecho de que sólo pudiera ser muerto de una forma especial y secreta, de que su madre le aplicara un hechizo para que nunca pudiera casarse y que jurara que nunca pronunciaría su nombre en presencia de persona alguna.

Sin embargo, si bien Arianrhodd, de acuerdo con las costumbres *welsh*, estaba en todo su derecho de negarse a nombrarlo por su nombre, fue prácticamente obligada a hacerlo por el hecho de que, al llegar a su juventud, Llew se había convertido en un gran arquero, una de las condiciones más admiradas por los guerreros celtas.



Ahora bien, carecer de nombre era aterrador para los conceptos del paganismo celta, que lo identificaban con la propia esencia espiritual de cada uno, equivalente a lo que en la actualidad se considera el alma.

Gwyddion y Math, por su parte, viendo la maldición de no casarse que pesaba sobre su hijo y sobrino, decidieron construirle una mujer que estuviera libre del hechizo: Blodeuwedd, pero ésta, una vez terminada, se enamoró de Gronw Pebyr, un rey menor de la región de Kiddywelly, con el cual tramaron descubrir la única forma en que Llew podía ser asesinado.

La mujer fue la encargada de convencer a Llew de que le contara los detalles y éste le dijo que sólo podía ser muerto por una lanza que hubiera tardado un año y un día en ser fabricada, mientras se encontrara entre cuatro paredes, bajo un techo de paja, recién bañado y con un pie descansando sobre el lomo de una cabra.

A pesar de las dificultades que presentaba la empresa, la traidora pareja logró cometer el crimen, y en el momento de su muerte, Llew se alejó convertido en un águila, para ser luego recuperado por su vínculo con Gwyddion. Esta parte de la leyenda, narrada en el *Mabinogion*, pone de manifiesto la firme creencia del paganismo celta en la resurrección y el retorno de los Otros Mundos.

Dado que existen datos como para pensar que Llew también fue venerado en la Galia Transalpina, algunos autores consideran que es la representación *welsh* del dios galo Lug o Lugus.

LLUDD (LIUDH): Hijo de Beli, el dios mayor de la muerte, Lludd es, a su vez, un dios de la muerte por derecho propio. Se lo considera una deidad netamente galesa, pero sus templos se han encontrado en muchos puntos del continente y en Escocia e Inglaterra, lo que permite deducir que ha sido un dios muy antiguo, quizás protocelta.



Se lo suele invocar como protección para personas o lugares, como ayuda para vencer a enemigos más poderosos y, por sus capacidades de dios de la muerte, como psicopompo. Sus piedras son la obsidiana negra y el azabache, y su carta del tarot celta, La Muerte.

Llyr: Deletreado como Layr en Erín y la Isla de Man, es más conocido por su nombre *welsh*. Llyr es un poderoso dios del mar y padre del dios de las tormentas, Manann, cuyo nombre está probablemente más difundido en Irlanda que en su propio país de Gales.

Volviendo al padre, Llyr tuvo cuatro esposas sucesivas: Iweriadd, Penardun, Aebh y Aiffe, y cuatro de sus hijos (engendrados con Aebh) son los protagonistas de un triste relato folklórico del *Mabinogion*, “Los hijos de Llyr” o “Las cuatro penas de Erín”, en el cual su madrastra Aiffe los convierte en cisnes, y deben permanecer en esa forma durante novecientos años hasta recobrar su forma humana.

Llyr interviene en todo lo que sea magia acuática, protección durante los viajes por mar y para contactar a las hadas acuáticas. Su símbolo, al igual que el de Neptuno, es el tridente y las caracolas marinas, y su piedra, el berilo.

LUG: Véase Lugh, en el panteón continental.

MANA WYDDAN (MAWN-AWYN-AHN): Llamado también **Mannahan MacLlyr** (o MacLayr) en la Isla de Man, se lo representa como un dios marino camaleónico, de cuyo nombre toma su epónimo la Isla de Man, e hijo del dios del mar Llyr (Layr en Irlanda).

ManaWyddann era el poseedor de un mágico navío autopropulsado, llamado “El Bebedor de Vientos”, y de un caballo marino de nombre “Cabellera esplendorosa”, con los cuales solía recorrer sus posesiones, especialmente la Isla de Man (de la cual Finn Mac-



Cumhall le había otorgado el reinado), y la Isla de Arran, situada, según la leyenda, en el estuario del río Clyde, donde era dueño de una gran plantación de manzanos mágicos, en la cual pasaba su tiempo reposando en un trono de madreperla.

También poseía dos lanzas, una roja y una amarilla, una espada, llamada "La Vengadora", y un escudo impenetrable, que ningún arma construida por manos humanas podía atravesar; sin embargo, su arma preferida era un manto de invisibilidad, gracias al cual podía atravesar al ejército más numeroso sin ser notado.

Sus poderes mágicos eran muy comentados, a tal punto que una vez cada treinta y tres años celebraba la Fiesta de la Edad, en la cual todos los que eran invitados se aseguraban otros tantos años de vida sin envejecer. Al saber que su esposa Fand (una de tantas en sucesión) lo había abandonado, enamorada del héroe CuChulainn, sus poderes de hechicero y el consejo de su madre Rhiannon lo llevaron a decretar que el mundo de las hadas y las criaturas mágicas debía permanecer por siempre separado del de los humanos; luego, se exilió a un país conocido como Esysium, un mítico reino submarino, acompañado de toda su corte feérica y de los desaparecidos formoré, que se convirtieron en monstruos subacuáticos para custodiar su reino.

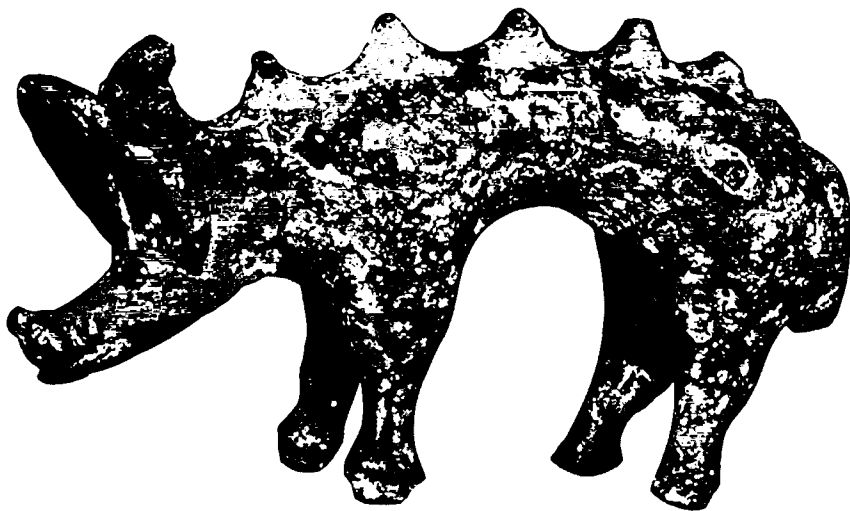
A pesar de su origen ancestral, muy anterior a los celtas, no fue demasiado popular hasta la llegada de este pueblo y, cuando éstos fueron sojuzgados por los romanos, quedó limitado a las costas irlandesas y galesas, y no fue incluido, como tantos otros dioses, en el panteón romano, asimilado, por ejemplo, a Neptuno.

ManaWyddan es el dios a quien se recurre para borrar a alguien del recuerdo, asistir en los viajes astrales, ayudar en todos los hechos mágicos relacionados con el mar y para solicitar protección contra las tormentas y las hadas malévolas, especialmente las relacionadas con el océano.



MATH: Su nombre, que significa literalmente “moneda” o “dinero”, es mencionado en el *Mabinogion* como uno de los grandes maestros de la magia y, simultáneamente, como rey de Gwynedd, uno de los reinos *cimry* en que se dividía por entonces el país de Gales. Como hermano de la diosa/madre Don (Dana), es también antecesor de los Tuatha de Danann y uno de los regentes menores del Mundo Inferior.

Se lo considera la deidad que aportó prosperidad y riquezas a Gales, por haber sido el primero en traer una piara de jabalíes al reino; esto emana de una creencia común entre los celtas de que los jabalíes (como representación de la opulencia) se originan en el Inframundo y que son propiedad de sus líderes.



Estatuilla de bronce que representa a un jabalí, animal sagrado de los druidas, hallada en Honslow, Inglaterra.

En la magia ritual, la energía de Math es una de las más poderosas para encaminar la nuestra hacia la prosperidad personal. Se lo invoca también como guía hacia el conocimiento y el desarrollo



espiritual. Su símbolo es la corona; sus colores, el rojo y el dorado; sus piedras, el rubí y el granate, y sus cartas en el tarot celta, El Maestro y El Emperador.

PWYLL (POOHYLL): Padre de Pryderi y primer esposo de Rhiannon, fue rey de Dyffed (actualmente Carmarthenshire, y no Pembrokeshire, como se creía antes) y luego de Arawn, durante un año y un día, como lo narra la leyenda "Pwyl, rey de Dyffed" consignada en el *Mabinogion* (sobre esta leyenda véase *Mitos y leyendas celtas*, en esta misma colección).

Los atributos de valentía, justicia, respeto por la esposa, lealtad al amigo y amor fraternal y desprendido por él hacen que se lo invoque con frecuencia para mantener una promesa, consolidar una amistad, defender al camarada y no tomar ventaja de una situación favorable pero injusta. Sus símbolos son las máscaras y los disfraces; sus piedras, el jaspe, el jade verde y la malaquita; su metal, el oro, y sus cartas de tarot, La Justicia y La Fortaleza.

RHIANNON (R'HEE-AWN-ONN): Si bien el nombre *welsh* de Rhianonn se traduce usualmente por "divinidad" o "reina excelsa", y constituye un símbolo de la fertilidad, ella es también la reina del Mundo Inferior y diosa de la muerte; induce a los durmientes a soñar, es una diosa lunar y se la representa con un caballo blanco.

Rhianonn, jinete en su impoluto potro blanco, se aparece mágicamente ante Pwyl, su futuro marido, tres veces incitándolo a que la persiga y desapareciendo luego. A pesar de estar prometida en matrimonio a Gwawl Ap Cludd, un príncipe menor, estaba decidida a obtener a Pwyl, pero ambos fueron engañados por su padre, Heveydd el viejo, y entregada a Gwawl como una cuestión de honor. Sin embargo, un año y un día después, utilizando su magia y una buena dosis de conspiración consiguió escapar de su esposo, quien



la siguió, pero fue engañado a su vez por Pwyll, quien logró con astucia hacerlo meter en una bolsa, y luego trató de matarlo fingiendo que era un tejón (véase *Mitos y leyendas celtas*, en esta misma colección).

En su papel de diosa de la muerte, Rhianonn suele cantar tan dulcemente que puede inducir a quienes la escuchan a dormir, para no despertar jamás, lo que recuerda las viejas leyendas germanas de las hadas de lagos y arroyos, que cantaban para atraer



La diosa Rhiannon cabalgando, en una acuarela de Alan Lee.



a los marinos y los pescadores, y luego los sumergían en las profundidades.

Su representación sobre un caballo blanco recuerda también a la diosa bretona Epona, a tal punto que muchos investigadores aseguran que se trata de la misma diosa o, al menos, que han partido de fuentes arquetípicas similares. También se la ha comparado con la diosa gala Rigatona, indicando un estatus mucho mayor en el panteón celta que lo que se le reconoce actualmente.

En los ritos mágicos celtas, Rhianonn puede ayudar a derrotar enemigos, ejercitar la paciencia, conducir rituales lunares e interpretar sueños. Sus símbolos son la luna menguante y el mar; su flor, el jazmín; su color, el blanco, y su piedra, la selenita.

SIRONA (SAYROONAH): También conocida en el norte de Gales como Dirona, su nombre representa la estrella del alba, por lo que se la asimila a la diosa grecorromana Venus/Afroditas. Por su relación con el lucero, que anuncia la llegada del astro rey, se la considera la diosa que rige los ubérrimos veranos del sur de Gales, al menos de acuerdo con las pocas narraciones que han llegado hasta nuestros días. Probablemente sea también una deidad menor del sol en otras de sus facetas, como la de madurar las mieses y derretir las nieves para aumentar el riego de los sembrados.

Su festividad es la de Randaghâdh, que significa “la llegada del verano”, en la que se la honra para solicitarle, fundamentalmente, sanación, limpieza y purificación.

VIVIONN (VAYVIONH): Llamada Bebhionn en Erín, era una joven de estatura gigantesca, hija de Treon, que vivía en la Tierra de las Mujeres, uno de los reinos del Mundo Inferior. Sus dedos se encontraban cubiertos de anillos, suficientemente grandes para que en cada uno de ellos pudiera vivir una persona. Su padre, contra sus



deseos, la prometió en casamiento a Aeda, un diminuto rey menor, por lo cual la muchacha escapó de su casa y buscó refugio entre las Legiones Rojas. Sin embargo, Aeda, despechado por la negativa, logró encontrarla y le dio muerte de una pedrada en un ojo. Arrepentido, su padre inhumó su cuerpo con todos los honores correspondientes a una diosa, en un elevado peñasco al que, en su honor, bautizaron El Risco de la Diosa.

Dada sus propiedades de psicopompo, se la invoca en el Día de los Muertos, para que ayude en los rituales de Pasaje al Más Allá. Su símbolo representativo para la invocación es el árbol del tejo.

ISLA DE MAN (*MANX*)

ACTLAND (*ACKTLEIND*): El apetito sexual de esta reina/diosa era tan voraz que ningún hombre podía satisfacer sus exigencias en este campo, de modo que decidió tomar como esposo a Kawrr, un gigante procedente del reino de las hadas. Y cuenta la leyenda que quedó tan satisfecha del desempeño de su compañero de lecho que ya nunca volvió a quejarse, y su pasatiempo preferido pasó a ser peinar la larga cabellera del gigante.

En los ritos de Mabon se solicita su asistencia para la magia sexual, a lo que, según dicen las tradiciones, la diosa nunca se niega. Se la invoca también, sobre todo en los rituales Wicca, para la consolidación de la familia, especialmente en lo tocante al ajuste sexual de las parejas jóvenes. Sus símbolos son los utensilios de tocador, especialmente el peine, y sus cartas de tarot, La Pareja y Los Dos Caminos.

AERTEN (*AEYRTEEN*): Su nombre se deletrea también Aerfen, caso en que suena *Aerfeen*. Es una diosa del destino, que rige la suerte y la fortuna de los países y los hombres en guerra; principalmente, era invocada cuando se trataba de luchas entre dos o más clanes celtas.



Su santuario se halla en las llanuras de Worthembury, a orillas del río Dee, hoy condado de Wrexham, donde las leyendas indican que deben ofrecerse a la diosa tres sacrificios humanos cada tres años, para asegurar el triunfo de sus habitantes sobre sus contendientes, sean del tipo que sean.

En los ritos de petición se trabaja en conjunto con la diosa para anticipar y vencer a los enemigos y poder así restaurar la paz.

Sus símbolos más destacados son el hacha de dos filos y, en general, todo tipo de arma; sus cartas de tarot, La Guerra y El Carro de Hermes; su color, el negro, y sus piedras, el cuarzo hialino y el diamante.

AITHERNE (AWHTHEIRN): Es el druida que robó al rey Mirdish tres infames serpientes de la Negación, la Decepción y el Desprecio. Los tres reptiles constituían el principal vehículo utilizado por el malvado rey para transportarse a la Tierra de los Muertos, con el objeto de apoderarse de las almas en pena para obligarlas a cumplir trabajos de magia negra en perjuicio de los habitantes del reino.

Al robarse las serpientes, el druida impidió que el soberano siguiera viajando al Mundo Inferior a proveerse de soldados y oficiales para aterrorizar la región, y al poco tiempo el rey caía destronado y era expulsado al exilio.

Se lo venera durante las festividades de Yule, con el obvio propósito de desarmar simbólicamente a los enemigos y hacerles perder su estabilidad y seguridad.

Sus símbolos más destacados son el báculo, la túnica y la hoz de oro de los druidas; sus piedras, el mármol blanco y el ojo de tigre, y sus cartas de tarot, La Justicia y El Ladrón.

BEL (BEIL): Nombre *manx* que recibe el dios galés Beli.



BRANWEN (*BRAENWEEN*): Llamada *Braenwyn* en Cornwall, es una hija de Manann e Iweridd, cuyo nombre se traduce como “hermoso seno”, y con frecuencia es equiparada a la griega Afrodita. Al igual que ésta, es una diosa del amor, la sexualidad y el mar.

Murió de pena durante la guerra entre Gales e Inglaterra, considerándose culpable de ella, ya que había comenzado con una reyerta entre dos nobles durante su fiesta de boda, que ella consideró que había sido por su culpa; en realidad, había sido la obra de Evnissyen, un celoso cortesano galés, intrigante y malintencionado, que planeaba sacar ventaja del conflicto.

Sus poderes resultan muy favorables en la magia amorosa y sexual y en todo lo relacionado con el mar.

BRIGITTE: Apelativo *manx* de la diosa irlandesa Birgitt, cristianizado luego de su santificación como Santa Brígida.

CAILLEACH NY GROAMCH (*KILLÓGH NAY GRUMAGH*): Nombre *manx* dado a la bruja *scottish gaël* del tiempo, Cailleach. Significa, literalmente, “hada-bruja del invierno”.

CEVIHFIONN (*CEIVAIFHOONN*): Su nombre significa, literalmente “surgida de la blancura” o “de la luz”. Arquetípicamente representa a la diosa de la inspiración, y a menudo se la encuentra junto al Pozo de la Sabiduría, con el contenido del cual intenta permanentemente saciar su inextinguible sed.

También se encuentra allí vigilando que los seres humanos no tengan acceso al contenido del pozo, no por un sentimiento egoísta, sino porque el agua mágica esconde conocimientos que exceden la capacidad de los seres humanos para lidiar con ellos.

Por ello, la diosa administra y distribuye minuciosamente el agua de cada fuente, proporcionando a cada uno la cantidad



exacta de sabiduría e inspiración divina que es capaz de aplicar y controlar.

Su símbolo es el agua cristalina de las fuentes y las vertientes, y los cantos rodados que se encuentran en su fondo, principalmente los ónices y las amatistas. Su carta de tarot es La Sabiduría.

DEASSALL (DEESHAILL): Es un dios de la abundancia y la prosperidad, que recibió de sus adoradores el título de Rey de los Pilares de Oro.

Fue Deasall quien proporcionó a los hijos de Tuirrean siete jabalíes mágicos, los cuales reaparecían milagrosamente al día siguiente que habían sido comidos. Esta leyenda figura en el *Mabinogion* y constituye una de "Las cuatro penas de Erín".

DON: El nombre de Don (pronunciado con una "o" larga), es el equivalente al irlandés Dana en la Isla de Man, aunque algunos autores sostienen que el nombre proviene de la diosa griega Danae, mientras que el origen de Dana se remonta a los antiguos peloponesos.

En el *Mabinogion* se afirma que de su unión con el dios Beli (Beltayne, en *irish gaël*) surgió la raza galesa, y que sus hijos Math, Gwyddion, Arianrhodd y Lludd fueron los que enseñaron a los hombres todas las artes y oficios (véase Dana, en el panteón *irish gaël*).

ELKMAR (ELKMAEER): Elkmar, originario de la Isla de Man, fue el elegido por el omnisapiente Dagda para acostarse con la hija de un rey menor de Erín, Boann, porque una profecía suya le había indicado que su hijo resultaría de utilidad para él. Sin embargo, el gran dios no había calculado que ambos se enamorarían y se casarían, desobediencia que le desagradó, por lo cual arrojó sobre ellos el hechizo de que, un día después de haber nacido la criatura, ambos la olvidarían por completo.



El producto de aquella unión fue Oenguss MacOg (Angus MacOgg, en *irish gaël*), célebre arpista de los Tuatha de Danann, por quien Dagda terminó sintiendo terribles celos y envidia. Se lo invoca, sobre todo, en la consagración de matrimonios.

EOSTRE (YOUSETREE): Se trata de una diosa originaria de la Isla de Man, aunque su culto trascendió hasta transformarse en una deidad pan-céltica, a tal punto que la festividad de Ostara se celebra en su honor.

Eostre es la personificación de la primavera, diosa de la reencarnación, los nuevos inicios y la fertilidad. También de su nombre proviene el término “estrus” dado a la fertilidad animal, y que en *goidel* significa, literalmente, “estación fértil”, lo que la vincula, también, como diosa de la fertilidad y reproducción de los animales domésticos y los de caza.

Se invoca a la diosa Eostre en los rituales de Ostara, solicitándosele asistencia en los problemas de maternidad, tanto para los humanos como para las mascotas y el ganado.

Su asociación con la estación primaveral (Ostara se celebra en el equinoccio de primavera) hace que su energía resulte sumamente beneficiosa para alentar reencarnaciones de los muertos queridos, así como también para los que comiezan una nueva vida.

Sus símbolos más destacados son la cruz de brazos iguales, el óvalo y los conejos; su carta de tarot es El Ciclo.

FIONN MACCOOL: Nombre *manx* del héroe irlandés Finn MacCumhall, jefe de los Fianna y las Legiones Rojas del rey Cormack MacArt.

FOTIA: Nombre *manx* de la diosa irlandesa Fothla, integrante de la trilogía formada por ella, Bean-Bha y Eire.



GOVANONN (GOOVAHNON): Nombre *manx* del dios irlandés Goibnyu.

LAYR: Nombre del dios galés Llyr en *manx*.

LIBANN (LAYBEEN): Su nombre significa “hermosa dama”; era una diosa/hada de la Isla de Man y el norte y este de Erín, encargada del cuidado y protección de las fuentes sagradas; un día descuidó su tarea y el agua surgente inundó la cavidad provocada por Finn MacCumhall en su lucha con el gigante, creando el Lough Neagh.

Las leyendas no determinan con precisión la forma habitual de Libann, pero explicitan que podía mutarla a voluntad, transformándose en un salmón, que es la encarnación de la sabiduría; esta cualidad la sitúa como una diosa de la reencarnación y la adaptabilidad. Cuando ella se convertía en salmón, su fiel perro Graugh lo hacía en una nutria, y ambos retozaban en las fuentes, hasta que sentían el deseo de volver a su forma terrestre.

Su símbolo es el salmón; su planta, el junco, y su carta de tarot, Los Dos Caminos.

LUGHES: Véase Lugh, en el panteón continental.

MANAHANN MACLLYR (MACLAYR): Nombre *manx* del dios galés ManaWyddan, una de las deidades principales de la Isla de Man.

OENGUSS MACOGG (OWNGUSS MACOGG): Si bien la mayoría de sus leyendas narran sus actividades en Irlanda (Angus MacOgg, en el panteón *irish gaël*), algunos autores sostienen que su origen tuvo lugar en la Isla de Man, basándose en indicios bastante consistentes que hablan de su estadía allí antes que en Erín.



En Man, Oenguss está considerado un dios de la muerte (o, más precisamente, del amor fatal) y se le atribuyen poderes similares a los de sus equivalentes grecorromanos Apolo y Eros.

ORIBSEN: Nombre otorgado por los habitantes de esa región de la isla a ManaWyddan MacLlyr, por ser originario de la región de Galway, en la zona ribereña al lago homónimo (Loch Oribsen).

CORNWALL (*CORNISH*)

ACHALL (*ACKHAILL*): La heroína Achall era hermana de un joven y valiente guerrero que, cuando él fue muerto en batalla, se apenó tanto que su angustia la mató a ella también. En honor a su trágico amor fraternal, se bautizó con el nombre de Colina de Achall un monte cercano al santuario de Tara.

A pesar de no ser una deidad mayor, se invoca su nombre durante los rituales de Transición, buscando su alineación para fortalecer los vínculos con el fallecido y recabar resignación para esperar su resurrección. Sus símbolos más destacados son el agua corriente de fuentes y arroyos y los cuchillos; su planta, el heliotropo; sus piedras, la malaquita roja y el granate, y sus cartas de tarot, La Muerte y El Carro de Hermes.

BELANUS, BELINAS: Nombre *cornish* del dios galés Beli.

BOADICEA (*BOWDYCEE*): Originaria de la región de Inceni, Boadicea fue una famosa reina guerrera del siglo I d. C., cuya llameante y larga cabellera roja aterrorizó en los campos de batalla al invasor romano, a quien ella había jurado expulsar de los campos del sur de las Islas Británicas. En *cornish* su nombre significa “victoriosa”, y su diosa patrona era Andraste, una deidad guerrera bretona que



invocaba inmediatamente antes de las batallas, ofreciéndole sacrificios humanos, generalmente de enemigos prisioneros, en un santuario edificado a tal efecto.

Su símbolo es la liebre, animal que solía liberar para alertar a sus seguidores de la presencia del enemigo, y la armadura; se la invoca para que anuncie la presencia de posibles enemigos.

BRAENWYN (BRYENWYNH): Equivalente fonético del nombre de la diosa Branwen de la Isla de Man. Invocándola, ayuda en problemas relacionados con el agua y hechizos sexuales y amorosos.

CAILLEACH CORCA DUIBHNE: Nombre *cornish* de la bruja escocesa del tiempo Cailleach.

CONDWIRAMoor (KOENDUIRAMoor): Guardiana arquetípica de los misterios femeninos y diosa de la soberanía, que ha sido incluida, aunque brevemente, en las leyendas del Santo Grial como esposa de Parsifal. Por tratarse de una diosa netamente femenina suele ser invocada por las mujeres para descubrir su propia femineidad; su símbolo es, por supuesto, el cáliz.

DHONN (DOENH): Como dios de la muerte, Dhonn es uno de los señores del Mundo Inferior o Inframundo, y consorte de la primigenia diosa Macha. Es hijo de Midhir y Sterlia, pareja real del reino de las hadas equiparada a la irlandesa Oberón y Titania, y su propio hijo, Tera, fue enviado a la Isla de Man, para ser criado y educado por Oenguss MacOgg.

Cuando se la invoca, actúa como puente para los contactos metafísicos y espirituales, y sobre la memoria de vidas pasadas. Sus símbolos son el fuego y las cenizas, y su piedra, el ónix verde.



FIONN MACCOOL: Véase Finn MacCumhall, en el panteón *irish gaël*.

GILVAETHWY: Llamado “el Falso” por su tendencia a la mentira y las intrigas cortesanas, Gilvaethwy codiciaba a la doncella de Math, Goenwy, y urdió una trama de las suyas para apoderarse de ella, de forma que le permitiera usurpar a la vez el trono de Math, ya que las líneas celtas de descendencias la mayor parte de las veces pasaban por las madres y no por los padres.

El hermano del rey, Gwyddion, quien también codiciaba el trono, conocía las intenciones de Gilvaethwy acerca del reino y de Goenwy, y decidió ayudarlo para ver qué podía obtener de su doble traición. Ambos intrigantes se pusieron de acuerdo y decidieron tentar a Math para que intentara robar el rebaño de cerdos mágicos del rey Pryderi. Math accedió a hacerlo, pero sus actividades generaron una guerra inesperada. Mientras sus asociados y sus enemigos combatían, Gilvathwy raptó a Goenwy, hasta que Math, consciente de su traición y cansado de todas las mentiras y luchas intestinas, lo transformó en ciervo durante un año y un día, y luego sucesivamente en cerdo y en lobo, con la consigna de que, al término de cada mutación, volviera y entregara a Math uno de sus cachorros.

HU GUAIRY: Véase Hu Gadham, en el panteón *welsh*.

LUACH LURGANN (LOOAJ LURHGAYN): Asociada con frecuencia a la diosa gaélica Scatach, atraía a sus seguidores a lo más profundo de los bosques, donde les enseñaba las artes de la guerra y la construcción y manejo de las armas. Su nombre se traduce como “pies alados”, y se la considera la corredora más veloz del panteón celta.

Según su leyenda más difundida, un día, mientras escapaba de unos enemigos, corrió tan rápido que se desintegró en el aire, quedando de su cuerpo sólo un fémur que, al caer a tierra, formó

un lago (que fue luego bautizado Lurgann en su honor) en la región de Bodmin Moor.

Se la invoca, a similitud de la diosa Scatach, para ayudar a los educadores, para obtener plenitud física y para proteger a los viajeros en las proyecciones astrales y viajes extáticos. Sus símbolos son las armas y el viento; su planta, el cardo corredor (*thistle*); su color, el azul, y sus piedras, el lapislázzuli y la turquesa.

LUGHES: Véase Lugh, en el panteón continental.

MANDRED (MAHNDREYD): De acuerdo con las leyendas *cornish*, Mandred es el auténtico nombre de Dios, que al ser mencionado atrae hacia el que lo pronuncia todo el potencial que necesita. Algunos autores comparan este mito con ciertas tradiciones del Medio Oriente, en el sentido de que los seguidores no podían pronunciar el nombre del dios, so pena de que no se les permitiría ingresar al paraíso prometido.

Se lo invoca durante la festividad de Randaghâdh, a los efectos de absorber su energía primaria (que no es femenina ni masculina) y para ayudar en todo tipo de intento mágico. Su símbolo es el triángulo; sus piedras, el citrino y la turmalina, y su carta de tarot celta, El Emperador.

MONG FINN (MOUNG FEINN): Aunque posteriormente su culto se extendió a casi todo el territorio celta insular, los investigadores



Estatuilla de bronce atribuida al dios Mandred, por haber sido encontrada en un santuario de su culto en la región de Uny Lelant, Cornwall.



coinciden en que su origen radica en el sudoeste de Inglaterra, donde se ha encontrado mayor cantidad de santuarios en su honor.

En *cornish* su nombre se traduce por “la del cabello blanco”, y usualmente se la asocia con las antiguas deidades de Samhain y con la festividad pagana conocida como “Feile Mongfinne”, celebrada por la comunidad Wicca. Entre éstos, se acostumbra a orarle durante la fiesta de Halloween, a los efectos de no despertar su ira.

Se invoca su presencia en los ritos de Samhain, y sus símbolos son los disfraces y las manzanas; su color, el naranja, y sus piedras, la rodonita y el jaspe rojo.

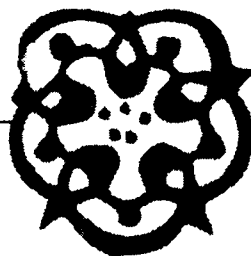
RHIANONN: Diosa de la luna y de la muerte y reina del Mundo Inferior; es el equivalente *cornish* de la diosa galesa homónima.

TAMARA: Diosa local, consagrada al río Tamar, que divide el condado de Cornwall del resto de Inglaterra. Probablemente fuera tanto una fuerza protectora como una diosa de las aguas corrientes. Se recurre a su energía cuando es necesario crear o generar vínculos propios.

Sus símbolos son las aguas surgentes; sus plantas, las variedades acuáticas; su piedra, el canto rodado, y su color, el azul.

ΑΡΕΠΔΙΣΕ:

ΔΙΒΙΣΙΟΝ ΔΕΛ ΑΝΘ ΛΥΠΑΡ



Fecha aproximada: Diciembre (se subdivide en dos, según la variedad del árbol).

Árbol: (1ra. variedad) Abedul.

Letra Ogham: B (Beyth, Bedwen).¹

Género: Femenino.

Asociaciones: Iniciación, comienzo, reencarnación, contactos con espíritus.

Propiedades mágicas: Protección a los niños, purificación, creatividad, comunicación, recuerdo de vidas pasadas.

Deidades a invocar: Airmid, Artio, Badbh, Balor, Beltayne, Bilé, Branwen, Brid o Birgitte, Credne, Dhonn, Goibnyu, Grannios, Oghma u Ogmios.

Fecha aproximada: Diciembre.

Árbol: (2a. variedad): Abeto, pino.

Letra Ogham: A (Ailm, Fynidwydden).

Género: Femenino.

Asociaciones: Enfermedad, fallecimientos, accidentes, recuerdos de vidas pasadas.

¹ La primera denominación corresponde al idioma *irish gaél*, mientras que el segundo término es *goidelic* o *protocelta*.



Propiedades mágicas: Protección contra desastres naturales, guía del bien morir, contactos espirituales.

Deidades a invocar: Airmid, Badbh, Bebhionn, Beltayne, Branwen, Brid, Dhonn (Dana, Danu, Don).

Fecha aproximada: Decimotercer mes (sin equivalente en el calendario occidental).

Árbol: Serbal.

Letra Ogham: L (Luys, Gerdynen).

Género: Masculino.

Asociaciones: Videncia, espiritualidad, comunicación, aprendizaje.

Propiedades mágicas: Curación, crecimiento personal, sabiduría, adivinación, contactos espirituales.

Deidades a invocar: Airmid, Aiffe, Bebhionn, Beli, Beltayne, Bilé, Blodeuweedd, Branwen, Cailleach o Cailleagh, Cally Berry, Connla Cairnbhrethach, Dana, Dhonn, Diancetch, Gwyddion, Macha, Miach, Oghma u Ogmios.

Fecha aproximada: Enero.

Árbol: Aliso.

Letra Ogham: F (Fearn, Gwernen).

Género: Masculino.

Asociaciones: Autoayuda, perseverancia, eficacia, sabiduría, purificación, magia del fuego.

Propiedades mágicas: Destreza, habilidad, polimorfismo, espiritualidad, progreso personal.

Deidades a invocar: Ayleen, Bean-bha, Blodeweedd, Cailleach o Cailleagh, Cally Berry, Cerridwen, Connla Cairnbhrethach, Cormack MacArt, Dagda o Dagdá, Grannios, Gwyddion, Lugh, Macha.



Fecha aproximada: Febrero.

Árbol: Sauce.

Letra Ogham: S (Saille, Helygen).

Género: Femenino.

Asociaciones: Equilibrio, armonía.

Propiedades mágicas: Estabilidad, ponderación, equidad, justicia, amor romántico, fertilidad.

Deidades a invocar: Angus MacOgg, Arianrhodd, Artio, Branwen, Cernunnos, Dana, Pwyll, Rhianonn.

Fecha aproximada: Marzo (se subdivide en dos, según la variedad del árbol).

Árbol: (1ra. variedad) Fresno.

Letra Ogham: N (Nuin, Onnen).

Género: Femenino.

Asociaciones: Lagos, ríos, arroyos, mar.

Propiedades mágicas: Protección, curación, prosperidad, contra ataques enemigos.

Deidades a invocar: Aiffe, Airmid, Balor, Bean-bha, Branwen, Brid, CuChulainn, Diancetch, Finn o Fionn MacCumhall, Miach.

Fecha aproximada: Marzo.

Árbol: (2a. variedad) Manzano.

Letra Ogham: Q (Quert, Abhall).

Género: Femenino.

Asociaciones: Bosques, praderas.

Propiedades mágicas: Procreación, continuidad de vida, perseverancia, reencarnación, comunicación, expresividad.



Deidades a invocar: Artio, Badbh, Bean-bha, Bilé, Cormack MacArt, Dhonn, Epona, Hu Gadham, Oghma u Ogmios.

Fecha aproximada: Abril.

Árbol: Espino albar (espinillo blanco).

Letra Ogham: H (Huathe, Draenen wen).

Género: Masculino.

Asociaciones: Obstáculo, restricción.

Propiedades mágicas: Paz interior, vínculos en riesgo, infertilidad.

Deidades a invocar: Arianrhodd, Artio, Cernunnos.

Fecha aproximada: Mayo.

Árbol: Roble, encina.

Letra Ogham: D (Daur, Derwen).

Género: Masculino.

Asociaciones: Seguridad, fuerza, perseverancia, energía, fuego.

Propiedades mágicas: Fidelidad, propósitos positivos, poder.

Deidades a invocar: Aiffe, Arianrhodd, Connla Cairnbhrethach, Cormack MacArt, CuChulainn, Dagda o Dagdá, Dechtera (Dechtire), Lugh.

Fecha aproximada: Junio.

Árbol: Acebo.

Letra Ogham: T (Tinne, Celinnen).

Género: Femenino.

Asociaciones: Captación, atracción, adivinación.

Propiedades mágicas: Profecía, magia sexual, polimorfismo, protección a mascotas.

Deidades a invocar: Balor, Beli, Beltayne, Branwen, Cerridwen, Dana, Fer Gruagach, Grainne, Gwyddion.



Fecha aproximada: Julio.

Árbol: Avellano.

Letra Ogham: Co, K (Coll, Collen).

Género: Femenino.

Asociaciones: Sabiduría, experiencia, inspiración.

Propiedades mágicas: Guía espiritual, enseñanza, orientación, justicia, consejo, comunicación.

Deidades a invocar: Aiffe, Ariadna, Ayleen, Bean-bha, Bebhionn, Bilé, Blodeuweedd, Cailleach o Cailleagh, Cally Berry, Connla Cairnbhrethach, Macha, Oghma u Ogmios, Pwyll, Scatagh.

Fecha aproximada: Agosto (se subdivide en cuatro, según la variedad de la planta).

Árbol: (1a. variedad) Grosellero.

Letra Ogham: IO (Iphgynn, Eiryn mayr).

Género: Andrógino.

Asociaciones: Boda, noviazgo.

Propiedades mágicas: Consagración del matrimonio, fidelidad, amor eterno, perseverancia.

Deidades a invocar: Angus MacOgg, Arianrhodd, Ayleen, Connla Cairnbhrethach, Cormack MacArt, Elkmar.

Fecha aproximada: Agosto.

Árbol: (2a. variedad) Frambuesa.

Letra Ogham: PH (Uieland, Gwyddfid).

Género: Andrógino.

Asociaciones: Espiritualidad, sueños, romance, mediumnidad.

Propiedades mágicas: Estados oníricos, ensoñación, sueños en vigilia, contactos con espíritus.



Deidades a invocar: Angus MacOgg, Bean-bha, Bebhionn, Beltayne, Epona.

Fecha aproximada: Agosto.

Árbol: (3a. variedad) Viña, parra.

Letra Ogham: M (Mwynn, Gwynwydden).

Género: Andrógino.

Asociaciones: Fertilidad, inspiración.

Propiedades mágicas: Vínculos, estabilidad, perseverancia y prosperidad conyugal.

Deidades a invocar: Aiffe, Angus MacOgg, Arianrhodd, Artio, Cernunnos, Cormack MacArt, Dana, Pwyll, Rhianonn.

Fecha aproximada: Agosto.

Árbol: (4a. variedad) Zarzamora.

Letra Ogham: O (Onn, Eythinn).

Género: Andrógino.

Asociaciones: Coraje, protección, magia de fuego.

Propiedades mágicas: Valor, ánimo, estimulación, decisión, ímpetu, audacia.

Deidades a invocar: Aiffe, Balor, Branwen, Brid, CuChulainn, Dagda o Dagdá, Finn o Fionn MacCumhall, Lugh, Scatagh.

Fecha aproximada: Setiembre.

Árbol: Hiedra.

Letra Ogham: G (Gort, Eyddew).

Género: Masculino.

Asociaciones: Vivacidad, energía, fuego.



Propiedades mágicas: Curación, salud, exorcismo, prosperidad, bienestar.

Deidades a invocar: Airmid, Diancetch, Lugh, Miach.

Fecha aproximada: Octubre.

Árbol: Junco, caña.

Letra Ogham: NG (Ngetal, Eythlynn).

Género: Femenino.

Asociaciones: Hogar, fertilidad.

Propiedades mágicas: Estabilidad y preocupación familiar, amor, fidelidad, perseverancia.

Deidades a invocar: Arianrhodd, Artio, Cernunnos, Connla Cairnbhrethach, Cormack MacArt, Dana, Don, Murna, Rhiannon.

Fecha aproximada: Noviembre (1a. semana, festividad de Samhain).

Árbol: Endrino.

Letra Ogham: ST o Z (Straif, Drennen ddu).

Género: Femenino.

Asociaciones: Lealtad, dedicación, perseverancia.

Propiedades mágicas: Devoción al deber, amor conyugal, consagración a la familia.

Deidades a invocar: Angus MacOgg, Arianrhodd, Bean-bha, Connla Cairnbhrethach, Cormack MacArt, Don (Dana, Danu), Pwyll.

Fecha aproximada: Noviembre (2a. semana).

Árbol: Saúco.

Letra Ogham: R (Ruys, Ysgawwen).

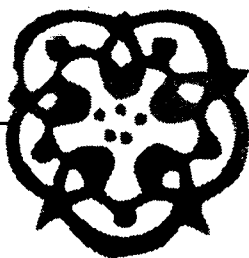
Género: Masculino.

Asociaciones: Plenitud, culminación aprendizaje, sabiduría.

Propiedades mágicas: Logros, completitud, satisfacción, bienestar, éxito.

Deidades a invocar: Blodeuweedd, Cailleach o Cailleagh, Cally Berry, Connla Cairnbhrethach, Gwyddion, Macha, Nuada.

BIBLIOGRAFÍA



- BOULDING, Elise, *The Underside of the History*, Westwide Press, Boulder, Connecticut, 1976.
- CAMPANELLI, Pauline, *Wheel of the year*, Llewellyn Pub., St. Paul, Minnesota.
- CARMICHAEL, Alexander, *Carmina Gaelica*, Oliver and Boyd, Edimburgo, 1928.
- DAVIDSON, H. R. Ellis, *Myths and Symbols in Pagan Europe*, Syracuse University Press, Nueva York, 1988.
- FRAZER, Sir James, *The Golden Bough (edición abreviada)*, MacMillan, Nueva York, 1956 (primera publicación en 12 volúmenes, 1890).
- GRAVES, Robert, *The White Goddess, a historical grammar of poetic myth*, Faber and Faber Ltd., Londres, 1953.
- GUEST, Lady Charlotte, *El Mabinogión*, Alfred Nutt, Londres, 1904.
- HUBERT, Henry, *The Rise of the Celts*, Bilbo and Tannen, Nueva York, 1934.
- LARMINE, William, *West Irish Folk Tales and Romances*, Rowman and Littlefield, Totowa, N. J., 1973 (publicado originalmente en Londres, 1893).
- MACCULLOCH, John, *Celtic and Scandinavian Religions*, Hutchinson's University Library, Londres, 1948.
- MATTHEWS, John, *Taliesin: Shamanism and the Bardic Mysteries in Britain, Wales and Ireland*, Aquarian Press, Londres, 1991.
- MONTPELLIER, Jacques, *Recuerdos de las Galias*, Mercier et Mercier, París, 1989.
- REES, Alwyn and Brinley, *Celtic Heritage: Ancient Traditions in Ireland and Wales*, Thames and Hudson, Nueva York, 1961.
- RHYS, Grace Little, *A Celtic Anthology*, Thomas Y. Crowley Co., Nueva York, 1927.
- RHYS, Sir John, *Celtic Folklore: Welsh and Manx*, Clarendon Press, Oxford, 1901.



- ROSASPINI REYNOLDS, Roberto C., *Los celtas, magia, mitos y tradición*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 1998.
- , *Shamanismo, pasado y presente*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 1998.
- , *Hadas, duendes y otros seres mágicos celtas*, Ediciones Continente, Buenos Aires, 1999.
- SEYCHAM, Margueritte, *Legends and Folk Tales from Ireland*, Thomas Nelson & Sons, Ltd., Edimburgo, 1946.
- SHAUGHNESSY, Sean, *Irish Folklore*, University of Chicago Press, Chicago, 1966.
- SHEPPARD-JONES, Elisabeth, *Welsh Legendary Tales*, Thomas Nelson and Sons, Ltd., Edimburgo, 1904.
- SPENCE, Lewis, *Legends and Romances of Brittany*, Frederick Stokes Co., 1917.
- THORSSONS, Edred, *El Libro de Ogham*, Llewellyn Pub., St. Paul, Minnesota, 1992.
- WILLIAMS, Gwynn, *Poesía Galesa*, Granger Books, Miami, 1976.

MITOS Y LEYENDAS CELTAS

**Roberto Rosaspini
Reynolds**

MITOS Y LEYENDAS CELTAS



Con la sola alusión al término “leyenda” nos viene a la mente el concepto de sucesos fantásticos, míticos y exóticos; pero las tradiciones históricas celtas, famosas por sus acontecimientos guerreros, la intrincada belleza de su arte y su irreductible independencia, se destacan, además, por el carácter mágico y heroico de sus protagonistas.

Recopilados en libros como el *Ledhar Gabhallah* (Ciclo de las invasiones), el *Mabinogion*, o las sagas de CuChulainn, Ossian, Finn McCumhall y otras narraciones más modernas –pero no por eso menos mágicas y atrapantes–, los mitos y leyendas celtas nos transportan a un mundo de héroes, dioses y semidioses, pocas veces igualados en su bravura y su abnegación.

OTROS TÍTULOS DE NUESTRA EDITORIAL:

SHAMANISMO - *PASADO Y PRESENTE* • Roberto Rosaspini Reynolds

24 p.

TEOREMA DE LOS SUEÑOS • Jorge Sergio

24 p.

QUÉ SON LOS SUEÑOS • Jorge Sergio

24 p.

LOS CELTAS - *MAGIA, MITOS Y TRADICIÓN* • Roberto Rosaspini Reynolds

24 p.

HISTORIA Y LEYENDA DEL REY ARTURO Y SUS CABALLEROS
DE LA MESA REDONDA • Roberto Rosaspini Reynolds

24 p.

CUENTOS DE HADAS CELTAS - *GNOMOS, ELFOS Y OTRAS
CRIATURAS MÁGICAS* • Roberto Rosaspini Reynolds

24 p.

SHAMANISMO SUDAMERICANO • Varios autores (comp.: Juan Schobinger)

24 p.

HADAS, DUENDES Y OTRAS CRIATURAS MÁGICAS CELTAS • Roberto
Rosaspini Reynolds - Ilustraciones de Fernando Molinari

24 p.

EL DRUIDA - *EN BUSCA DE LAS SIETE LLAVES DE LA SABIDURÍA
CELTA* • Esteban Ierardo - Ilustraciones de Fernando Molinari

24 p.

CUENTOS Y LEYENDAS ARGENTINOS • Selección y prólogo de
Roberto Rosaspini Reynolds - Ilustraciones de Fernando Molinari

24 p.

CUENTOS CELTAS - *RELATOS MÁGICOS DE HADAS Y DUENDES* • Roberto
Rosaspini Reynolds - Ilustraciones de Fernando Molinari

24 p.

MITOS Y LEYENDAS CELTAS • Roberto Rosaspini Reynolds
Ilustraciones de Fernando Molinari

24 p.

CUENTOS, MITOS Y LEYENDAS PATAGÓNICOS • Nahuel Montes

24 p.

CUENTOS DE HADAS IRLANDESES • Roberto Rosaspini Reynolds

EL MÁGICO MUNDO DE LAS HADAS • Roberto
Rosaspini Reynolds - Ilustraciones de Fernando Molinari