

D.J. Conway

Magia Celta

EDICIONES OBELISCO

Si este libro le ha interesado y desea que le mantengamos informado de nuestras publicaciones, escribanos indicándonos qué temas son de su interés (Astrología, Autoayuda , Ciencias Ocultas, Artes Marciales, Naturismo, Espiritualidad, Tradición) y gustosamente le complaceremos.

Puede consultar nuestro catálogo en <http://www.edicionesobelisco.com>

Colección Arcanos Mayores

Magia Celta

D. J. Conway

1ª edición: Mayo 2002 Título

original: *Celtic Magic*

Traducción: *Alberto de Satrústegui*

Diseño cubierta: *Michael Newman*

©1990 by D. J. Conway. Publicado por Llewellyn Publications, St. Paul, MN 55164, USA.

(Reservados todos los derechos)

© 2002 by Ediciones Obelisco, S.L.,

(Reservados los derechos para la presente edición)

Pere IV, 78 (Edif. Pedro IV) 4.ª planta 5.0 08005 Barcelona - España

Tel. 93 309 85 25 - Fax 93 309 85 23

Castillo, 540 - 1414 Buenos Aires (Argentina)

Tel. y Fax 541 14 771 43 82

E-mail: obelisco@airtel.net

ISBN: 84-7720-914-6 Depósito

legal: B-16.186-2002

Printed in Spain

Impreso en España en los talleres de RomanyàlValls S.A.

Verdaguer, 1. 08786 Capellades (Barcelona)

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna ni por ningún medio, ya sea eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor.

*A Charles, mi compañero mágico
y equilibrio en mi vida*



Duendes

En lo más oscuro del umbrío helecho
una pequeña duende he descubierto.
Flores e hilo de seda la vestían,
mientras dejaba que pasase el día
en espera de la oscuridad.

Echado sobre el musgo y a su lado
había un niño, en plumas abrigado,
de tez muy blanca y pelo muy oscuro.
Mientras ella miraba el crepúsculo,
en espera de la oscuridad.

Junto a la dama me senté, callado,
y sin saber o no si hablarle de algo,
puesto que nada venía a mi mente.
Mas la dama me dijo: ¡qué amable eres
de esperar también la oscuridad!

"¿Te encuentras perdida?" Inquirí a la dama
¿o es que es este verde helecho tu casa?"
"¿Crees tú que esta noche vendrá alguien más?"
Ella sonrió y empezó a cantar
a su niño duende.

Este dormía, y ella me contaba
del Mar y Tierra la profunda magia,
Y me habló de encantos potentes y antiguos. "Úsalos
bien y sé osado", me dijo "cuando los pronuncies al
atardecer." "¿Puedo usarlos yo?" La dama sonrió
mientras al niño del suelo cogió. "Claro", me dijo,
"porque éste es tu premio por quedarte aquí hasta que en
el cielo la Luna ha salido."

Tomé asiento a su lado, pensativo,
vigilante, cuando al pronto oí un ruido de galope a
través de los helechos
"¿Me aguardásteis, señora de mis sueños?" La voz de
otro duende susurró.

Un noble duende de hiedra vestido, armado de
espada y con daga al cinto paró su caballo entre
los helechos. ¡Oh! Mi corazón temblaba de miedo
al ver sus negros ojos.

Llegó la noche; las aves callaban,
la Luna salía tras la montaña.
De repente, me sentí abandonado.
"No receles, que tú mismo has bordado el tejido de
la amistad."

Díjome la dama, alzando su diestra. Lucía su frente
hermosa diadema
en que la Luna miraba su luz.

"¿Querrás concederle algún premio tú?", preguntó a su
señor.

"¿A este vigilante, amigo valiente?" "Es enemigo, y 10
ha sido de siempre" repuso el duende, y ella dijo: "no",
"Porque entre los helechos nos guardó". Me sonrió el
caballero.

"No sabía que alguien nos quería bien", y su voz sonó
como un cascabel, mientras sacaba de un dedo un
anillo. "Este a la Tierra te mantendrá unido" dijo, "y a
la Magia, también".

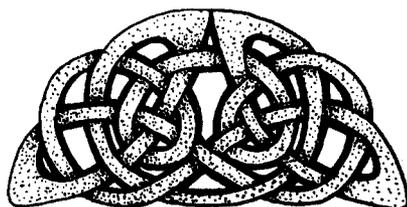
La gema era blanca como la Luna,
y el aire arrastraba una triste música. la dama y el
caballero montaron y por el bosque a galope
marcharon. Yo me quedé solo.

Que no existen duendes dice la gente. Yo he oído sus
voces muy claramente, y cuando me siento entre los
helechos, algunos encantos yo mismo he hecho que la
dama me enseñó.

El anillo siempre llevo en mi mano y con su piedra me siento amparado. Y a veces encuentro a mis dos amigos en el bosque de helechos escondidos, en secreto.

De que existe Magia estoy bien seguro y cuando el Sol deja paso a lo Oscuro, a la Tierra en mi alma latir yo siento, y nunca echaré de mis pensamientos. A la dama duende y a su caballero.

1. La magia celta y sus usos actuales



Se ha venido produciendo durante los últimos decenios un creciente interés por las antiguas creencias pa-ganas. La gente busca un sistema de convicciones más práctico y personal, algo como una manera de ser espiritual pero mejorando la forma de vida. Ello incluye la religión y la magia de los paganos, que son, de forma simultánea, prácticas y espirituales.

Se cree por lo general que los sistemas celtas o druídicos son irlandeses, ingleses y galeses. De hecho, los celtas habitaron durante muchísimo tiempo gran parte de Europa Occidental, habiéndose encontrado restos de su civilización en lugares que se extienden desde el Sur de Francia y zonas del Norte de España hasta las tierras bajas de Alemania, las Islas Británicas e Irlanda.

No es en absoluto necesario contar con estos orígenes raciales para practicar la magia de los celtas; todo lo que hace falta es interesarse tanto en la mitología celta como en la propia magia, y una profunda simpa-tía por la Naturaleza y sus poderes.

Las creencias de la magia céltica se encuentran firmemente enraizadas en la Tierra y en los espíritus elementales que constituyen la propia esencia de la Naturaleza, lo que incluye los cuatro Elementos básicos que la conforman: Tierra, Aire, Fuego y Agua.

Los antiguos celtas poseían amplísimos conocimientos y mostraban gran respeto por las cualidades curativas y mágicas de las plantas y las piedras. Conocían y hacían uso de los flujos energéticos de la Tierra, los árboles y algunas formaciones rocosas especiales y solían convocar a los espíritus elementales, la "gentecilla" de los irlandeses, a quienes los ingleses llamaban duendes y hadas.

Sin embargo, la creencia más poderosa –casi única, podríamos decir– que profesaban los pueblos antiguos era su devoción por la Gran Madre, la madre y las diosas guerreras. De hecho, los pueblos célticos, antes de producirse las intervenciones de Roma y del Cristianismo, constituían una de las pocas etnias que concedían a sus diosas tratamientos en pie de igualdad a los conferidos a sus dioses.

Ello, no obstante, no significa en modo alguno que no existiesen otras religiones paganas que rindiesen homenaje a la Gran Madre, aunque, sometidas a un estudio más metódico, nos encontraríamos con que los dioses varones de sus panteones estaban considerados más poderosos e importantes. A las diosas se les permitía ocupar su lugar de culto, siempre y cuando sus seguidores no intentasen usurpar la posición primaria del poder, que siempre estaba representado por un dios masculino.

Las diosas de los celtas no ocupaban puestos secundarios ni en su culto ni en sus leyendas, respeto con que se empapó la sociedad de los celtas, dando como resultado que las mujeres de esta raza fuesen profundamente respetadas y contasen con numerosísimos derechos de propiedad, personales y de estado social. Se honraba a las sacerdotisas. Las mujeres guerreaban y eran madres y contaban con los mismos derechos que los hombres.

¿Causó lo mencionado algún daño a la sociedad o colocó a los hombres en posición de inferioridad? Según la historia, absolutamente no. Los celtas constituían una de las razas más feroces, aunque más adelantadas desde un prisma espiritual, del Viejo Mundo, viéndose debilitados únicamente cuando aceptaron y se sometieron a la intrusión del Cristianismo.

La vida de los celtas estaba llena de magia, y ellos hacían uso de ella. Sus entrelazadas obras de arte en joyería, sus ropajes, sus herramientas y sus casas no eran sino una forma de magia dirigida a evitar el mal de ojo y responder a éste con maldiciones. Creían que sus dioses podían aparecer en cualquier momento y lugar y que los humanos teníamos todo el derecho a invocar su ayuda. También creían en que cualquier persona tenía sobre sí la responsabilidad de hacer lo que pudiera para mejorar su vida, lo que, por supuesto, incluía el empleo de magia, pequeña o grande. Para llegar a este punto, una persona tenía que mostrarse deseosa, de forma constante, de aprender y madurar.

Para poner en práctica una magia celta eficaz en nuestros días, debéis mostraros dispuestos a aprender y a utilizar la magia de las hierbas y plantas. Tendréis que

buscar algunas piedras, convencerlas para que actúen a vuestro servicio y cuidarlas como fuentes de energía que son. Deberéis respetar los poderes elementales y de los Elementos, solicitar su ayuda y mostrar vuestra buena disposición hacia ellos. Tendréis que buscar los antiguos depósitos de fuerza positiva que el culto de los celtas construyó y alimentó y que todavía existen.

Sin embargo, antes que nada, tendréis que eliminar las estrechas definiciones de la realidad que habéis aprendido. Tendréis que volver a tener en cuenta lo que denominamos posible o imposible y a estar seguros de que, cuando tomáis determinadas medidas, nada es imposible. En la puesta en práctica de estas medidas determinadas es en lo que consiste el ejercicio de lo que conocemos por magia.

La magia consiste en la suspensión de lo que vemos y en la creencia en lo que no podemos ver –y su utilización–, aunque sabiendo de manera instintiva que está ahí. La magia céltica consiste sencillamente en aplicar ese ingrediente invisible de tal forma que, mediante la interacción de poderes naturales o de la propia Naturaleza, se pueda mejorar la vida.

La magia no puede probarse en laboratorios, ser so-metida a disección ni colocada bajo el objetivo de ningún microscopio. La magia vive en la mente de quien hace uso de ella y se manifiesta en la vida práctica. La magia pagana es al mismo tiempo una necesidad práctica y una experiencia religiosa. Los paganos son gente que vive muy cerca de la realidad y que, hace ya muchísimo tiempo, se dieron cuenta de que, cuando uno no tiene ya que luchar para alcanzar las necesidades

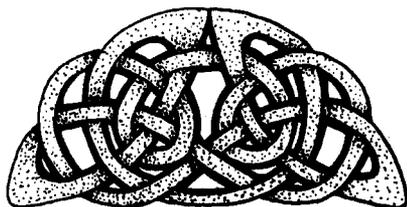
diarias, se puede buscar con mucha más facilidad la espiritualidad así como llegar a ella. Saben también que, cuando os podéis ayudar a vosotros mismos, pocas veces habrá alguien que pueda manipularos ni controlaron en contra de vuestra voluntad.

Ha llegado ya la hora de que la magia celta vuelva a ocupar su lugar en el mundo. Cada vez hay más gente que, también cada vez, se encuentra menos satisfecha con las que se consideran religiones aceptadas por la sociedad y que busca antiguos caminos, poco distinguibles por la falta de uso, o cubiertos de falsedades. Sin embargo, la sola búsqueda emprendida por esas personas está creando una refrescante brisa que limpiará esa antiguas huellas, volviéndose a encontrar y a ponerse en práctica toda aquella antigua sabiduría. A quienes buscan les llegará la madurez y el éxito, un éxito que se hará aparente en la mejora de la propia vida.

La gente que suele creer en lo pagano no tiene tendencia a seguir las normas sociales comúnmente aceptadas. Son innovadores, pensadores y perseguidores de la sabiduría y del crecimiento personal. Saben que, el mejorar tu persona y tu vida inmediata equivale a perfeccionar tu yo espiritual o alma. Una personalidad equilibrada y una vida de éxito –con independencia de aquello a que denominéis éxito– constituyen los verdaderos hitos de los antiguos caminos. Lo que importa es luchar por tan meritorios objetivos así como alcanzarlos; no lo que opinen los demás.

Que quienes esto leáis consigáis hallar las antiguas huellas del camino que os conduzca al Bosque de la Sabiduría.

2. Cómo entender la magia celta



Para los celtas, la magia era una cosa tan corriente como respirar. No consistía en algo reservado para ocasiones especiales, como los bellos entretejidos de su artesanía. Al igual que los complicados diseños que decoraban sus utensilios de uso diario, la magia formaba parte de la rutina de cada día.

Los celtas no tenían inconveniente alguno en reconciliar el materialismo con la perspicacia interior, porque se daban perfecta cuenta de que una se encuentra presente en la otra, y viceversa; de que la materia no es sino espíritu solidificado. Hoy en día, nos encontramos con dificultades para aceptar la ley mágica. Nuestras mentes vienen siendo bombardeadas por prejuicios hasta programarnos para creer que la mezcla de lo espiritual con lo material es imposible. Pero se nos ha enseñado un error: el de que, si somos espirituales, no podemos ser materialistas, y, cuando defino materialistas, me refiero a interesados en el bienestar material; no a controlados por las cosas materiales. Si seguimos

creyendo en estas mentiras, nos colocamos dentro de la zona estancada que nos prohíbe manifestar a través de la magia lo que necesitamos en nuestras vidas.

La magia ritual elimina esa programación, a veces con efectos drásticos, en las personas con falta de preparación. La práctica de la magia hará que rápidamente asome el lado oculto de un mago. Por ello es por lo que es tan importante para éste conocerse auténtica y realmente y ejercitarse en la autodisciplina.

La magia ritual no es otra cosa que el hecho de tomar energía de otro plano de la existencia y entretejerla con ideas, palabras y prácticas específicas hasta que adopte la forma física deseada o algún resultado en este plano de la existencia. Toda la idea general de la magia es la de ponerse en contacto con los diferentes depósitos de energía que existen en una dimensión que no es la nuestra. Los magos lo hacen de forma deliberada, porque esas energías pueden manifestarse gracias a sumarse a aquellas con que ya contamos en nuestro interior. La finalidad primordial del ritual es la de crear un cambio, lo que no podemos llevar a cabo sin que ambas energías se combinen. Necesitamos la ayuda de esos depósitos de energía, que reciben los nombres de dioses, deidades o elementos.

Todo lo que se utiliza durante un ritual constituye el símbolo de una energía existente en otro plano. El que un mago conecte o no de la forma adecuada con esa energía específica y le haga capaz de producir magia depende de lo bien que haya entendido el símbolo representativo que se emplee en este plano o mundo. El estudio de los símbolos rituales y la medita-

ción sobre ellos constituyen una importantísima parte de la preparación.

Para atraer la energía de los dioses o de esos depósitos de energía, el mago debe crear un circuito de comunicación por el que pueda circular esa fuerza, lo que se lleva a cabo a través del empleo ritual de los símbolos, el ritual propiamente dicho, la visualización y la meditación. A fin de impedir que los poderes atraídos se disipen antes de alcanzar un objetivo determinado, los rituales se realizan en el interior de un círculo sagrado que habrá sido previamente trazado, lo que proporciona una zona de energía neutra que hará que la energía invocada no se trasiegue ni desvanezca.

Para ponerse en contacto de forma correcta con el depósito o fuente de energía adecuado, el mago hace uso de tantos símbolos como le sea posible que representen la fuerza de una deidad específica. Por ejemplo, deberá elegir un color, incienso, planta, piedras y una estatua o representación gráfica para facilitar la visualización de la deidad.

Esta habilidad para visualizar constituye un factor importantísimo, ya que el mago o maga deberá invocar o hacer que se apodere de él o de ella una forma deífica, también denominada depósito arquetípico de energía. Debéis, sin embargo, tener bien en cuenta que jamás podréis invocar todo el poder de ese ser arquetípico para que penetre en vuestro cuerpo físico, porque vuestra forma física se destruiría. Una energía tan sumamente potente no puede ser contenida jamás en una estructura mundana tan limitada como la del cuerpo humano. Nadie intentaría utilizar una corrien-

te de 440 voltios cuando la que requería el aparato era de 110. Raras veces se consigue alcanzar una afluencia total de energía. Tanto los dioses como las leyes de la magia prohíben que ello se produzca con normalidad.

Debéis también ser bien conscientes de que, si convocáis o llamáis constantemente a la misma deidad, excluyendo a todas las demás, llegará el momento en que comencéis a manifestar en vuestra propia personalidad características de esa fuente o depósito de energía. Si ejercéis la magia correctamente con el fin de obtener resultados positivos, los cambios tendrán que convertirse en una importantísima parte de vuestra personalidad mágica, porque, en caso contrario, se producirían alteraciones de signo negativo.

Al final de cada ritual, se debe despedir a la fuerza o forma deífica a fin de que pueda hacer realidad el deseo formulado durante el ritual, lo que permite que el mago tenga acceso a la manifestación para la que se realizaba el ritual y, al mismo tiempo, pueda funcionar de nuevo en el mundo físico. Si continuárais reteniendo la fuerza una vez terminado el ritual, os sería del todo imposible seguir llevando una vida normal.

La magia ritual contribuye a abrir las puertas tanto a vuestra mente creativa como a vuestro subconsciente. Para hacer realmente magia, debéis hacer que la faceta creativa de vuestra mente —el lado derecho del cerebro— funcione sin interferencias ni inhibiciones por parte del lado izquierdo, lo que puede conseguirse a través de una severa rutina de visualización y de meditación.

El lado izquierdo del cerebro —el dominante— es el que, por regla general, controla. Se encuentra íntima-

mente relacionado con la mente consciente y trata en su totalidad de lo que él denomina realidad, o mundo en que vivimos. Es el lado del cerebro que hace que nos sintamos culpables y que nos critica por las cosas que hacemos o dejamos de hacer.

El lado creativo del cerebro —el derecho— está relacionado en su totalidad con lo que denominamos imaginación u otros mundos. Es artístico y visualizador, siendo la poderosa creencia que se forma en esta zona de la mente la que se pone en contacto con los depósitos energéticos de la deidad para crear manifestaciones.

Una de las primeras cosas que deben hacer los magos es reprogramar su mente subconsciente para eliminar todos los mensajes de fracaso y falta de satisfacción que en ella estén grabados. Desde nuestra infancia, venimos siendo programados por todos los que nos rodean con palabras y acciones que expresan aprobación o condena. Por desgracia, esta programación continúa durante el resto de nuestras vidas, razón por la cual es importantísimo queelijamos nuestras amistades con sumo cuidado en todas las etapas de la vida con el fin de que las ideas de limitaciones o fracasos se vean reducidas al mínimo posible. Esta programación puede, mediante el empleo de determinadas técnicas durante la meditación, ser convertida en acciones de carácter positivo (estas técnicas serán explicadas en profundidad en el capítulo 3. Preparación a la Magia).

El lado derecho del cerebro y la mente subconsciente trabajan de manera óptima cuando se les ofrecen símbolos, ya que la simbología es el lenguaje de la mente creativa. Durante el ritual, el lado izquierdo del cere-

bro es adormecido, hasta llegar a una especie de control, por los cánticos, velas y movimientos; todos ellos elementos lógicos y tangibles. El lado izquierdo del cerebro se ve tan involucrado que se olvida de controlar al derecho, al tiempo que esas herramientas y actividades se convierten en símbolos que el lado derecho del cerebro utiliza en su labor creativa.

La emoción cobra una importancia de suma relevancia en los ritos de la magia. No nos referimos aquí a emociones fluctuantes, sino a emociones controladas. Cuanto más involucrados mentalmente os encontréis durante el encantamiento, más efectiva será la manifestación, porque, para que ésta se produzca, es necesario un profundo deseo.

La repetición también representa un papel de gran importancia tanto en la manifestación como en las tareas realizadas durante el ritual. Algunos números encierran poderes místicos. Se trata del 3, 5, 7 y 9. Los antiguos celtas conocían perfectamente el significado de la repetición y de los números. Al repetir rituales o encantamientos durante 3, 5, 7 ó 9 veces consecutivas, la actividad creativa del lado derecho del cerebro y la mente subconsciente se ven reforzadas, y así, la repetición se convierte en el agente motivador de placer-dolor que influye en la mente creativa para producir la manifestación deseada.

La consideración otorgada al número trece es de gran antigüedad y constituye el número de mayor importancia en la religión de la Wicca. La tradición dice que el séptimo hijo de un séptimo hijo o que la séptima hija de una séptima hija nacía brujo a maga. Existe

también la antigua creencia de que algunos años de la vida de una persona revisten gran importancia o influyen poderosamente en su destino, considerándose que dichos años eran el séptimo y el noveno, así como sus múltiplos por los números impares 3, 5, 7 y 9.

Entre los druidas y los celtas, el número tres gozaba de un significado especial y estaba considerado como el equilibrio entre dos extremos. Los druidas llegaban incluso a expresar sus conocimientos en tríadas. El símbolo de los druidas era el Tribann, o los Tres Rayos de Luz, siendo simbolizada esta creencia en el trébol mucho antes de que san Patricio lo emplease para explicar la doctrina cristiana.

También aparece la importancia de los números en la relación entre algunos de ellos y los planetas, así: Sol, 1; Luna, 2 y 7; Júpiter, 3; Mercurio, 5; Venus, 6; Saturno, 8 y Marte, 9.

Para producir magia con eficacia, tenéis que creer que podéis hacer que ocurran cosas, que contáis con la fuerza interior para producir cambios en vuestras vidas. Hasta que no hayáis logrado reprogramar vuestra mente subconsciente para creer esto, las manifestaciones tardarán más en producirse.

Para empezar los cambios que os son necesarios para creer que, de verdad, podéis hacer magia, debéis comenzar por trabajar vuestro yo oculto o interior. Debéis cambiar vuestras malas costumbres, las ideas negativas sobre vosotros mismos, las mentiras, los engaños, los hurtos, las promesas rotas y los hábitos adictivos. Al comenzar a crear cambios en el yo interior, os encontraréis con que los resultados mágicos fluyen con

mayor facilidad. Vuestra vida comenzará a manifestar salud, felicidad y prosperidad.

Algunas escuelas de pensamientos relacionados con la magia suelen decir que el hacer magia para uno mismo es egoísta y malo. Se trata de un concepto erróneo derivado de las creencias judeo-cristianas y no tiene nada que ver con los rituales mágicos ni con los encantamientos. La verdad es que, si no podéis manifestaros para vosotros mismos, difícil será que lo hagáis para los demás.

Esto nos trae a la única gran regla moral de la magia:

haz lo que quieras siempre que no causes daño a los demás. Nunca te beneficias realmente del mal causado deliberadamente a otra criatura por medio de la magia. El posible riesgo de que el karma se vuelva contra ti no merece la pena. No obstante, también debes tener en cuenta el lado opuesto: ¿qué ocurre si se deja que el mal campe a sus anchas? La Wicca enseña que el hecho de permitir que algo erróneo o malvado exista sin ser controlado es dañino para todos.

Existen numerosas formas de solucionar problemas con personas problemáticas mediante el empleo de magia positiva. No debes permanecer pasivo como un felpudo cuando se trata de protegerte a ti mismo o a quienes amas. Sed creativos produciendo encantamientos protectores. Inspiráos trabajando sobre el papel, si fuera necesario, hasta estar seguros de que os habéis enterado bien de todas las opciones, de que no os habéis limitado a vosotros mismos o de que no habéis dañado a otros de forma destructiva. Para hacer magia, es necesario pensar en todas las razones que tenéis para ello.

Los "Cuatro Poderes del Mago" constituyen unas antiquísimas normas de iniciación a la magia y consisten en "saber", "atreverse", "querer" y permanecer callado." *Saber* los conocimientos para realizar ritos mágicos, *atreverse a* ponerlos en práctica, *querer* la manifestación, y *permanecer callado* respecto a lo que se hace. La última parte reviste especial importancia, porque el hablar de magia difumina el flujo de energía. Además, el silencio evita que las personas que estén en contra de ella dirijan ideas negativas al esfuerzo del mago. La gente que habla de sus realizaciones mágicas no suele conseguir magia alguna. Soy de la firme opinión de que, en toda sala o habitación dedicada a rituales, debería existir una copia de los "Cuatro Poderes" y una ley moral de la Wicca.

Los nombres latinos de los Cuatro Poderes del Mago eran: *noscere*, *audere*, *velle* y *tacere*. Se creía que, para estar bien equilibrado, el mago debía contar con estas cuatro fuerzas. Existe asimismo una correspondencia entre los Cuatro Poderes y los Cuatro Elementos. *Noscere* (saber) correspondía al Aire; *audere* (osar, atreverse), al Agua; *velle* (querer), al Fuego, y *tacere* (callarse), a la Tierra. Existía un quinto poder, *ire* (ir, evolucionar, progresar, andar) que correspondía al Espíritu.

Los celtas conocían los poderes de las fases de la Luna y hacían uso de ellos. De hecho, su calendario se basaba en el año lunar. Es tradicional que los encantamientos para aliviar o hacer desaparecer problemas ocurran entre el espacio cronológico comprendido entre el fin de la Luna Llena (plenilunio) y la Luna Nueva (novilunio), contando con más fuerza el día o

la noche de esta última. Los encantamientos para aumento, crecimiento y ganancia deben llevarse a cabo desde el momento en que concluye la Luna Nueva hasta la Luna Llena, teniendo más fuerza los días o noches del plenilunio.

Es completamente lógico que la Luna llegue a afectar a vuestro cuerpo y a vuestras emociones al igual que afecta a las mareas de la Tierra. Después de todo, la mayor parte del cuerpo humano está constituida por agua o líquidos, con lo que es perfectamente concebible que el tipo de energía que emanan las fases de la Luna se vea reflejado en nuestro físico. La magia funciona mejor si trabaja a favor del flujo de la energía lunar que en su contra.

La magia céltica funciona básicamente con las fuerzas de las energías planetarias y naturales. Se trata de una magia que se encuentra en perfecta armonía con nuestro planeta y, por supuesto, con nuestros propios seres. Es una magia que puede cambiar por completo nuestra vida.

3. Preparación a la magia



La preparación para cualquier tipo de ritual mágico requiere la autodisciplina y técnicas aprendidas a través de la concentración, enfoque, visualización y meditación. Si queréis conseguir manifestaciones físicas con vuestros esfuerzos, es absolutamente necesario que practiquéis esos ejercicios.

La concentración consiste en mantener sin interrupción una imagen o idea en vuestra mente y es de especial importancia durante los rituales, cuando debéis excluir todo lo que no esté directamente relacionado con lo que vayáis a realizar. No debéis permitir que ninguna idea sobre los sucesos del día ni ruido externo alguno capture vuestra atención ni por un solo momento. Si no ocurriese así, el objeto de vuestra distracción deberá ser eliminado totalmente de la mente como no merecedor de importancia alguna por el momento.

Para reforzar vuestro poder de concentración, necesitáis poner en práctica dos ejercicios. El primero requiere solamente un mínimo de accesorios. Encended

una vela y colocadla sobre una mesa ante vosotros. Sentáos cómodamente y mirad la llama. Es más fácil para los ojos mirar la zona azul existente en la parte inferior de la mecha que hacerlo en la zona más brillante y superior. No miréis fijamente. Parpadead cada vez que lo necesitéis. Transcurridos unos minutos, cerrad los ojos y buscad la llama. La veréis reflejada en vuestros párpados cerrados. Mantened la mente en la imagen de esa llama y tratad de ver durante cuánto tiempo sois capaces de conservar esa imagen mental antes de que vuestra mente consciente comience a interponerse.

El segundo ejercicio es muy parecido, aunque emplea una imagen en lugar de una vela. Elegid una imagen que os guste. Las cartas del tarot son especialmente buenas para ello. Colocad en pie o colgad la imagen a un nivel cómodo y miradla durante algún tiempo. Cerrad los ojos y probad a ver si podéis distinguir su imagen mental con los párpados cerrados. Mantened esa imagen tanto tiempo como podáis.

El enfocar también es de vital importancia para el ritual mágico, ya que consiste en el proceso de ajustar vuestro "ojo interno" o atención en un objeto o propósito concreto. Debéis tener una idea o imagen sumamente clara de lo que deseáis producir realizando esa magia. Se trata de algo muy parecido a la concentración, aunque más sutil. En el reino de lo mental, es más difícil mantener una idea que una imagen reflejada.

No es necesario visualizar un objetivo en todo su detalle. El exceso de detalles tiende a limitar la manifestación, en especial si hubieseis podido obtener algo

mejor. Enteráos bien de lo que queréis, pero no os pongáis límites, porque los dioses pueden ser más generosos con vosotros que vosotros mismos.

El enfoque y la concentración en la actuación durante el ritual canalizarán las fuerzas mentales, aclarando y reforzando la función por ello. El acto de trazar y consagrar un círculo mágico (lo que se explicará más adelante) debe contar con enfoque y con concentración si queréis hacerlo como mandan los cánones. Si no lo hacéis así, el círculo no os proporcionará la zona neutra en la que podáis llevar a cabo magia alguna y, con toda certeza, no os conferirá ninguna protección.

De nuevo, si empleáis la imagen o la carta, provocad esta vez todas las imágenes asociadas. Intentad hacer que la figura cobre movimiento.

Llevad a cabo los mismos ejercicios con la llama de la vela, cambiando esta vez su tamaño, altura y coloración. Invocad imágenes asociadas y seguid su evolución. A veces, con estos ejercicios, se han obtenido ideas asombrosas.

La meditación constituye una gran ayuda para centraros en vosotros mismos, ya que controla las emociones destructoras y hace que aumente el grado de introspección, aunque también debería proporcionaros una mayor sensación de conocimiento e incrementar vuestra capacidad de visualización. Todas estas habilidades son necesarias en la práctica de la magia, en especial si queréis resultados factibles.

La verdad es que la meditación no constituye un ejercicio complicado a no ser que carezcáis de autocontrol. Si es así, necesitáis meditar más que nunca.

En la relajación, la música suave es de una gran ayuda para dominar pequeños ruidos y contribuir a que os distendáis. Desconectad el teléfono, colgad el cartel de "No Molestar" en el pomo de la puerta y elegid una butaca cómoda.

Escuchad la música mientras aspiráis aire profundamente unas cuantas veces. Relajáos y distendéos. Después, imagináos rodeados por una luz blanca que os protege. Imagináos a vosotros mismos de pie, sobre un puente de madera que atraviesa una tranquila charca. Arrojad todos vuestros problemas al agua y miradlos detenidamente. Se trata de una liberación simbólica que transmite a vuestra mente subconsciente que necesitáis una respuesta para resolver esos problemas. A continuación, imagináos a vosotros mismos atravesando el puente y dejando todo atrás.

Para proseguir con la meditación, proyectáos a un prado al otro lado del puente. Un pequeño arroyo circula entre la hierba y las flores. Está rodeado de árboles que hacen sombra. Paseáos por ese prado mientras os empapáis de paz y de curación. Tal vez veáis a otras personas o espíritus de la Naturaleza. Hablad con ellos silo deseáis.

Mientras os mostréis objetivos y no os esforcéis por oír lo que os gustaría oír, durante la meditación podréis recibir guías muy exactas. Si os esforzáis por oír lo que os gusta, sólo obtendréis mensajes de vuestra mente consciente, que no cree en lo que estáis haciendo.

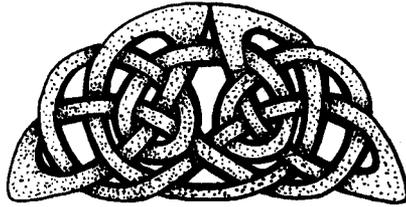
Durante la meditación, estáis en un estado astral, por lo que siempre existe la posibilidad de que, en un momento u otro, os encontréis con un ser que os dé

miedo o que os haga sentir incómodos. Si así ocurre, invocad la luz blanca y salid.

Podéis salir de la meditación siempre que así lo deseéis. Lo único que tenéis que hacer es concienciaros en vuestro cuerpo y abrir los ojos. Al igual que en los rituales, el tiempo en la meditación no existe, ya que constituye una idea limitada que pertenece al lado izquierdo del cerebro o mente consciente. Al trabajar con el lado derecho y, por lo tanto, con la mente in-consciente, el tiempo carece de significado.

Es esencial el simbolismo de dejar caer vuestros problemas en la charca, y el no hacerlo antes de abstraeros en la meditación no es buena idea, del mismo modo que es imprudente no hacer uso de la luz blanca. Las dos son medidas protectoras que eliminan la recepción de vibraciones negativas en lo que debería constituir un ejercicio productivo.

4. Elementos mágicos



Para cualquier mago, toda la magia se encuentra basada en los cuatro Elementos, a saber: Aire, Fuego, Agua y Tierra. Tanto los antiguos filósofos de lo oculto como los druidas afirmaban que toda la vida está hecha con estos cuatro Elementos y que, sin ellos, la vida no podría existir. Tan o Tiene (Fuego, en el antiguo idioma de los celtas) estaba considerado como el más sagrado por ser el más próximo a la energía pura.

Estos cuatro Elementos corresponden a las cuatro direcciones de nuestro mundo físico, a las cuatro esquinas del universo, a los cuatro vientos y, lo que es más importante, a los cuatro cuadrantes del círculo mágico. El Agua y la Tierra estaban consideradas energías femeninas, y el Fuego y el Aire, masculinas.

El antiguo nombre gaélico para designar los cuatro puntos cardinales recibía el nombre de Cuatro Aires, y sus definiciones generales se basaban originariamente en los vientos prevalentes que existían en Inglaterra. En Escocia, las palabras gaélicas que correspondían

a estos puntos eran aiet, Este; deas, Sur; iar, Oeste y tuath, Norte.

Los cuatro Elementos están constituidos por las fuerzas y energías que conforman el Universo y todo lo que éste contiene y poseen influencias tanto en nuestras personalidades como en la magia. Y, además de fuerza, poseen formas. Cada uno de estos Elementos es conocido por sus cualidades, naturalezas, maneras y finalidades mágicas propias; todos ellos poseen rasgos negativos y positivos. El ritual mágico invoca a cada uno de estos reinos Elementales y a su jefe para que proteja el cuadrante del círculo que le corresponda. Por ello, es importantísimo entender en qué consiste cada Elemento y lo que hace.

En la magia ceremonial y de la Wicca, cada Elemento se encuentra relacionado con un color: Este, amarillo; Sur, rojo; Oeste, azul y Norte, verde. Aunque los antiguos celtas conocían perfectamente las fuerzas y energías de los Elementos, los colores para ellos eran diferentes: Este, rojo; Sur, blanco; Oeste, gris y Norte, negro. Para los celtas, el color rojo representaba al Sol naciente; el blanco, al mediodía; el gris, al crepúsculo y el negro, a la medianoche.

El Elemento Aire gobierna el cuadrante Este del círculo. Su jefe es Paralda, quien controla a los silfos, céfiro y a los espíritus de la Naturaleza o hadas. Su color es amarillo rabioso, que está considerado como cálido y húmedo. Las asociaciones positivas del Aire son con: la salida del Sol, la primavera, el incienso, la vara, las nubes, las brisas, la respiración, el optimismo, la alegría, la inteligencia, la rapidez mental y cualquier tipo de aire benéfico. Las asociaciones negativas lo están

con: la frivolidad, el chismorreo, la volubilidad o inconstancia, la falta de atención, la presunción, el descuido, las ventiscas, los tornados, los huracanes y el aire destructor en cualquiera de sus formas.

El Elemento Fuego gobierna el cuadrante Sur del círculo. Su jefe es Djin (Di-yin), quien controla a las salamandras, dragones que echan fuego y a la genticilla de los rayos del Sol. Su color es rojo rabioso, que está considerado como cálido y seco. Las asociaciones positivas del Fuego lo son con: el mediodía, el verano, la daga y la espada, las velas, cualquier tipo de fuego benéfico, el Sol, las estrellas, la sangre, el entusiasmo, la actividad, el valor, la osadía, la fuerza de voluntad y la capacidad de liderazgo. Las asociaciones negativas lo están con: el odio, la envidia y los celos, el miedo, la ira, la guerra, el ego, los conflictos, los volcanes, los relámpagos y cualquier tipo de fuego maléfico.

El Elemento Agua gobierna el cuadrante Oeste del círculo. Su jefe es Niksa, quien se ocupa de las ninfas, ondinas, sirenas y la genticilla de las fuentes, lagos, charcas y ríos. Su color es el azul, porque es frío y húmedo. Tiene asociaciones positivas con: la puesta del Sol, el otoño, el cáliz y el caldero, cualquier forma de aguas beneficiosas, la compasión, la paz, el perdón, el amor y la intuición. Sus asociaciones negativas lo son con: las inundaciones, las tempestades de lluvia, los remolinos, cualquier forma de aguas malignas, la pereza, la indiferencia, la inestabilidad, la carencia de control sobre las emociones y la inseguridad.

El Elemento Tierra gobierna el cuadrante Norte del círculo. Su jefe es Ghob, quien, a veces, es también lla-

mado Ghom, que es quien se ocupa de los gnomos, los enanitos y la gentecilla de los rayos de Luna. Su color es el verde oscuro transparente, que es frío y seco. Asociaciones positivas: la medianoche, el invierno, el pentáculo, la sal de los ritos, las gemas, las montañas, las cuevas, el suelo, el respeto, la resistencia, la responsabilidad, la estabilidad, la constancia y la finalidad en la vida. Las negativas son: rigidez, falta de voluntad para cambiar o para ver el otro lado de los problemas, la terquedad, la falta de conciencia, la vacilación, los terremotos y los deslizamientos de tierras.

El quinto Elemento o Espíritu (*nyu* para los druidas), domina el centro del círculo, sirviendo de equilibrio para los otros cuatro. Mediante la invocación al Espíritu o a los dioses, podemos mezclar los Elementos para obtener la manifestación deseada.

Los espíritus o seres de los Elementos han sido conocidos por numerosas culturas, muy en particular por los griegos y romanos, de quienes provienen los nombres que en la actualidad les damos. En griego, *gnoma* (los gnomos) quiere decir "conocimiento" o "los que conocen". *Unda* (ondina, en latín) significa ola y criatura de las olas. La palabra griega *silphe* (silfo y sílfide) servía para designar a la mariposa o a algún ser de finísimas alas. *Salambe* (en griego, salamandra) quería decir hogar o chimenea, aunque el ser real se pareciera más a un diminuto dragón.

Los reinos de los Elementos y quienes los rigen se encuentran representados en sus respectivos cuadrantes del círculo mágico por un símbolo y/o una vela del color que corresponda. El mago traza siempre el círcu-

lo siguiendo la dirección del Sol, es decir comenzando y terminando en el Este. Al dar la bienvenida a los cuatro Elementos, el mago o maga deberá comenzar por el Aire, que se encuentra al Este. Al terminar el ritual y despedir a los Elementos, comenzará de nuevo por la posición oriental. Antes de abrir el círculo, el mago vuelve al centro y despide al Elemento del Espíritu.

Familiarizáos con todos los rasgos de los reinos Elementales y de sus gobernantes, porque representarán un importantísimo papel en todas vuestras actividades mágicas.

5. Trazado del círculo mágico



En casi todas las culturas, el círculo es símbolo del infinito y de la eternidad. No tiene principio ni fin. Si se traza de la forma adecuada, con las velas de los Elementos en sus orientaciones y el altar en el centro, el círculo se convierte en un mandala, o dibujo sagrado, sobre el que se sitúa la magia.

Tanto en la magia como en el lanzamiento de conjuros o encantamientos, el círculo es trazado por medio de la espada, como protección contra cualquier poder potencial o espíritu peligroso. Además, concentra el cono de la energía, que se alza en el interior de sus límites. Este cono de la energía levantado dentro del círculo fue lo que, más o menos, desembocó en la idea de que los brujos y las magas se tocasen con sombreros puntiagudos.

La cruz rodada de los celtas, un símbolo anterior al Cristianismo, no es sino la representación del mandala del círculo mágico. La cruz, de brazos iguales y rodeada por un círculo, simboliza el equilibrio de las fuerzas masculinas y femeninas y los cuatro Elementos, los

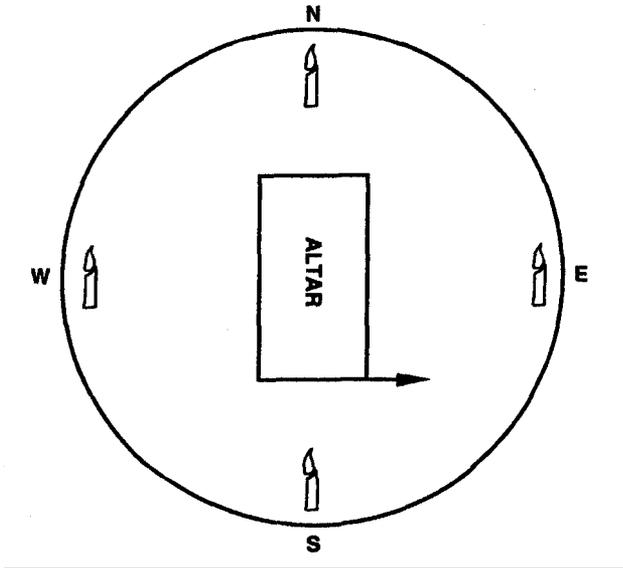


cuatro vientos y los cuatro puntos cardinales. En su centro, donde se cruzan los brazos es donde se encuentra escondido el quinto Elemento o Espíritu. El círculo que rodea a la cruz representa al universo manifestado y contenido en el interior de un círculo de infinitud.

En la magia, un círculo bien trazado se convierte en una frontera invisible que cuenta con poderes tanto en éste como en el otro mundo. La energía de ese límite o frontera mantiene alejadas las influencias negativas y retiene el poder que creáis hasta que os encontréis listos para liberarlo. El círculo no es sino una zona de trabajo neutra, capaz de regenerar y de ampliar el tipo de poder que el mago crea.

Un círculo tradicional es el contenido en una circunferencia de unos tres metros de longitud (nueve pies). A veces se traza otra circunferencia un poco mayor, de unos tres metros y medio (diez pies) alrededor de la primera, colocándose las velas de los Elementos así como determinados símbolos en el anillo situado entre las

dos. Sin embargo, no es absolutamente necesario que el círculo posea una dimensión determinada. La concentración y la visualización que se empleen durante su trazado son las que determinarán sus medidas.



Antes de trazar el círculo, debéis asegurarnos de que todos los objetos que vais a necesitar se encuentren en el interior de la zona del ritual, porque, una vez trazado y cerrado, sería poco prudente atravesar sus límites hasta que el ritual no haya acabado y no hayáis despedido a los Elementos. Por alguna inexplicable razón, tanto los gatos como los niños pequeños pueden atravesar el círculo sin perturbar el flujo de energía. Sin embargo, no considero que sea una buena idea la de

tener niños en la habitación mientras se esté realizando magia. Necesitáis una concentración total y carente de toda distracción innecesaria. Por lo general, los gatos entran en el círculo y miran fijamente hasta que el rito ha concluido o se van. De hecho, hay gatos que refuerzan la energía y el amor de los rituales.

En los ritos de la Wicca, la varita se emplea tanto para dirigir los poderes mágicos como para persuadir. El *athame* (daga con empuñadura negra) o la espada, de hoja de hierro o acero y de punta bien afilada, se emplean como defensa y para desterrar.

Para trazar un círculo mágico adecuado, tenéis que haber concentrado la visualización y estar enfocados en la energía interior. La daga o la espada deberán estar consagradas (*Véase* capítulo 6 sobre Instrumentos mágicos). Todos los gestos importantes deberán ser realizados con la mano del poder; es decir, la mano dominante, aquella que utilizamos para escribir y con mayor asiduidad.

Manteniendo el utensilio ritual en la mano del poder y comenzando en el cuadrante Este de la zona que va a ser abarcada por el círculo, apuntad con el arma al suelo mientras visualizáis una intensa llama azul plateado que sale de su punta. "Trazad" con esa llama el círculo en sentido horario, haciendo que el extremo final monte sobre el del principio. Más importante que un círculo perfectamente redondo es que veáis, al menos con vuestro ojo interior, el límite de la llama azul plateada a vuestro alrededor. La línea que abarca el círculo puede ser marcada con tiza o cinta adhesiva y deberá ser trazada de nuevo con la daga o con la espada cada vez que vaya a ser usada.



Los símbolos y/o velas que representan a los cuatro Elementos deberán ser colocados en el interior del círculo y en los lugares que ocupen los cuatro puntos cardinales. Para conocer el lugar exacto que ocupan, emplead una brújula. Dad la bienvenida a cada Elemento en su propio cuadrante y recordad que deberéis despedir a cada uno de ellos al final del ritual y antes de abrir el círculo.

En la magia céltica, la idea de danzar o de andar por el interior del círculo en un sentido determinado asume una gran importancia. *Deaseil* o en el sentido en que camina el sol (sentido horario) es para la magia positiva; *tuathal* o *widdershins* (sentido antihorario) es para maldecir o para debilitar la magia. Una vez trazado y sellado el círculo, es importante para el flujo de energía que giréis o caminéis por su interior según sea el tipo de magia que estéis empleando. En otras palabras, no deberéis caminar contra el sol (*tuathal*) durante un ritual positivo o para incrementar la magia.

Una vez acabado el proceso mágico, "cortad" el círculo con un movimiento hacia atrás de la espada o de la daga en una sección del mismo. La llama azulplateada se desvanecerá.

Ejemplo de ritual

Poned todo lo que vayáis a necesitar para vuestro altar y lanzamiento de conjuros en el interior de la zona ritual. Colocad sobre vuestro altar o cerca del mismo los siguientes artículos: todo lo necesario para los encantamientos específicos que se vayan a llevar a cabo, un cáliz con un poco de agua fresca, un plato con sal, el pentáculo (*Véase* capítulo 6 sobre Instrumentos mágicos), la espada y/o la daga, la varita, un incensario (a ser posible, con cadenas) con carbón ya encendido, incienso, una o dos velas para iluminar el altar y las cuatro velas de los Elementos. Una vez trazado el círculo y a menos que se trate de una emergencia, no atraveséis sus límites hasta después de haber despedido a los Elementos.

La quema de incienso constituye uno de los más antiguos y mágicos ritos que existen. De hecho, la palabra "perfume" procede del latín *profumum* (por humo). Casi todos los perfumes poseen un efecto rápido y sutil en el subconsciente y mente humanos. Evocan recuerdos pasados. En mi opinión, el mejor tipo de incienso es el que se quema en brasas de carbón vegetal, pero ¡por favor, no utilizéis carbón para las barbacoas! Es sumamente peligroso si se quema en superficies cerradas.

Emplead pastillas de autoencendido que se venden especialmente para usar con incienso.

Las velas de los cuatro Elementos en la magia celta son: roja, para el Este; blanca, para el Sur; gris, para el Oeste y verde oscuro, para el Norte. En el ritual que presentamos a continuación, se mencionan en primer lugar los colores celtas, estando los colores de la Wicca citados entre paréntesis.

Intentáis ahora crear una atmósfera en la que pueda funcionar la magia. El cuarto, iluminado con velas; los ropajes y el aromático humo del incienso son susceptibles de transformar cualquier área ritual en un santuario de poder.

Contemplad el altar, colocado en el centro y mirando al Este. Los celtas rendían homenaje al Este como lugar de fuerza renovadora, por salir de él el Sol naciente todos los días. Poned una música instrumental suave para crear atmósfera. Relajáos y aspirad profundamente varias veces para centraros mejor en vosotros mismos.

Mientras tomáis en vuestra mano del poder la daga mágica y miráis hacia el Este, visualizad esa poderosa y protectora llama azul plateada que brota de la punta de la hoja ritual. Apuntad al suelo. Movéos en sentido horario, saliendo del Este e id trazando el límite mágico. Recordad que el extremo con que termináis debe quedar superpuesto a aquél con el que iniciasteis. Tomad buena nota de que para trazar el círculo sirven tanto la daga (tal como lo hemos hecho) como la espada o el índice derecho de la mano que posee la fuerza. Al ir trazando el círculo, decid:

*Consagro este círculo de fuerza
a los antiguos Dioses,
para que en él puedan manifestarse y bendecir
a su criatura.*

Volved al altar, mirando hacia el Este. Alzad la daga o la varita en señal de bienvenida y decid:

*Esta es una vez que no es una vez,
en un lugar que no es un lugar,
en un día que no es un día.
Me encuentro ante el umbral de dos mundos,
ante el velo de los Misterios.
Que los Antepasados me ayuden y protejan
durante mi mágico viaje.*

Colocad el cáliz con el agua sobre el disco del pentágono. Sujetad la daga sobre él y decid:

*Bendice, Gran Madre, a esta criatura
del Agua que está a tu servicio.
Que siempre pueda yo recordar
las aguas del caldero del volver a nacer.*

Sujetad la daga sobre la sal, al tiempo que decid:

*bendice, Gran Madre, a esta criatura
de La Tierra que está a tu servicio.
Que siempre pueda yo recordar
la bendita Tierra en sus muchos aspectos y formas.*

Echad un poco de sal en el agua, elevad el cáliz y decid:

¡Gran Madre, así te honro!

Comenzando de nuevo en el Este y recorriendo el camino en el sentido horario, rociad ligeramente el borde del círculo con la mezcla de sal diluida en el agua. Volved a colocar el cáliz en el altar.

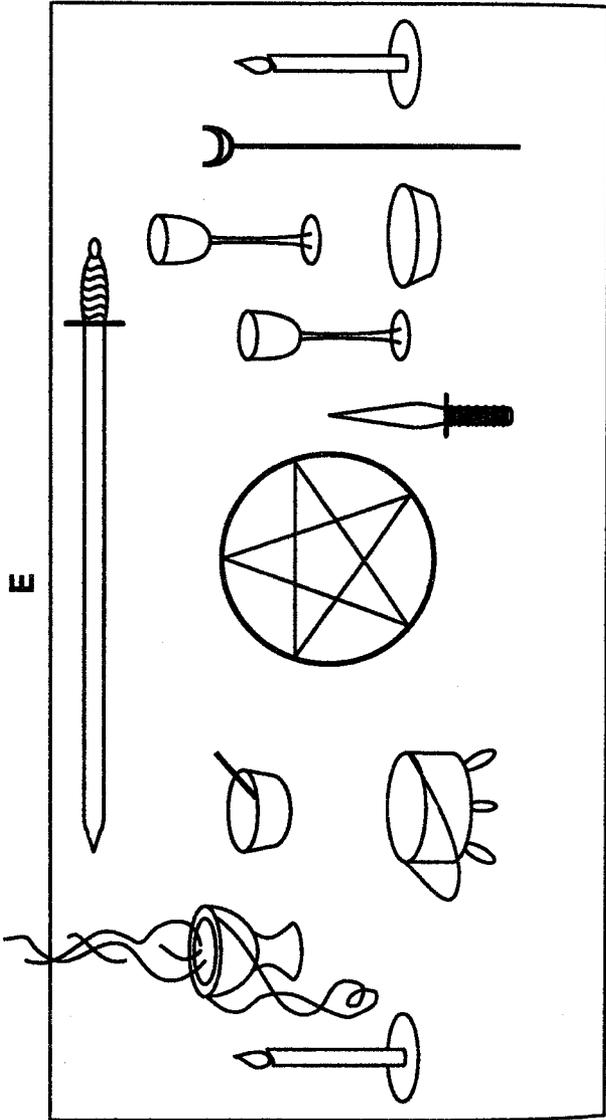
Sujetad la daga sobre el incensario encendido y decid:

*Gran Padre, bendice a esta criatura
Del Fuego, que está a tu servicio.
Que siempre pueda yo recordar el sagrado
Fuego que danza en el interior de todas
Las formas de la creación.*

Sujetad la daga sobre el incienso al tiempo que decís:

*Gran Padre, bendice a esta criatura
del Aire, que está a tu servicio.
Que siempre pueda yo escuchar
los vientos del espíritu
Que me traen las voces
de los Antepasados.*

Poned un poco de incienso sobre la brasa encendida. ¡No pongáis demasiado, porque una pizca dura muchísimo tiempo en una habitación cerrada! Sujeto por las cadenas, haced que el incensario toque levemente el disco del pentáculo. A continuación, elevad el incensario bien alto al tiempo que decís:



¡Gran Padre, así te honro!

Llevar el incensario alrededor del círculo en el sentido horario y comenzando por el Este. Volved al altar.

Dirigíos al cuadrante Este del círculo. Encended la vela roja (amarilla) y mantenedla en la mano como salutación. También podéis saludar al Elemento con la daga, espada o varita en lugar de con la mano.

Os convoco ; O h Fuerzas del Aire! a ser testigos de este rito y a proteger este círculo.

En el cuadrante Sur, encended la vela blanca (roja) y saludad al Elemento:

Os convoco — ¡Oh Fuerzas del Fuego! a ser testigos de este rito y a proteger este círculo. .

Dirigíos al Oeste. Encended la vela gris (azul) y levantad la mano mientras saludáis:

Os convoco ; O h Fuerzas del Agua— a ser testigos de este rito y a proteger este círculo.

Concluid con el Norte. Encended la vela negra (verde) y saludad al Elemento:

Os convoco — Oh, Fuerzas de la Tierra!— a ser testigos de este rito y a proteger este círculo.

Dirigíos al altar central, mirando hacia el Este. Alzad los brazos en son de salutación:

*Este círculo está sellado
por fuerzas de todos lados
permanezco entre dos mundos
con este arma seguro.*

Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto. Una vez terminado, unid las manos o sujetad la daga sobre el altar y decid:

*Por los poderes que me confieren los Antiguos Dioses, Yo
sujeto a todas las fuerzas que se encuentran en este círculo
a este encantamiento. Que así sea.*

Cuando estéis preparados para concluir el ritual, dirigíos al Este y apagad la vela roja (amarilla) al tiempo que decís:

*Id en paz, ¡oh, Poderes del Aire!
con mi agradecimiento y bendición.*

Id, a continuación, al Sur. Apagad la vela blanca (roja) al tiempo que decís:

*Id en paz, ¡oh, Poderes del Fuego!
con mi agradecimiento y bendición.*

Dirigíos al Oeste y apagad la vela gris (azul), diciendo:

Id en paz, ¡oh, Poderes del Agua! con mi agradecimiento y bendición.

Id al Norte y, apagando la vela negra (verde), decid:

*Id en paz, ¡oh. Poderes de la Tierra!
con mi agradecimiento y bendición.*

Volved al altar y decid:

*A todos los seres y fuerzas de lo visible y lo invisible:
Id en paz y que siempre exista armonía entre nosotros.
Os ofrezco mi agradecimiento y bendición.*

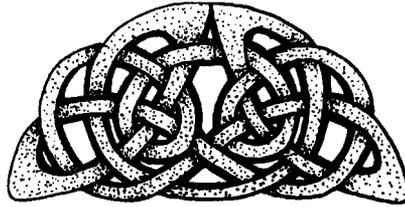
Cortad el círculo con un movimiento hacia atrás de vuestra daga o espada para dar libertad a toda posible huella de fuerza que quede. Decid:

*El círculo está abierto,
aunque siga siendo un círculo.
Su fuerza mágica siempre me rodea y atraviesa.*

Poned en su sitio todos los objetos mágicos y dejad libre el altar. Dejad que todas las velas u objetos que deban quedarse se extingan o permanezcan habilitados durante un período de tiempo determinado.

Habéis concluido un ritual. La práctica hará que la corriente de energía fluya con mayor facilidad y libertad, con lo que iréis ganando confianza. No tardaréis mucho en desear pasar algún tiempo entre los mundos de nuestros Antepasados.

6. Instrumentos mágicos



La magia es un tema muy difícil de explicar, aunque sepamos que funciona. Los resultados de los lanzamientos de conjuros hablan por sí mismos. Por lo general, la magia se realiza empleando determinados movimientos, objetos y palabras que indican a nuestro subconsciente que tiene que llevarse a cabo algo extraordinario. El éxito de la magia viene dado no por el coste o la sofisticación de los útiles en ella empleados, sino por la fe, emoción y disciplina que lleváis a los rituales. El jugar a hacer magia con el corazón a medias no produce resultados.

Los utensilios u objetos empleados en hacer magia son esenciales, aunque no son más que eso: herramientas. Carecen intrínsecamente de fuerza alguna, aunque sirven para que la fuerza que lleváis en vuestro interior se enfoque y afine. Se trata de ayudas o símbolos visuales o manuales que facilitan el entrar en contacto con el subconsciente y persuadirle a que realice la magia que deseáis.

Para cada conjuro, lo mejor es reunir tantos símbolos como os sea posible de la deidad que representa la ma-

nifestación que deseáis contemplar. Ello incluye la utilización de determinados colores e inciensos, estatuas e imágenes, plantas y hierbas e incluso piedras y minerales. Para ayudaros a hacer una selección, incluyo en este libro el capítulo 11 titulado "Tablas de Correspondencias", que abarca las deidades célticas más importantes mencionadas.

Los utensilios básicos de la magia celta son los que siguen: altar, caldero, pentáculo, varita, báculo, diadema, brazaletes, copas, incensario, daga, espada, vestiduras, velas, hierbas y piedras.

Lo primero que necesitaréis es un altar o lugar de trabajo. Lo ideal sería que tuvierais una habitación especial, pero somos pocos los que vivimos en circunstancias ideales. El altar puede consistir en algo tan sencillo como una mesa de café o una cómoda que cubra su doble papel de altar y mueble normal, o en algo tan elaborado como una mesa específicamente destinada para la magia.

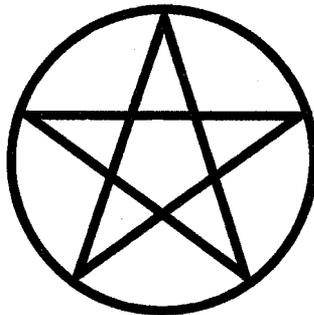
Una pequeña cajonera con ruedas podría convertirse en una buena inversión. Los cajones podrían ser empleados para guardar vuestros utensilios mágicos, y las ruedas facilitarían su traslado al lugar donde deseáis trabajar. Eso sí; debería ser lo suficientemente larga y ancha como para acomodar todos los objetos necesarios para un determinado conjuro, y lo suficientemente alta como para que os sintáis cómodos en la postura por la que optéis, sea de pie, de rodillas o sentados.

El altar podría ser adornado en todo su perímetro por tiras de tela de diferentes colores, coordinando éstos con los del encantamiento en cuestión. El altar es

la Tierra comunicada con el Espíritu y constituye la base firme sobre la que podréis atraer vuestros conjuros a la realidad de este plano de la existencia.

El caldero, dotado de mango, es básico en la magia de los celtas. Representa al Elemento del Agua y viene mencionado en numerosos mitos celtas siempre relacionado con sucesos mágicos. El material tradicional para el caldero es el hierro colado de color negro, aunque también puede ser de otros metales. Lleno de agua, puede ser empleado como reflectante o visualizador, al igual que un espejo negro o bola de cristal. En algunos encantamientos, una vez colocadas las velas, se deja que se extingan. Son útiles que sirven para todo y constituyen una parte vital del lanzamiento de conjuros de la magia celta.

El pentagrama —una estrella de cinco puntas con una de ellas dirigida hacia arriba— es el símbolo del Espíritu, tal como se emplea en la Wicca y en otros rituales paganos. Los ejemplos más antiguos de pentagramas aparecieron entre antiquísimas reliquias babilónicas. Los cristianos, que, desde entonces, vienen denun-



ciendo su empleo, lo utilizaron durante siglos para representar las cinco heridas de Cristo. Conocido asimismo por Pie de Druida, Pie de Mago, Pie de Bruja y Cruz de Duende, el pentagrama puede ser grabado, aunque no se vea, en puertas y ventanas para alejar el Mal. Este era el símbolo que sir Gawaine llevaba pintado en su escudo. Una poderosísima forma de pentagrama consiste en el tallo fosilizado de un lirio de mar.

Con frecuencia, los pentagramas se graban o pintan sobre un disco de metal o madera (a veces, adornado con piedras semopreciosas). Denominado pentáculo, este disco se utiliza como punta de fuerza para la consagración de objetos rituales, tales como el agua y el vino de los cálices, amuletos y otros utensilios. También puede ser empleado para someter Elementos caprichosos.

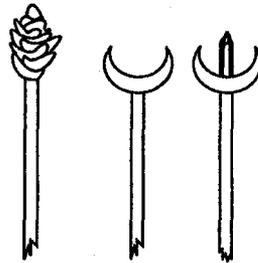
Los satanistas de los Estados Unidos han corrompido este sagrado símbolo utilizándolo con la punta hacia abajo. El empleo adecuado del pentáculo con la punta dirigida hacia arriba no tiene nada que ver con el satanismo. De hecho, no se puede ser al mismo tiempo satanista y seguidor de la Wicca. La brujas no creen en el Diablo. Para ser satanista, hay que creer en el cristianismo y en Satán, el poderoso "alter-ego" de Dios.

La tradición dicta que tanto la varita como el báculo deberían ser de madera y hechos por quien los ha de utilizar. Si decidís comprarlos o los mandáis hacer, llenadlos con vuestras vibraciones antes de hacer uso de ellos, lo que no es difícil de hacer si los manejaís con frecuencia y enviáis hacia ellos ideas positivas. Tanto la

varita como el báculo pueden estar hechos de ramas naturales de árbol o de trozos unidos y adornados con cuentas de cristal y de madera.

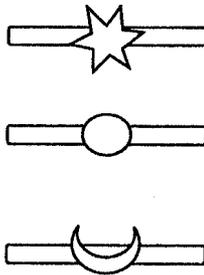
La longitud de la varita dependerá de la que os sea más cómoda, aunque no deberá ser más larga que el antebrazo, mientras que el báculo deberá llegar, al menos, hasta el hombro. A veces, los hombres suelen sujetar una pequeña piña al extremo de su varita. En lo que se refiere a las mujeres, he visto varitas célticas con un cristal o una media luna en el extremo. La varita es un utensilio para utilizar en los encantamientos; el báculo, el símbolo de los conocimientos mágicos y del derecho de requerimiento a las deidades o a las fuerzas arquetípicas. Ambos corresponden al Elemento del Aire.

La diadema y el brazalete representan las energías masculinas o femeninas con que vais a trabajar; en otras palabras, vuestro yo más íntimo. Por lo general, las mujeres utilizan diademas de plata o de tono plateado y, muy frecuentemente, lucen una media luna en la frente. Los hombres utilizan oro o metales dorados, y su diadema suele estar adornada con un símbolo del



sol, que puede consistir en un simple círculo o en un círculo rodeado de rayos de luz. Tanto la diadema como el brazalete y todos los talismanes personales corresponden al Elemento del Espíritu.

Las copas pueden ser de cualquier forma, tamaño o composición. Suelen contener agua o vino, aunque muchas veces se utilizan vacías. Si vais a emplear una con vino, tened mucho cuidado en que no sea de latón o estaño a menos que su interior esté recubierto con plata. Son perfectamente aceptables la madera, cerámica, piedra, cristal o plata. La copa, al igual que el caldero, corresponde al Elemento del Agua.



Es básico contar con un buen incensario; en especial, si vais a hacer uso de los mejores tipos de incienso, que son los que arden con brasa de carbón. Elegid un incensario que tenga patas o una base en la que poder mantenerse en pie. Poned en su interior una capa de arena fresca, ya que de esta manera es más fácil su limpieza y absorbe parte del calor para que éste no pase al altar. Si pretendéis llevarlo de un sitio a otro mientras esté caliente, son absolutamente necesarias las cadenas.

Si el incensario que ya tenéis carece de cadenas, se puede arreglar haciéndole un añadido. Unid cuatro trozos de cadena a un anillo metálico de diámetro ligeramente inferior al del incensario. Unid al otro extremo de los tramos de cadena un anillo más pequeño, para transportarlo o colgarlo. Colocad, a continuación, el incensario en el anillo mayor de los dos y, de esta manera, podrá ser manejado y llevado de un sitio a otro con facilidad. Representante del Elemento del Fuego, el incensario puede ser también empleado en rituales que requieran quemar papel.

La daga, de preferencia, debería ser nueva, aunque su forma y tamaño dependan de vuestro gusto. En la tradición Wicca, la empuñadura suele ser negra, y la hoja, afilada por los dos cortes. Sin embargo, la hoja no debe ser más larga que el ancho de la palma y dedos de vuestra mano, debiendo, asimismo, estar hecha de un metal susceptible de afilado, ya que deberá usarse tanto para cortar hierbas como para hacer incisiones en las velas.

Si adquirís una daga usada, aseguráos de que no existen en ella vibraciones negativas, lo que podéis hacer a través de la sensación que tengáis al sujetarla. Si se producen, pero, a pesar de todo, queréis la daga en cuestión, limpiadla en el interior del círculo aspersándola con agua consagrada y haciéndola pasar a través de una nube de incienso. Tanto la daga como la espada corresponden al Elemento del Fuego.

La espada, al igual que el báculo, es un utensilio de mando. No se utiliza mucho, aunque es necesaria para determinados conjuros. Su estilo, tamaño y longitud son optativos, aunque tenéis que aseguraron de que po-

dáis manejar con facilidad la que hayáis elegido. El peso y longitud de un mandoble escocés se convierten en una prueba de resistencia al cabo de unos minutos. Para una mujer, una espada de 60 a 75 centímetros constituye una buena elección.

Las velas, otra representación de los dos Elementos del Aire y del Fuego, se utilizan para todo, desde iluminar el altar hasta realizar determinados conjuros. No es tan importante la composición de la cera como los colores que tengan, que deberán ser los siguientes: blanco, negro, rojo, rosado, anaranjado, amarillo, verde, azul, morado, marrón, magenta, índigo, dorado y plateado. Los significados de estos colores aparecen en las Tablas de Correspondencias (Cap. 11).

La mejor forma de que tanto magos como magas cosechen sus hierbas es haciendo uso de su daga ritual. No siempre es posible, sin embargo, especialmente cuando vivís en la ciudad o se trata de plantas que no crecen en vuestras zonas. Si compráis una cantidad de hierba mayor que la que vayáis a necesitar en un rito determinado, guardad el resto en un contenedor de vidrio o cerámica y lejos del calor y de la luz del sol. En las Tablas de Correspondencias hallaréis también una lista de sus usos.

En algunos encantamientos celtas se emplean también piedras de varias formas y tamaños. Bien las compréis, bien las busquéis vosotros mismos, aseguráos de que sus vibraciones os son cómodas. No hay un número fijo de piedras, pero en ningún caso se tendrían que emplear más de trece en un solo ritual. Correspondientes al Elemento de la Tierra, representan un papel

de suma importancia en los encantamientos celtas. Tanto el cristal como muchas otras piedras son buenos conductores de la energía mágica en su estado natural, por lo que no necesitan ser pulidos.

Son útiles las piedras de los siguientes colores, que aparecen aquí sólo en virtud de su color: rosado (cuarzo rosa), rojo (jaspe rojo o cornalina), amarillo (ámbar, topacio, citrina), anaranjado (cornalina, jacinto), azul (lapislázuli, labradorita), verde (jade, malaquita, amazonita), blanco (piedra de la luna, cuarzo, cristal de roca), marrón (ojo de tigre, cuarzo ahumado), negro (ónice, obsidiana) y morado o lavanda (amatista, cuarzo, berilo).

En realidad, vuestra colección de piedras no necesita incluir ninguna de las mencionadas. Pueden ser tan sencillas como trozos de roca recogidos mientras paseabais. No tenéis por qué saber cómo se llaman. Lo que importa es que sean del color requerido y que os sintáis bien con ellas.

Existen cuatro piedras más que son necesarias para determinados encantamientos: piedra de la luna, pirita, cristal de roca y magnetita.

Cualquier amuleto u objeto pagano de joyería puede servir de gran ayuda a los magos, tanto por la protección que les conceda como por el estímulo que procuran a la transformación mágica que se produce mientras se celebran los rituales. Los cánticos sobre esas joyas las "encantarán", convirtiéndolas en amuletos. Cualquier amuleto (que debería permanecer invisible si se lleva todos los días) puede restaurar la confianza perdida a la persona que lo adquiera, cambiando el signo de la suerte si esa confianza perdida vuelve a

recobrase. Existen numerosos símbolos antiguos conocidos por sus poderes de protección y de suerte, como el pentagrama, la cruz ankh o la estrella de seis puntas del Sello de Salomón. Aunque los amuletos no constituyan útiles rituales, la mayoría de los magos los considera como valiosas ayudas.

Al ir os familiarizando cada vez más con los conjuros, es posible que os entren deseos de incluir otras ayudas adivinatorias, como las cartas del tarot. Sabemos que los antiguos celtas utilizaban para adivinar trozos de madera y piedras marcados. Podemos suponer que estaban marcados con el alfabeto Ogham o por algún tipo de imágenes.

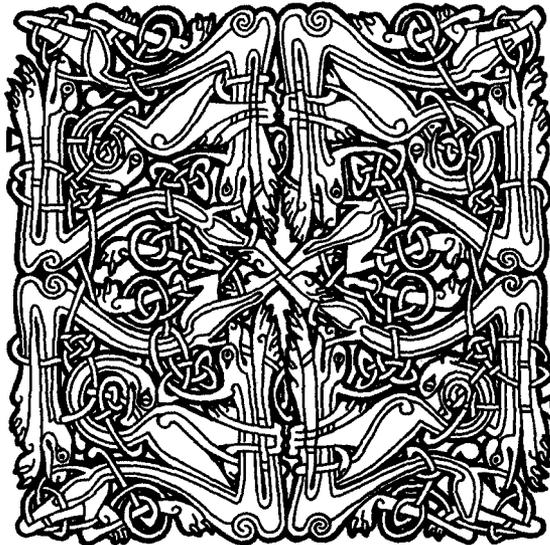
Una túnica que sólo se deberá utilizar en encantamientos es la última pieza fundamental que os queda para completar vuestra parafernalia mágica. Puede ser lisa o decorada y del color que se os ocurra mientras haga que os sintáis "mágicos". No está mal tener más de una túnica, y que todas sean de diferentes colores, para que así vayan a juego con los de las velas que aparecen en las Tablas de Correspondencias (Cap. 11).

Algo que deberíais elegir para vosotros mismos, aunque no sea una "herramienta" en su sentido físico, es un nombre mágico, que deberá ser personal y particular y nunca ser revelado a nadie a menos que vayáis a trabajar con otro mago conocido. Adoptando el nombre mágico al entrar en el círculo, os presentáis a los poderes deíficos como otras personas, como personas cualificadas para acercaros a ellos y hacer magia.

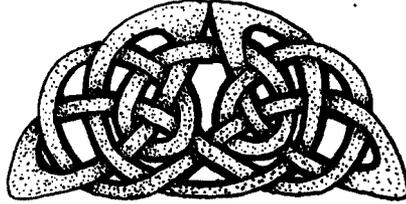
Colocad vuestro altar o mesa de manera que miréis de frente al Este. Al familiarizaros más con vuestra

magia, podréis girar el altar en otra dirección si así lo preferís, pero hasta que no os convirtáis en magos más consumados, es mejor que os pongáis de cara al Este. Para determinar la dirección adecuada en magia más avanzada, leed el párrafo Trabajo Ritual de la Tabla de Elementos que se encuentra en el capítulo Tablas de Correspondencias.

La mejor manera de reunir todos vuestros útiles mágicos es a través de un proceso lento y constante. La Wicca dice que nunca se debe discutir sobre el precio de un objeto ritual. No todo necesita comprarse en el momento en que se encuentra; existe un gozo especial en descubrir la piedra o útil adecuado en el sitio en que menos se espera y de la manera más inopinada.



7. La Wicca celta y la Dama



La brujería y la Wicca constituyen una religión y un sistema mágico. Son también, sin embargo, una forma de vida y de contemplar todo lo que os rodea. La palabra Wicca —bruja— procede del antiguo anglosajón y significa persona sabia. En sus orígenes, la palabra que significaba brujo era Wicca, y la que quería decir bruja, Wicce. En nuestros días, sin embargo, la palabra común a ambos sexos es Wicca. La palabra "warlock" es sólo el término empleado en Escocia y no se usa en la Wicca.

Los brujos y las brujas son gente práctica en busca de poderes y conocimientos ocultos y que, por lo general, no se suelen adaptar a lo que la sociedad denomina moldes "aceptables". Más de una persona que haya cometido el error de molestar a un auténtico brujo habrá tenido, tarde o temprano, que sufrir una larga y mala racha de suerte.

Los aspectos masculino y femenino de la Naturaleza fueron personificados por los celtas en el Dios Cornu-

do y la Diosa de la Blanca Luna, respectivamente. Ésta y su esposo, el Dios Cornudo, constituyen las deidades más antiguas que se conocen. Esta es la idea básica mantenida todavía por los brujos y brujas, aunque también reclaman, al igual que hicieron los celtas, algunos de los diferentes aspectos de cada una de estas dos principales deidades. Quienes practican la Wicca creen que todos los dioses son sólo uno, que todas las diosas son también solamente una, y que ambos están unidos.

Tanto los paganos seguidores de la Wicca como los celtas creen en otro mundo que está conformado por espíritus tanto humanos como Elementales. Los seguidores de la Wicca creen que los poderosos brujos y brujas del pasado todavía pueden, en nuestros días, ayudar a quienes practican su magia. Los celtas creían que eran los antepasados muertos quienes hacían lo mismo. La mayoría de los grupos de confesiones paganas creen en la reencarnación y en el destino del karma.

Tanto el mago ceremonial como el de la Wicca comparten la creencia en el plano astral. Este plano de otro mundo está formado por un tipo diferente de energía que vibra con mayor intensidad que la del mundo físico. Simultáneamente, el plano astral y este mundo se rodean e interpenetran mutuamente. El plano astral se muestra sumamente sensible a las ideas y las emociones, residiendo en determinadas zonas de este plano las almas de los espíritus de la Naturaleza y los animales y seres creados por pensamientos humanos de potente nrvveririn

El cuerpo humano astral, que sobrevive a la muerte, consiste en cómo funcionamos en el mundo astral. Mientras vivan todavía en este mundo, los humanos pueden viajar por el plano astral durante el sueño o mediante métodos deliberados de abandono del cuerpo. Ésta es la realidad que se oculta tras las historias de brujas voladoras.

Los niveles superiores del plano astral contienen el bello Emania de las almas más elevadas de los ya fallecidos, mientras los niveles inferiores están habitados por las tinieblas espirituales y las almas inferiores.

Tanto los seguidores de la Wicca como muchos magos eligen un nombre secreto para sí mismos, nombre que utilizan solamente durante los rituales. El empleo de este nombre mágico les ayuda a separar sus mentes del mundo diario y les prepara para actos de orden superior a lo normal. Forma parte del autoconvencimiento de que sois personas completamente diferentes y capaces de llevar a cabo actos paranormales en el interior del círculo que habéis trazado.

Las reuniones de los seguidores de la Wicca se celebran mensualmente en el momento de la Luna Llena o cerca de él. La Luna Llena constituye la cúspide de las fuerzas psíquicas. Existen ocho festivales, denominados Sabbats, a lo largo del año, de los que los cuatro más importantes reciben los nombres de Imbolc, Beltane, Lunasa y Samhain. Los otros cuatro —los de menor importancia— consisten en los equinoccios y los solsticios.

Durante los equinoccios, el flujo de energía es poderoso y especialmente favorable para llevar a cabo encantamientos para la maduración y crecimiento de un

pensamiento o idea. Las mareas de los solsticios son' más tranquilas, más propicias para un tiempo de alabanzas y de reagrupamiento de energías. Los cuatro festivales restantes, o Cuatro Sabbats, liberan corrientes de energía cada trimestre del año.

Los magos y los seguidores de la Wicca saben que lo que parecen ser formas opuestas de materia, forma, energía y fuerza no se oponen en manera alguna y no son sino diferentes manifestaciones de una u otra. Hasta los mismos celtas pensaban así.

Los paganos celtas y de la Wicca creen que este mundo es sólo una parte de la realidad y que la divinidad es masculina y femenina. Dicen que los humanos contamos con más de cinco sentidos y que podemos ser adiestrados para conocer Otros Mundos. El concepto de Fuerza Creativa Definitiva —o el Dios que se oculta tras los dioses— constituye la inexplicable fuerza vital del Universo. El Panteón de dioses y diosas que rigen las diferentes partes de la Naturaleza y que contribuyen a la evolución del Universo no son sino diferentes aspectos de esta energía vital.

Dicen que es más lógico creer en la reencarnación que en la desaparición tras la muerte porque, como la ciencia moderna dice, nada en este Universo se destruye; sólo cambia de forma. El Karma, tan profundamente vinculado a la reencarnación, quiere decir sencillamente que todas las acciones provocan reacciones iguales; no se trata necesariamente de un castigo.

Las religiones celta y de la Wicca enseñan que, entre una reencarnación y otra, el alma descansa en la Tierra de las Hadas, un paraíso perdido al que los celtas deno-

minan *Tir-Nan-Og* o Tierra de los Jóvenes. La explicación que los celtas dan a que esta tierra post-mortal co-existe con la nuestra la identifica con el plano astral.

Una de las formas más naturales y poderosas de círculo mágico consiste en el que las hadas hacen con setas o con hierba de color oscuro, siempre y cuando, por supuesto, estéis en buenos términos con la "gentecilla". Si no lo estáis, lo mejor es que os vayáis de su lugar sagrado.

Determinados gestos y posturas en el interior del círculo de la Wicca poseen significados ocultos muy precisos. Por ejemplo, cuando la sacerdotisa, de pie, mantiene los pies juntos y los brazos cruzados sobre el pecho, representa al Dios de la Muerte y del Más Allá. Cuando, de pie, tiene los pies separados y los brazos extendidos, simboliza a la Diosa de la Vida y del Volver a Nacer.

El Libro de las Sombras de la Wicca –o "libro de cocina", como lo denomina algún amigo– consiste en un libro en el que los brujos y brujas van escribiendo rituales, invocaciones y conjuros. Su nombre proviene del hecho de que todo lo que contiene no es en realidad sino una sombra de la realidad del Otro Mundo.

Una buena manera de generar energía consiste en danzar alrededor del círculo. La persona que dirija el ritual debe ser consciente de esta creación de energía y deberá dirigirla a un fin determinado en el momento oportuno. Esta forma de danza puede llegar a inducirnos a una ligera hipnosis y a un estado de éxtasis. La danza en círculos espirales en el centro del círculo mágico para salirse, posteriormente, de él simboliza la en-

trada en los misterios del Otro Mundo. Los antiguos bardos lo denominaban el lugar del Caldero de la Inspiración, y los héroes celtas, el Castillo Espiral. La entrada espiritual en este castillo está simbolizada por la danza en espiral.

La Triple Diosa —o los aspectos triples de ésta— era bien conocida por los celtas y es todavía utilizada en la Wicca. Para los pueblos célticos, la Triple Diosa era representada por *Anu o Danu*, la Doncella; *Badb*, la Madre, y *Macha*, la Arpía. En cambio, para los celtas galeses, la Doncella era *Blodeuwedd*; la Madre, *Arianrhod* y la Arpía, *Cerridwen*. También en la leyenda artúrica nos encontramos con este trío: *Elaine*, la Doncella; *Morgausa*, la Madre, y Morgana, la Arpía.

La Doncella es esencial para la continuación de toda la vida. Su color es el blanco, indicador de inocencia y novedad. Es la primavera, el amanecer, la juventud y vigor eternos, el encanto y la seducción, la Luna Creciente.

La Madre es la madurez de la feminidad, la olla hirviente de *Badb*, la riqueza de la vida. Su color es el rojo, color de la sangre y de la fuerza vital. La Madre es el verano, el día, la fuerza, la maestra, la Luna Llena.

La Arpía o Madre Oscura, también llamada la Bruja, aunque en el peor de los sentidos, tiene al negro como color; color de las tinieblas en que reposa la vida antes de volver a nacer. Este aspecto de la Diosa viene dado por el invierno, la noche, la sabiduría, el consejo, el portal hacia la muerte y la reencarnación, la Luna Menguante.

El año lunar pagano de los celtas se basaba en trece meses que recibían nombres de árboles y plantas. Según la Ley Irlandesa de Brehon, esos árboles correspondían a letras del alfabeto Ogham y se dividían en tres categorías: jefes, campesinos y arbustos. Estas graduaciones estaban basadas a su vez en la importancia simbólica que cada uno tenía para los druidas. Trataremos el alfabeto arbóreo en profundidad en el capítulo dedicado al Alfabeto Ogham.

El Año Nuevo celta comenzaba el 1 de noviembre, después de *Samhain*. Ese mes recibía el nombre de *Beith o* Abedul; a éste le seguían: *Luis o* Serbal, para diciembre; *Fearn o* Helecho, para enero; *Saille o* Sauce, para febrero; *Nuin o* Fresno, para marzo; *Huathe o* Espino, para abril; *Duir o* Roble, para mayo; *Tinne o* Acebo, para junio; *Coll o* Avellano, para julio; *Muin o* Vid, para agosto; *Gort o* Hiedra, para septiembre, y *Ngetal o* Caña, para octubre. El decimotercer mes era *Ruis o* Saúco y consistía en un corto período de tiempo para redondear el año.

Tanto la celebración de los equinoccios como la de los solsticios se lleva a cabo en un día específico en que el Sol se convierte en diferentes signos. Estos signos están detallados en los calendarios astrológicos y son diferentes cada año. Los seis días santos paganos que quedan son celebrados por muchísima gente en días también específicos, aunque existan dos maneras de determinar cuáles son esos días: la primera, poniéndoles fechas determinadas; la segunda, en la Luna Llena que más cerca se encuentre. Indicaré ambas opciones en el principio de cada ritual festivo.

El mundo pagano de la Antigüedad contaba las noches en vez de los días, y todos sus festivales tenían lugar la Víspera o noche anterior. Su día comenzaba con la puesta del Sol.

Samhain, pronunciado "sou-en" y llamado hoy Víspera de Todos los Santos, constituía el fin del año celta, comenzando de hecho el Año Nuevo con la puesta del sol del 31 de octubre. El ritual que se celebraba recibía el nombre de Noche de los Antepasados o Banquete de los Muertos. Al ser esta noche más tenue el velo que separa los dos mundos, se considera que es un excelente momento paró la adivinación. Se celebran banquetes en recuerdo de los antepasados muertos y como afirmación de que la vida continúa. Se trata de un momento para solventar problemas y echar lejos de uno mismo las antiguas ideas e influencias. Se puede celebrar bien el 31 de octubre, bien en la primera Luna Llena de Escorpio.

El *Solsticio de Invierno* tiene lugar alrededor del 21 de diciembre. Es el momento en que el Dios Sol muere y renace. Los días son más cortos y el Sol se encuentra en su punto más bajo. La Luna Llena que sigue a la Navidad está considerada como la más poderosa de todo el año. Este ritual consiste en una fiesta ligera, en la que se colocarán tantas velas como sea posible cerca o encima del altar para dar la bienvenida al Niño Sol.

Imbolc, 1 de febrero o primera Luna Llena de Acuario, es tiempo de limpieza y de corderos recién nacidos. La

palabra *Imbolc* proviene de "oimelc" o leche de oveja. Es el festival de la Doncella que se prepara para madurar y renovarse.

El *Equinoccio de Primavera*, que se produce alrededor del 21 de marzo, constituye el momento en que, aunque la luz y la oscuridad están equilibradas, la primera comienza a dominar.

Beltane, 1 de mayo o primera Luna Llena de Tauro, posee otros nombres, como Día de Mayo o Día de la Señora. Se trata, principalmente, de una fiesta de la fertilidad, en la que se llevan a cabo encantamientos y ofrendas naturales a plantas y animales silvestres así como a los Elementos. Los poderes de los duendes y hadas van en aumento y alcanzarán su cúspide en el Solsticio de Verano. Momento de gran poder mágico, es excelente para las adivinaciones y para el establecimiento de un santuario en un bosque o en un jardín. Es época para honrar a los espíritus guardianes de la casa.

El *Solsticio de Verano*, que tiene lugar alrededor del 21 de junio, es cuando las horas de luz durante el día son más largas. El Sol se encuentra en su cúspide antes de comenzar a descender hacia las tinieblas. La tradición dice que las hierbas recogidas en este día son extremadamente potentes. En esta noche, los duendes y las hadas abundan en enormes cantidades.

Lughnassadh tiene lugar el 1 de agosto o en la primera Luna Llena de Leo. Constituye el festival que precede

a la cosecha; el punto de retorno del año de la Madre Tierra. Se recogen las últimas hierbas. Es una celebración en honor de la boda del dios Lugh con la Madre Tierra.

El *Equinoccio de Otoño*, que tiene lugar alrededor del 21 de septiembre, consiste en el descanso tras el trabajo al final de la cosecha. De nuevo las horas de luz y de oscuridad están equilibradas, aunque comienza a dominar la noche. Ya se habrán realizado todas las preparaciones para las tinieblas del año y para el fin de éste, con lo que nos encontraremos de vuelta en *Samhain*.

Autoiniciación

Notas Especiales: mejor, realizad este rito con Luna Llena. Preparaos con, al menos, una hora de silencio antes de comenzar este ritual de dedicación al paganismo. Vestid una túnica o id completamente desnudos. Deberéis haber elegido ya un nombre mágico.

Objetos para el Altar: daga, cáliz de agua, cáliz de vino, sal, incensario, incienso, vela delgada blanca dentro del caldero, joya mágica, pentáculo, 4 velas de los Elementos, aceite perfumado.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del capítulo 5 "Ejemplo de Ritual" e insertad los pasos que a continuación se describen en el lugar en que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto.":

Depositad un pellizco de sal en la lengua y decid:

Soy un mortal, amado y cuidado por la Triple Diosa y por el Gran Dios. Todas las cosas nacen de la Gran Madre y a ella vuelven en su estación. Mediante su caldero sagrado, entro y salgo de este mundo físico hasta que, a través de mis actos, ya no necesite volver para aprender.

Colocad el aceite perfumado sobre el pentáculo, arrodilláos ante el altar y decid:

Yo, (nombre mágico), vengo a este lugar sagrado por mi propia voluntad. Vengo a dedicar mi vida al paganismo, a los Antiguos Dioses de los celtas, cuyos poderes son todavía potentes y vitales. Aquí me comprometo por mi palabra a seguir los antiguos caminos que conducen al verdadero conocimiento y sabiduría. Serviré a la Gran Diosa y honraré al Gran Dios. Soy paga-no, una piedra del antiguo círculo, y me mantengo firmemente equilibrado en la Tierra, aunque abierto a los vientos de los cielos y perseverante hasta el final. ¡Que los Antiguos Dioses celtas sean testigos de mis palabras!

Alzaos, id al cuadrante Este y decid:

¡Mirad, oh Fuerzas del Aire!
yo, (nombre mágico), soy seguidor del Señor y la Dama.

Id al Sur y decid:

¡Mirad, oh Fuerzas del Fuego!
yo, (nombre mágico), soy seguidor del Señor y la Dama.

Id al Oeste y decid:

¡Mirad, oh Fuerzas del Agua!
yo, (nombre mágico), soy seguidor del Señor y la Dama.

Id al Norte y decid:

¡Mirad, oh Poderes de la Tierra!
yo, (nombre mágico), soy seguidor del Señor y la Dama.

Volved al altar. Tomad el aceite perfumado, depositad una gota en el dedo índice de vuestra mano fuerte y unguíos la frente. Decid:

Que mi mente se abra a vuestra verdad.

Ungid vuestro labio superior. Decid:

*Que mi boca permanezca callada
ante los que **no** creen.*

Ungid vuestro corazón. Decid:

Que mi corazón vaya siempre en vuestra búsqueda.

Ungid el centro de las palmas de ambas manos.
Decid:

Que mis manos se alzen en vuestra alabanza.

Ungid el empeine de vuestros pies. Decid:

Que mis pies recorran siempre vuestros secretos caminos.

Permaneced en pie y callados en espera de una bendición. Depositad vuestra joya sobre el pentáculo. Decid:

Siempre llevaré este emblema en todo lo relacionado con la magia. ¡Benedicid este (nombre de la joya: anillo, broche, etc.), oh, Vosotros los Grandiosos, para verme protegido y bendito en todas las formas!

Colocad el cáliz del vino sobre el pentáculo por unos instantes para, acto seguido, alzarlo en alto mientras decís:

¡A la salud de los Antiguos Dioses! ¡Ojalá nos encontremos alegres, nos despedamos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed el vino, aunque dejando un poco para la "gentecilla".

Ahora es el momento de la meditación.

Referíos al Ejemplo de Ritual del Capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual de despedida normal, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

RITUALES ESTACIONALES

Noche de los antepasados o banquete de los muertos

(31 de octubre o primera Luna Llena de Escorpio. También denominado Samhain y Víspera de Todos los Santos.)

Notas Especiales: éste es el Tiempo del Tenue Velo o de la comunión con los muertos, el tiempo dominante de la faceta Arpía de la Diosa.

Objetos para elAltar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, daga o espada, varita, 4 velas de Elementos, caldero, cáliz de vino, plato con pan y sal. Necesitaréis, además, las siguientes velas extras: una blanca, una roja, dos negras, una amarilla y una verde, así como candeleros para sostenerlas. Colocad una vela blanca, otra roja y otra negra en el lado izquierdo del altar, y una verde, otra negra y otra amarilla, en el derecho.

Al trazar el círculo como punto de comienzo básico, llevad a cabo el mismo ritual que el que se describe en el párrafo del capítulo 5 "Ejemplo de Ritual" e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Volvéos hacia las tres velas que hay en el lado izquierdo del altar mientras decís:

*Enciendo estas tres velas en honor de la Triple Diosa... La Gran Dama de las Tres Caras.
(Encended la vela blanca.) Gloriosa Doncella,*

Diosa de la juventud y de todo lo que comienza, de la aurora y de las semillas plantadas. (Encended la vela roja.) Gran Madre, Diosa de la magia y de la abundancia, del amor y de la sabiduría. (Encended la vela negra.) Oscura Arpía y sabia Diosa de la noche. Te doy la bienvenida en todas tus formas.

Volvéos a las tres velas que hay al lado derecho del altar mientras decís:

Enciendo estas tres velas en honor del Triple Dios... Gran Señor de múltiples rostros. (Encended la vela amarilla.) Deslumbrante Rey Sol, Dios del éxito y de la abundancia. (Encended la vela verde.) Dios Cornudo de los Bosques, Dios de la fertilidad y del crecimiento. (Encended la vela negra.) Tenebroso Dios de los muertos, Dios de la protección y el descanso. Te doy la bienvenida en todas tus formas.

Elevad los brazos sobre el altar y decid:

Ésta noche es la del Banquete de los muertos, la noche del año que hace girar la rueda y que nos lleva al Finísimo Velo. Las puertas que separan los mundos se encuentran hoy abiertas. Honro a mis antepasados, cuyas voces me llegan con el susurrar del viento. Que todos quienes me quieran bien sean bienvenidos al interior de este círculo.

Colocad el plato o bandeja con la sal sobre el pentáculu y decid:

Ésta es la Noche de los Antepasados, la noche en que la comunicación con quienes partieron a Emania, con quienes ahora viven ante la presencia de los Antiguos Dioses, es más fuerte. El Velo ha sido alzado para hacerme sabedor de que no he sido olvidado. Que todos quienes me quieran bien sean bienvenidos al interior de este círculo.

Alzad el plato con al pan y la sal sobre el altar y decid:

Pido que todos lo que se encuentren reunidos aquí conmigo se unan a mí en este banquete.

Meted un trozo de pan en la sal y comedlo. *¡Ojalá tenga siempre salud, prosperidad y felicidad.*

Colocad el plato a un lado y poned el cáliz con el vino encima del pentáculu por unos instantes. Tomad la copa de vino y decid:

¡Ojalá sea siempre fuerte en mi cuerpo, mente y espíritu. ¡A la salud de los Antiguos Dioses! ¡Ojalá nos encontremos alegres, nos despedamos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed parte del vino. Guardad un poco de vino, pan y sal para la "gentecilla" (ved el capítulo sobre las Deidades si deseáis más información sobre las hadas y esta ofrenda). Depositad de nuevo el cáliz del vino sobre el altar.

Volvéos hacia las velas de la Diosa y decid:

La rueda del año ha girado y la cosecha ha llegado de nuevo. Desde el último Samhain, he sembrado numerosas semillas de ideas. Que los Dioses sean cosechados; que quienes deseen molestarte o causarme daño sean expulsados. La Triple Diosa me ha cubierto con sus amables manos, ha guiado mis pasos y escuchado mis deseos. Por ello, quiero honrarla y amarla.

Volvéos hacia las velas del Dios y decid:

La rueda del año ha girado y la cosecha ha llegado de nuevo. Una vez más me presento ante el Finísimo Velo y las puertas que separan los mundos. El Triple Dios me ha protegido con su espada, guiado mis pasos y escuchado mis dese-os. Por ello, quiero honrarle y amarle.

Golpead suavemente el pentáculo con la varita y decid:

Dadme un conocimiento claro del camino que debo seguir. ¡Escuchad mis deseos, Vosotros Los Grandiosos! Guiadme y protegedme. Conducidme a mayores sabiduría y logros.

Permaneced en silencio mientras pedís a los Dioses lo que necesitáis. Escuchad también las normas espirituales que podrían llegaros de quienes ya moran en Emania. Al concluir, decid:

Todo amor y toda honra sean dados a la Gran Dama y a su Señor. ¡Benditos sean!

Ha llegado el momento de la adivinación, meditación o conjuros. Los conjuros deberían consistir en comenzar nuevos proyectos y acabar con antiguos planes o vínculos.

Referíos al Ejemplo de Ritual del capítulo 5 al llegar a este momento para volver al Ritual de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, las manos..."

Solsticio de Invierno

(Alrededor del 21 de diciembre. Llamado Alban Arthuan por los druidas. También recibe el nombre de Pascua.)

Notas Especiales: tiempo de la Diosa de las Frías T nieblas y del nacimiento del Niño Divino o renacimiento del Dios Sol. Tiempo también para el retorno de la fuerza de las mareas de la Tierra.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, daga o espada, velas de los 4 Elementos, caldero, cáliz de vino, campana. Una vela verde en el interior del caldero, y una roja, una blanca y otra negra dispuestas alrededor de aquél.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Haced sonar la campana tres veces y decid:

Este es el Solsticio de Invierno, la noche más larga del año. Las tinieblas reinan triunfantes aun cuando generan luz y producen cambios en ella. El Rey Sol ha partido a Emania, pero, en el interior del caldero del renacimiento, se ha transformado una vez más en el recién nacido Niño Divino de la Luz.

Poned un poco más de incienso en las brasas.

Todo está frío, y espero la llegada de la aurora. Al levantarse el Sol, la Triple Diosa pare una vez más al Niño Divino. Medito en silencio ante el sagrado caldero del renacimiento sabiendo que un día también yo tendré que pasar a través de él para volver a nacer. Por ello, quiero honrar ahora a la Triple Diosa.

Encended la vela blanca que se encuentra cerca del caldero y decid:

El blanco es para la Doncella. ¡Ojalá plantes tus semillas de gozo y de nuevos comienzos en el interior de mi vida!

Encended la vela roja que se encuentra cerca del caldero y decid:

El rojo es para la Madre. ¡Ojalá puedas con-cederme los dones de las ideas creativas y de la resistencia para llevarlas a cabo!

Encended la vela negra que se encuentra cerca del caldero y decid:

El negro es para la Arpía, la Sabia. ¡Ojalá me concedas la sabiduría necesaria para entender los misterios de la magia!

Encended la vela verde que está en el interior del caldero y decid:

El verde es para el recién nacido Señor de los Bosques, el Divino Niño Sol que viene una vez más al mundo. ¡Te doy la bienvenida, hijo y consorte de la Diosa!

Coged la campana y dirigíos al Este. Hacerla sonar una vez y decid:

***¡Alegráos, oh Fuerzas del Aire!
¡Dad la bienvenida al Niño Divino!***

Dirigíos al Sur, haced sonar la campana una vez y decid:

*¡Alegráos, oh Fuerzas del Fuego!
¡Dad la bienvenida al Niño Divino!*

Dirigíos al Oeste, haced que suene la campana una vez y decid:

*¡Alegráos, oh Fuerzas del Agua!
¡Dad la bienvenida al Niño Divino!*

Ahora, dirigíos al Norte, haced sonar la campana una vez y decid:

*¡Alegráos, oh Fuerzas de la Tierra! ¡Dad la bienvenida al
Niño Divino!*

Volved al altar y colocáos mirando hacia el Este.
Tocad la campana tres veces y decid:

*¡Salve, oh Dios de los Bosques y de la nueva vida!
Te honro y pido tu bendición.*

Permaneced en silencio para recibir la bendición. A continuación, haced sonar la campana de nuevo tres veces y decid:

*¡Salve Triple Diosa, portadora de la luz que
viene de las tinieblas y de la nueva vida que
brota del caldero del renacimiento! Te honro y
pido tu bendición.*

Permaneced otra vez en silencio para recibir la bendición. Colocad el cáliz del vino durante unos momentos encima del pentáculo, alzadlo bien alto y decid:

¡A la salud de los Antiguos Dioses! Ojalá nos encontremos alegres, nos despedamos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed el vino, dejando un poco, que se colocará afuera, para la "gentecilla".

Referíos al Ejemplo de Ritual del capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

Imbolc

(1 de febrero o primera Luna Llena de Acuario.
También denominado Brigantia, Imbolg y Candelaria.)

Notas Especiales: primeros movimientos de la Madre Tierra, limpieza primaveral, tiempo de limpieza y purificación así como de madurez y renovación. Festival de la triple Diosa Brigit, cuyo aliento dio vida a los muertos.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, daga o espada, velas de los 4 Elementos, caldero, cáliz de vino, varita. Una vela blanca al lado izquierdo del caldero, y una verde, al derecho.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del Capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Añadid un poco más de incienso a las brasas y decid después:

La Madre Tierra comienza a despertarse de su largo sueño. Los campos y los bosques oyen su susurro y se despiertan. Las criaturas de su reino acuden a su llamada. Todo espera anhelante a la primavera.

Dad tres golpes suaves con la varita sobre el altar y decid:

Éste es el Festival de la Doncella, que da a todos vida con su aliento, es el momento de la luz del creciente y de la retirada de las tinieblas. Es época de purificación y de renovación de la vida. En este momento y en este lugar situado entre los mundos, aparezco ante la presencia del Señor y la Dama para poder obtener de ellos un consejo sabio y verdadero.

(Unos segundos de silencio para pedir al Dios y a la Diosa inspiración y guía para el futuro.)

Volved a golpear suavemente el altar tres veces con la varita. Decid:

¡Oh, Antiguos Dioses, sé que sois vosotros quienes guiáis el camino de mi vida! Sólo con vuestra ayuda y dirección puedo tener la esperanza de eludir caídas y de llegar sano y salvo a mi destino.

Encended la vela blanca colocada a la izquierda del caldero. Decid:

Saludo a la gloriosa Doncella, generadora de la nueva luz que brota de las tinieblas. Esta es su estación de la rueda del año, cuando derrama sus bendiciones sobre la Tierra.

Encended la vela verde colocada a la derecha del caldero. Decid:

¡Mirad! El Dios de los Bosques acaricia a la Tierra soñadora. De igual manera que se produce una renovación entre las plantas y los animales, deberá producirse también una renovación en mi vida.

Colocad el cáliz del vino encima del pentáculo durante unos instantes. Alzadlo bien alto y decid:

Haced que mi vida sea fértil en perspicacia, salud, prosperidad y poderes mágicos. ¡Honor a los Antiguos Dioses! ¡Ojalá nos encontremos alegres, nos despedamos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed el vino, dejando un poco, que se colocará afuera, para la "gentecilla".

Referíos al Ejemplo de Ritual del capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual normal de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

Equinoccio de Primavera

(Alrededor del 21 de marzo.

También llamado Alban Eiler por los druidas.

Corresponde aproximadamente a la Semana Santa cristiana.)

Notas Especiales: equilibrio de la luz y la oscuridad. En el Norte, tiempo para la siembra. Ciclo terrenal de fertilidad para plantas y animales. Producción de conjuros. Comienzos nuevos.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, daga o espada, velas de los 4 Elementos, caldero con vela roja, cáliz de vino, varita, platillo para quemar, papel, pluma y campana. Huevos pintados de colores y flores primaverales como decoración.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en el que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Coged la varita, elevad los brazos al cielo de nuevo en son de bienvenida y decid:

¡Mirad al Señor y la Dama de la vida, generadores de ésta! Sin su Señor, la Diosa sería estéril. Sin su Dama, el Dios carecería de vida. Ambos se necesitan mutuamente para completarse y tener poderes, como el Sol y la Tierra, la lanza y el caldero, el espíritu y la carne, el hombre y la mujer.

Encended la vela que hay en el interior del caldero. Golpead ligeramente el caldero con la varita y decid:

¡Oh, Gran Diosa! Acompáñame ahora en tu aspecto de la Bella Doncella que nos aporta alegría y vida nueva.

Haced sonar la campana una vez y decid:

¡Oh, Gran Dios de la renovación! Acompáñame ahora en tu aspecto de Señor de los Bosques, de Dios Cornudo que nos aporta calor y amor.

Golpead suavemente una vez más el caldero con la varita y decid:

Que el poder de lo antiguo penetre en lo nuevo. Gran Señor y Gran Dama, haced que todas las cosas se hagan fuertes y produzcan vida nueva. ¡Benditos seáis!

Poned un poco de incienso en el incensario y volved-lo a llevar alrededor del círculo en sentido horario.

Volved a depositar el incensario en el altar y elevad los brazos mientras decís:

¡Despertad! ¡Todas las criaturas de la Tierra, despertada Saludada la Doncella y a su Aman- te, que nos anuncian la llegada de la primavera.

Tocad el papel apergaminado con la daga y decid:

Ahora arrojó de mí las tinieblas del Invierno y del pasado y sólo contemplo lo que tengo ante mí. Me ha llegado el momento de plantar semillas tanto en el plano fí'sico como en el mental y en el espiritual.

Escribid en el papel vuestros deseos para el año que llega. Escribid un solo deseo en cada papel. Doblad todos los papeles y mantenedlos sobre el altar como ofrenda a los Antiguos Dioses.

Éste es un momento de gozo, un momento para plantar. Con alegría y confianza, deposito estas peticiones en las manos de la Diosa y de su Señor.

Prended uno a uno los papeles con la vela que hay en el interior del caldero y dejadlos caer en el plato para que se consuman. Decid:

Deposito voluntariamente estas semillas-pen- samientos en las manos de la Dama y de su

Señor. Que estos deseos y sueños puedan manifestarse y hacerse realidad. ¡Benditos sean los Antiguos Dioses!

Colocad el cáliz de vino sobre el pentáculo durante unos instantes. Alzadlo bien alto y decid:

¡Honor a los Antiguos Dioses! ¡Ojalá nos encontremos alegres, nos despedamos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed el vino, dejando un poco, que será colocado afuera, para la "gentecilla".

Referíos al Ejemplo de Ritual del Capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual normal de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

Beltane

(1° de mayo o primera Luna Llena de Tauro.

También denominado Día de la Dama o Día de Mayo.)

Notas Especiales: tiempo del Dios Cornudo y de la Dama del Bosque Verde. Honor del guardián de la casa.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, daga o espada, velas de los 4 Elementos, cáliz de vino y varita. (En algún lugar en el interior de la circunferencia, el guardián de la casa o su símbolo, en cualquiera de las formas que hayáis elegido; aceite perfumado.)

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Alzad la varita en señal de saludo y decid:

Saludo a la Diosa de todas las cosas silvestres, de los árboles, de los cielos y de las aguas. Te convoco, encantadora Señora, a que estés aquí conmigo.

Danzad o, por lo menos, caminad alrededor del altar en el sentido horario. Haced una pausa en cada uno de los cuartos de los Elementos mientras alzáis los brazos. Al concluir, volved al altar. Decid:

Benditas sean las palabras de la Dama de Mayo y del riente Señor del Bosque Verde. Haced que vuestra gran luz mepenetre. Soy una copa que debe llenarse para que pueda realizar lo que sea necesario. ¡Benditos sean siempre el Señor y la Dama!

Colocáos ante el guardián de la casa o su símbolo y decid:

Amorosa Dama y Gran Señor, os presento al guardián de esta casa, al espíritu especial que he invitado a mi hogar como protector y ayudante. Honro aquí a ese espíritu en este símbolo de su ser. ¡Oh, Grandes Dioses, bendecid al

guardián de esta casa y añadid mi agradecimiento a vuestras bendiciones! Benditos seáis.

Ungid ligeramente el símbolo o estatua del guardián con aceite perfumado. Si las características del símbolo impiden su unción con aceite, balancead al menos el incensario a su alrededor y envolvedlo con su humo.

Colocad durante unos instantes el cáliz del vino sobre el pentáculo; alzadlo, a continuación muy alyo y decid:

¡Honor a los Antiguos Dioses! ¡Pjalá nos encontremos alegres, nos separemos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed el vino y dejad un poco, que deberá dejarse afuera, para la "gentecilla".

Referíos al Ejemplo de Ritual del Capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual normal de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

Solsticio de Verano

(Alrededor del 22 de junio.

También llamado Alban Heruin por los druidas.

Noche de san Juan cristiana.)

Notas Especiales: rededicación a la Gran Diosa y al Gran Dios. Tiempo en que el Sol lanza tres rayos para iluminar al mundo.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, daga o espada, caldero, velas de los 4 Elementos, cáliz de vino y varita. Una vela roja, que deberá colocarse a la derecha del caldero; una copa de agua, que se pondrá en el caldero, y una vela verde o azul, que deberá colocarse a la izquierda del caldero.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del Capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo de Ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Encended la vela verde (o azul) colocada a la izquierda del caldero y decid:

Te pido, Gran Madre del bosque, que bendigas esta agua. ¡La más Grande de las estrellas, fuerza que hace girar los destinos, te honro y te convoco en todos tus antiguos nombres, tanto conocidos como desconocidos!

Encended la vela roja colocada a la derecha del caldero y decid:

Te pido, Poderoso Dios Sol, dios de la fertilidad y de la abundancia, que vengas aquí, conmigo. ¡Te honro y te convoco en todos tus antiguos nombres, tanto conocidos como desconocidos!

Elevad los brazos por encima del caldero y decid:

Éste es el caldero sagrado de la Triple Diosa. El tacto de su agua consagrada bendice y renueva al igual que los rayos del Sol bendicen y alimentan a todos los tipos de vida.

Pasad manos y brazos entre las dos velas y, al hacerlo, formulad deseos. También podéis colocar las velas en el suelo y pasar cuidadosa y lentamente entre ellas.

Introducíd el dedo índice de vuestra mano del poder en el agua contenida en el caldero y trazad un pentagrama en vuestra frente. Arrodilláos ante el altar para rededicar vuestra vida a los Antiguos Dioses. Decid:

Serviré a la Gran Diosa y reverenciaré al Gran Dios. Soy pagano, una de las piedras que conforman el antiguo círculo, y me mantengo firmemente equilibrado sobre la Tierra, aunque abierto a los vientos de los cielos y resistente al paso del tiempo. ¡Que los Antiguos Dioses sean testigos de mis palabras!

Colocad el cáliz del vino durante unos instantes sobre el pentáculo y, a continuación, alzadlo bien alto. Decid:

¡Honor a los Antiguos Dioses! ¡Ojalá nos encontremos alegres, nos separemos alegres y nos volvamos a encontrar alegres!

Bebed el vino y guardad algo, que deberá colocarse afuera, para la "gentecilla".

Referíos al Ejemplo de Ritual del capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual normal de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

Lughnadssadh

U° de agosto o primera Luna Llena de Leo.

(También llamado Lunasa.)

Notas Especiales: momento crucial en el año de la Madre Tierra, celebrado como festival en los países nórdicos. El Dios Poniente y la Dama Menguante. Momento sumamente apropiado para los conjuros que proporcionen buena suerte y abundancia.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, sal, pentáculo, caldero, daga o espada, velas de los 4 Elementos, cáliz de vino, varita, plato con pan. El caldero deberá contener una vela amarilla o naranja. Flores de otoño, hiedra y hojas para la decoración.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto.

Encended la vela que hay dentro del caldero y decid:

¡Oh, Antiguos Dioses de los Celtas, os ruego que os hagáis presentes aquí! Al ser éste un tiempo que no es tiempo, un lugar que no es ningún lugar, y un día que no es ningún día, aquí os espero.

Colocad el plato con pan sobre el pentáculo. Permaneced silenciosos e inmóviles y respirad hondo durante unos instantes. Concentráos en los poderes purificadores del aliento y del aire. Una vez que os sintáis preparados, decid:

Al inspirar la fuerza vital de universo y espirar todos los males de mi interior, me he purificado a mí mismo.

Alzad bien alto el plato con el pan y volved a colocarlo sobre el altar. Decid:

Sé que cada semilla y que cada grano son testimonios de los antiguos tiempos y promesa de lo que está por llegar. Este pan representa la vida eterna a través del caldero de la Triple Diosa.

Comed un trozo de pan. Colocad el cáliz del vino sobre el pentáculo. Elevadlo bien alto y volved a colocarlo sobre el altar. Decid:

De la misma forma en que la uva se transforma en vino, yo también me transformaré a

través del sagrado caldero de la vida. De la misma forma en que este vino puede proporcionar al hombre el encanto de lo divino o sumirle en los más profundos abismos, me doy cuenta de que todos los humanos nos alzamos o hundimos según nuestra fortaleza y voluntad.

Bebed un poco de vino y decid:

Lo mismo que al pan y al vino me ha sucedido a mí. Ocultos bajo todas estas formas se encuentran el testimonio del pasado y la promesa del futuro. Os pido, Antepasados, que me concedáis vuestra bendición para que esta estación de luz decreciente y oscuridad creciente no sea demasiado onerosa. ¡Que así sea!

Referíos al Ejemplo de Ritual del capítulo 5 al llegar a este momento para volver al ritual normal de despedida o conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

Equinoccio de Otoño

(Alrededor del 21 de septiembre.

Llamado también Alban Elved por los druidas.)

Notas Especiales: equilibrio de luz y oscuridad. Tiempo de descanso tras el trabajo. Culminación de la cose-

cha. Acción de gracias. Buen momento para meditaciones sobre la reencarnación en preparación de la Noche de los Antepasados o la Víspera de Todos los Santos.

Objetos para el Altar: incienso, incensario, cáliz de agua, pentáculo, daga o espada, caldero, velas de los 4 Elementos, cáliz de vino, varita, cintas de colores otoñales anudadas a la daga, hojas de otoño para la decoración, tres velas (blanca, roja y negra) para colocar alrededor del caldero, hiedra en el interior de éste.

Empezando por el trazado del círculo, continuad con el mismo ritual que se describe en el párrafo del capítulo 5, "Ejemplos de Ritual", e insertad los pasos que, a continuación, se describen en el lugar en que el Ejemplo de ritual dice: "Dad curso, a continuación, al encantamiento o ceremonial que tengáis previsto."

Encended las tres velas situadas alrededor del caldero. Decid:

Invoco a la Dama Bendita, reina de las cosechas y otorgadora de la vida y de la abundancia desde antes de que empezaran los tiempos. Te ruego que me concedas tu alegría y tu belleza, tu fuerza y prosperidad.

Saludad a la hiedra del caldero con vuestra daga y decid:

Invoco al Señor de las cosechas, rey sagrado, otorgador de la riqueza y de la protección desde antes de que empezaran los tiempos. Te ruego me concedas tu fuerza y tu risa, tu poder y prosperidad.

Coged con una mano la daga con las cintas anudadas, y con la otra, el cáliz con el vino. Decid:

La vida siempre ha completado su ciclo y producido vida nueva en la eterna cadena de todo lo que vive. En honor de los Antiguos Dioses, señalo el cumplimiento de mi vida y la cosecha de las lecciones recibidas durante este año.

Dad tres vueltas en sentido horario alrededor del círculo y comenzando por el Este. Cantad:

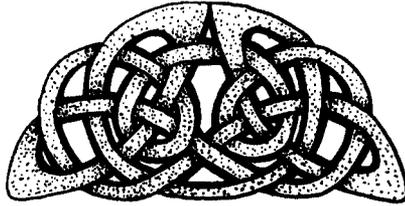
Gira del año la rueda, y la recompensa llega.

Volved al altar y dejad la daga a un lado. Colocad el cáliz de vino durante un instante sobre el pentáculo. Al llevar a cabo los brindis que siguen, alzad bien alto el cáliz en cada uno de ellos antes de tomar un sorbo:

*Por las buenas estaciones que partieron y por las buenas que han de venir. ¡Benditas sean! ¡Por la Diosa! Ojalá traiga paz y realización a todos sus hijos. ¡Bendita sea!
¡Por el Dios! Ojalá proteja a sus fieles y me conceda prosperidad y felicidad. ¡Ojalá nos encontremos alegres, nos separemos alegres y nos volvamos a encontrar alegres! ¡Bendito sea!*

Referíos ahora al Ejemplo de Ritual del capítulo 5 para volver al ritual normal de conclusión, empezando donde el Ejemplo dice: "Una vez terminado, unid las manos..."

8. Introducción a los celtas



Historia

La mayoría de la gente cree que los celtas eran los antiguos irlandeses, aunque la verdad es que su civilización se extendió por una zona muy superior a la de Irlanda. Los celtas aparecieron por primera vez en la historia como oleadas de inmigrantes que procedían del Este y que llegaron durante el siglo ix a.C. Se extendieron por la Galia, la Península Ibérica, el Norte de Italia, los Balcanes, Asia Menor, Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda. En el siglo v a.C. ya se dedicaban a saquear ciudades de Italia, Francia, Alemania y Suiza, zonas en las que se asentaron durante algún tiempo. En el momento de máximo poder, su territorio se extendía desde las Islas Británicas hasta Turquía, aunque terminaron por ser dominados por los romanos y por las tribus germánicas.

Aunque no todos ellos pertenecían al mismo tronco étnico, hablaban dialectos de un mismo idioma y se

contaban entre los técnicos de mayor importancia de la Antigüedad: hábiles metalúrgicos, fabricantes de carros y constructores de carreteras, expertos agricultores y ganaderos, eran asimismo guerreros de valor y ferocidad sin par, temidos hasta por los rudos soldados de las legiones romanas. Fueron ellos quienes sentaron las bases de la civilización de Europa Occidental.

Los celtas eran personas brillantes, ostentosas, valientes y dinámicas, aunque también dadas a la borrachera y a la jactancia. Aunque mal organizados desde un punto de vista tribal, eran, por encima de todo, guerreros, alquilándose con frecuencia como mercenarios a quien pudiese sufragar su elevado precio.

Las mujeres, tenidas en alta estima y consideración, eran tan buenas guerreras como sus hombres. Cualquier mujer celta, si se le desbocaba su humor, podía convertirse en una peligrosa fuerza a la que enfrentarse. En la primitiva historia de los celtas, no era nada raro que las mujeres luchasen al lado de los hombres.

Hacia el siglo i a.C., los romanos comenzaron a hacer incursiones en territorio celta, acabando por conquistar casi todas sus tierras, excepciones hechas de Escocia e Irlanda. Incluso después de esta época, se produjeron levantamientos esporádicos, entre los que el capitaneado por la reina Boadicia, en Inglaterra, en el año 61 de nuestra era, casi barrió del mapa en el mencionado país a todas las legiones romanas. Las creencias célticas no fueron destruidas hasta que los cristianos empezaron a realizar esporádicas intrusiones en el territorio.

Desde aproximadamente el siglo vi a.C., los pueblos celtas contaron con un alfabeto denominado Ogham (pronunciar *ou-am*), que era sagrado y se empleaba probablemente sólo para la consignación de sucesos especiales. Los druidas conocían el alfabeto griego y hacían uso de él para los mensajes corrientes, aunque los posteriores bardos de Gales siguieron utilizando el Ogham para escribir las que ellos recordaban como tradiciones druídicas. Llegó el momento en que la iglesia cristiana sustituyó a la fuerza el Ogham por el alfabeto latino. Lo más probable es que, al ser conocedores de tres alfabetos, los celtas –al menos en Irlanda– comenzasen en algún momento a documentar su historia y sus leyendas.

Aunque se dice que los celtas no dejaron documentos escritos, san Patricio quemó personalmente 180 libros irlandeses escritos en celta, lo que sirvió de ejemplo a los cristianos fanáticos para destruir cualquier escrito druídico con que se topasen. A los monjes-escribas cristianos, por alguna razón totalmente desconocida, les dio por recoger los mitos celtas, aunque al mismo tiempo su fervor misionero destruyese con fiereza cualquier creencia en los antiguos dioses y diosas.

Religión

Los celtas eran religiosos en grado sumo. Las enseñanzas éticas de los druidas podían resumirse así: adora a los dioses, no practiques el mal y sé fuerte y valeroso. Creían tanto en la reencarnación como en la transmigración (el

paso del alma humana a un animal o vegetal). Su panteón albergaba a un gran número de deidades femeninas de importancia primaria, entre las que se podían encontrar las diosas-madre, diosas de la guerra, diosas tutelares, etc. Tenían también el concepto del dios trino –tres aspectos diferentes de la misma deidad–, aunque no creían en el castigo de los dioses tras la muerte.

Los druidas eran los sacerdotes celtas. Al principio, hasta que los romanos y otras religiones de línea paterna les obligaron a cambiar, los celtas contaban con organizaciones femeninas similares. Existen algunas claves en escritos históricos que sugieren que esas mujeres recibían el nombre de dríadas y que vivían en el interior de bosquecillos sagrados. Es muy posible que existiesen incluso antes que los druidas y que formasen parte de las antiquísimas religiones de diosas.

En su libro *The Underside of History*, Elise Boulding afirma que algunas druidesas, como las que formaban el grupo que servía a la diosa Brigit, se constituían en órdenes de clausura y jamás tenían contacto con hombres. Otras sacerdotisas estaban casadas y abandonaban sus obligaciones periódicamente para pasar algún tiempo con sus familias. Un tercer grupo, formado por, probablemente, mujeres dedicadas a trabajos más serviles, llevaban vidas normales con sus familias. Entra también dentro de lo posible que la brujería o Wicca empezara a formarse al ser los druidas obligados a ocultar sus ritos.

Tanto los druidas como las sacerdotisas eran los sanadores, jueces, astrónomos, maestros, oráculos y líderes religiosos de los clanes celtas.

El jefe de los druidas era el Archidruida, que tenía su contrapartida femenina probablemente en la denominada Alta Sacerdotisa del Bosque. Existían escuelas especiales para quienes, con independencia de su sexo, deseasen iniciarse en su religión, aunque no era nada fácil llegar a formar parte de esta elitista comunidad religiosa. Según *La Guerra de las Galias*, de Julio César, se necesitaban aproximadamente unos 20 años de estudios, durante los que se iban superando lentamente los durísimos niveles de las órdenes. Toda la educación formal consistía en recitados del maestro y memorización del alumno.

Los druidas tenían tres divisiones en su orden: los bardos (poetas), que vestían túnicas azules; los ovatos (profetas y filósofos), que las vestían de color verde, y los sacerdotes druidas, que vestían de blanco. Su tonsura fue posteriormente copiada por los monjes cristianos.

En Irlanda, los ovatos y los bardos eran conocidos con el nombre común de *Filid*. Los druidas eran los filósofos, jueces y asesores de los jefes tribales. Los ovatos recopilaban todo tipo de conocimientos. Los bardos alababan, ridiculizaban y enseñaban a través de la música y la poesía.

Todas estas enseñanzas sobrevivieron en Irlanda bajo el nombre de la Ley de Brehon. Cantaban himnos parecidos a los Vedas, rendían sacrificios con plantas especiales y, en ocasiones, con animales o seres humanos, y hacían uso de fuegos sagrados. Sin embargo, la práctica de sacrificios humanos no parece haber sido cosa corriente en Irlanda ni en Inglaterra.

Los altos sacerdotes lucían a veces máscaras o coronas dotadas de cuernos durante algunas ceremonias relacionadas con la fertilidad. Los cuernos eran en honor del dios celta Cernunnos (en Inglaterra) o el Cornudo, y simbolizaba la virilidad necesaria para la fertilidad. El Dios Cornudo era el que abría las Puertas de la Vida y de la Muerte, el macho, la parte activa de la Naturaleza, el Dios de los Infiernos, y se trata de la forma de dios más antigua que conoce el mundo.

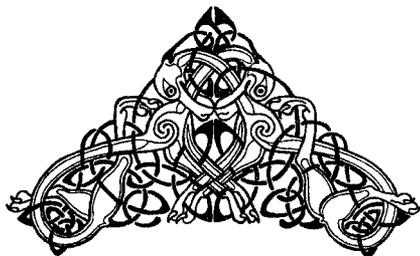
Su contrapartida femenina era la desnuda Diosa Blanca de la Luna. Esta diosa, la más antigua que existe en la Tierra, es la Madre Primitiva, la que todo lo crea; el lado pasivo y femenino de la Naturaleza.

Por lo general, los druidas eran sumamente poderosos. Podían pasar fácilmente de una tribu en guerra a otra o ir a cualquier región que quisieran. De hecho, tenían tanto poder y estaban tan bien preparados que, en épocas posteriores, les fue prohibido llevar o utilizar ningún género de arma física. Se dice que, sólo con sus palabras, podían vencer al enemigo y causar toda clase de males. Enseñaban una relación muy especial con la Naturaleza.

El alfabeto Ogham de los celtas –utilizado hasta aproximadamente el año 600 d.C.– consistía principalmente en una enseñanza religiosa. Cada letra representaba una gran profusión de pensamientos e ideas. Los iniciados en la ciencia drúidica podían hacer uso también de un lenguaje secreto de signos, tocándose la nariz, las piernas o cualquier objeto rectilíneo. De esta forma, podían transmitirse mensajes silenciosos entre iniciados mientras hablaban con un tercero de cualquier tema normal e inocente. Esta

habilidad hacía de los druidas personajes tan formidables que, en un momento dado, tuvo que prohibirse este lenguaje de signos.

En la fe celta, las zonas del ser o de la existencia estaban representadas por tres círculos concéntricos. *Abred*, el interior, es el lugar en que la vida brota de *Annwn*, y constituye la arena en que el alma humana debe perfeccionarse. El siguiente círculo es *Gwynedd* (la pureza), en el que la chispa de la vida triunfa finalmente sobre el mal y puede descansar para siempre de la reencarnación. El círculo exterior recibe el nombre de *Ceugant* (infinito) y constituye el lugar donde reside la fuerza esencial de la creación. Esta idea de universo trino se ve representada en el nudo de tres picos tan frecuente en la artesanía celta.



La sabiduría de los druidas enseñaba que el alma humana tenía que atravesar numerosas encarnaciones en *Abred*, el Círculo de la Necesidad, antes de alcanzar *Gwynedd*, el Círculo de la Bienaventuranza. *Abred* es la vida terrenal, a la que, una vez aprendidas las lecciones, el alma no retorna. Los druidas

enseñaban que había tres cosas que podían entorpecer el progreso: el ego u orgullo, las mentiras y la crueldad innecesaria.

Las sacerdotisas o druidesas eran altamente reverenciadas entre los celtas ya que poseían el don o poder de las palabras, hierbas y piedras. Las sacerdotisas cantaban a los moribundos para que se sumiesen en el sueño, hacían encantamientos, profetizaban, preparaban amuletos, llevaban a cabo sanaciones y se ocupaban de los partos. Uno de los objetos más característicos de las comunidades en que vivían era un caldero, tazón, fuente o charca, que probablemente utilizaban para leer el futuro. Las mujeres pelirrojas eran consagradas a las diosas de la guerra, ya que el color rojo era el color de la sangre vital y menstrual.

Los herreros ocupaban una elevada posición en la escala social por estar iniciados en una magia especial. Solían prepararse en la Isla de Scath (Syke, posiblemente) durante un año y un día, donde aprendían la magia de los metales y artes marciales. También podían sanar, profetizar y fabricar armas con poderes especiales. Los herreros estaban dedicados a la diosa *Scathach o Scota*. La mayoría de las culturas paganas reverenciaba en grado sumo a los herreros por la habilidad de éstos en crear mediante los cuatro Elementos, Tierra, Aire, Fuego y Agua. Mi abuela me contaba que, cuando era pequeña, fue, con otras niñas, a despedirse del herrero mientras éste se encontraba en pleno trabajo. Curiosa, se coló en el interior de la herrería y vio cómo el herrero su-

surraba algunas "cosas" sobre el metal, aunque ella no pudo oír lo que decía.

Algunas colinas, lagos, cuevas, fuentes, pozos, monolitos, calderos en el medio de bosquecillos y antiguos círculos hechos con piedras eran lugares sagrados destinados al culto por estar conectados con líneas de antiguos prados e importantes sucesos del pasado. Los pozos, fuentes, estanques y surtidores eran considerados símbolos femeninos, pasos acuíferos hacia el vientre subterráneo de la Gran Madre. Sin embargo, los druidas preferían los bosquecillos y bosques de robles, llegando incluso a levantar en ellos como templos grandes edificios de madera de forma rectangular o de herradura. La forma de herradura simbolizaba el vientre de la Gran Madre, la Gran Puerta de la Diosa o los conocimientos adquiridos mediante el renacimiento ritual. Imágenes grabadas toscamente en troncos de árbol o en piedras y, en ocasiones, adornadas con planchas metálicas representaban la devoción a la deidad. Cada templo celta contaba con su propio caldero sagrado, símbolo del vientre cósmico de la reencarnación de la Gran Madre.

Dado que el día celta comenzaba a medianoche, la mayoría de las celebraciones eran nocturnas. Contaban el tiempo por noches en vez de por días. Su calendario se basaba en la Luna y tenía trece meses. La mitad iluminada de cada mes consistía en los quince días de la Luna Creciente, mientras que la mitad oscura estaba formada por los quince días de la Luna menguante. Durante la Luna creciente, los sacerdotes y sa-

cerdotisas realizaban magia positiva; durante la menguante, magia obligante u oscura.

Los meses del año celta tenían nombres de árboles, que correspondían a letras del alfabeto Ogham. También conocían y usaban el año solar, que se basaba en el tiempo que tardaba el Sol en dar una vuelta alrededor de la Tierra y en volver al mismo lugar. Ajustaban su año lunar al solar mediante la inserción de un mes suplementario de 30 días a intervalos alternativos de dos años y medio y tres años.

Los druidas también conocían y empleaban el ciclo griego del Meton, consistente en 235 meses lunares, o tiempo que tardan el Sol y la Luna en volver a la misma posición que ocupaban en un ciclo previo de 19 años.

Cada seis lustros, o 30 años, se completaba un Ciclo druídico, que estaba basado en el año solar. El lustro consistía en un período de cinco años, recibiendo el nombre de Era Druídica el período de 630 años. Las eras empezaban a contarse desde la Segunda Batalla de Mag Tuireadh, en la que los Tuatha De Dannan derrotaron a los fomorios.

En las zonas celtas de Gran Bretaña e Irlanda, comenzaba un nuevo año después de Samhain (Víspera de Todos los Santos). Cada año se dividía en una mitad oscura y una mitad iluminada, comenzando esta última en Beltane (Día de Mayo), y la anterior, en Samhain.

Los celtas llevaban siempre a cabo determinados movimientos durante sus rituales siguiendo la dirección del Sol (horaria). Consideraban que traía muy

mala suerte el hacerlo *widdershins* (antihoraria), excepto para determinados rituales. Este hecho de moverse en la dirección en que lo hace el Sol se extendía al pasarse de uno a otro los cuernos llenos de bebida en sus banquetes.

Las festividades religiosas se basaban en los solsticios, los equinoccios y las fases de la Luna, estando el año agrario céltico formado por cuatro Festivales del Fuego que tenían lugar en los equinoccios y solsticios y que se veían representados por el arar, sembrar, crecer y cosechar.

Existen también pruebas de que los celtas celebraban *Imbolc* (febrero), *Beltane* (mayo), *Lughnassadh* (agosto) y *Samhain* (noviembre), cuando, según sus creencias, el velo que existía entre los mundos se hacía más tenue, y era más fácil comunicarse con los muertos para solicitarles ayuda y consejo.

May o Maj (mayo) era un mes de libertad sexual en honor de la Gran Madre y del Dios Cornudo de los bosques. Durante este período podían celebrarse matrimonios a prueba de una duración de un año y un día; si, al cabo de ese tiempo, se consideraban inviables, los contrayentes se iban, sin más, cada uno por su lado. Dado que la familia revestía suma importancia para los celtas, la virginidad carecía de importancia, fomentándose la actividad sexual, muy en especial durante Beltane, considerándose que contarían con una suerte excelente todos los niños concebidos durante esa época. El color verde, que es el que se vestía durante esos días en honor de la Madre Tierra, fue posteriormente designado por los cristianos

como color de mala suerte para poner fin a la antigua promiscuidad sexual.

El verde era y es el color de las hadas y de la "gentecilla". Se consideraba que traía mala suerte a menos que quienes lo portasen estuvieran en buenos términos con las hadas en sus *sidhs* (pronunciar "shis"), que no eran sino los antiguos túmulos funerarios que se veían por los campos. En Escocia, el hada anfitriona recibía el nombre de *Sluagh Sidhe*. Más tarde, el mundo de las hadas pasó a ser considerado como el mundo de las almas de los paganos difuntos, de los espíritus de la Naturaleza y de los dioses celtas. Los anillos de hierba o setas de color oscuro hechos por las hadas todavía están considerados como lugares llenos de magia y de poder.

Los terroríficos dioses celtas no eran sino personificaciones de las fuerzas destructoras de la Naturaleza de este mundo. Todas las personas con psique sensible saben que algunos espíritus de la Naturaleza habitan algunos lugares solitarios; no son ni buenos ni malos, sino, simplemente, diferentes. Los celtas lo sabían y adoptaron una actitud abierta hacia las hadas y la "gentecilla", llamándolos Buenos Vecinos o Gente de Paz en la idea de que era mejor estar en términos amistosos con elementos de reacciones poco previsibles que coquetear con el peligro.

Se supone que Glastonbury Tor, en Inglaterra, es el lugar que frecuenta *Gwynn ap Nudd*, rey de las hadas y antiguo dios céltico de los muertos. La tradición local en ese lugar dice que, en el interior del Tor, hay un santuario secreto en una cueva. En las faldas de la colina puede verse un laberíntico sendero procesional ase-

diendo hasta la cima, estando el Pozo del Cáliz, situado a su pie, dotado, según dicen, de poderes curativos supranormales.

Avalon se ve relacionado con frecuencia con el actual Glastonbury. La palabra Avalon significa "lugar con manzanas", y las manzanas vienen criándose en Inglaterra desde tiempo inmemorial. El manzano fue considerado por los celtas como árbol sagrado a causa de sus frutos. Al cortar al través una manzana, puede verse en su centro un pentagrama o estrella de 5 puntas, símbolo de *Cerridwen*, Diosa galesa de la Siembra, conocida también por *Morrighu*, la diosa infernal de la muerte y la regeneración. La estrella servía de recuerdo de que todo el mundo tendría que viajar a la tierra de los muertos. En vista de ello, se ha llegado a pensar que la costumbre de intentar coger manzanas con la boca durante *Halloween* (Víspera de Todos los Santos) pudo haber comenzado como un engaño simbólico a la Diosa de la Muerte. Sin embargo, en un nuevo intento por atraerse nuevos conversos paganos, los cristianos adoptaron el pentagrama como símbolo de las 5 Heridas de Cristo, y el caldero sagrado de *Cerridwen*, como Santo Grial.

Los banquetes y los juegos, muy en especial los relacionados con las artes de la guerra, constituían una parte de las cuatro festividades estacionales de los celtas, a saber: *Imbolc*, *Beltane*, *Lughnassadh* y *Samhain*. Durante estas fiestas, en especial durante la de *Samhain* y dado que el cerdo era el alimento principal de los Tuatha De Danann, se solía comer la carne

de este animal. También se servían aguamiel, diferentes tipos de panes y otros alimentos.

El roble y el muérdago eran dos de las plantas más sagradas, constituyendo los ritos sexuales parte de las antiguas ceremonias de los dioses de ambas plantas. Aunque no se conservan detalles, podemos asumir, por comparación con antiguos ritos parecidos, que un sacerdote y una sacerdotisa copulaban física y simbólicamente. Esta combinación sexual representaba el poder del Dios del Cielo (el relámpago que cae sobre el roble) fertilizando a la Diosa Madre. Los actos religioso-sexuales de este tipo reciben el nombre de magia por simpatía, practicándose ésta también, en aquellos tiempos, en los campos recién arados para incitar a la fertilidad de las cosechas.

El acebo estaba consagrado a *Morrighu*. Sus rojas bayas simbolizaban el flujo menstrual, representando las blancas del muérdago el semen.

Entre las aves, se creía que las más proféticas eran los reyezuelos, muy posiblemente porque se creía que las "fays" o hadas celtas podían convenirse en estos pájaros.

Atuendos y adornos

La verdad es que los celtas eran gente de extraordinaria limpieza y que ya utilizaban al jabón mucho tiempo antes de que lo hicieran los romanos. Tanto los hombres como las mujeres celtas de las Islas Británicas solían a veces lucir en sus cuerpos tatuajes o pinturas

en forma de torbellino. Todos tocaban liras y arpas, amaban la música, las canciones y los recitales de leyendas y aventuras de tema épico. Empleaban para beber cuernos de metal o astas naturales con adornos de metal.

Los hijos adoptaban el apellido de la madre, y las niñas heredaban sus pertenencias. La virginidad carecía de valor, llegándose a pagar el doble de dote por una mujer que hubiese estado ya casada o que tuviese descendencia. Las mujeres tenían derecho a abortar y a optar por cambiar de compañero.

Los dos sexos mostraban una enorme afición por las joyas: broches decorados con filigrana de oro, conchas de calamar, granates, lapislázuli y otras piedras; hebillas de filigrana de oro y piedras preciosas; alfileres e imperdibles con decoraciones de animales; collares de ámbar en cuentas o tallado. Lucían torques, pendientes, pulseras, alfileres y collares. A veces, las mujeres cosían pequeñas campanas en las aflecadas orlas de sus vestidos. Los elaborados entrelazados de su artesanía constituían una protección contra el mal de ojo o las maldiciones.

Las mujeres celtas se pintaban las uñas, coloreaban sus mejillas con un color rojizo oscuro y oscurecían sus cejas con jugo de bayas. Mantenían largos sus cabellos, recogidos amontonados sobre la cabeza o en forma de trenzas. Su ropaje más corriente consistía en una túnica dotada de mangas y metida en una amplia falda con cinturón o, sencillamente, en una túnica que llegaba a los tobillos y se sujetaba al talle con un cinturón.

Los hombres celtas del continente llevaban pantalones y una túnica, aunque en Inglaterra e Irlanda vestían una túnica que les llegaba al muslo y una capa, la inevitable daga o espada y calzado de cuero o piel sujeto a la pierna con tiras del mismo material. Eran corrientes los bigotes, y el pelo llegaba hasta los hombros. Los cascos adornados con cuernos denotaban a los guerreros más poderosos.

La ropa, por lo general, era de lana teñida con vivos colores, como rojo, verde, azul o amarillo claros. Algunos de los tintes naturales vegetales utilizados procedían, para el azul, de las hojas de la *Isatis tinctoria*, denominada "glastum" en antiguo irlandés, y "lliwur glas", en galés; para los colores pardos o marrones, de las bellotas, y, para el verde amarillento, de la zanahoria silvestre. Diferentes partes del aliso eran empleadas para producir diferentes tonalidades, como, por ejemplo, las hojas, para el rojo; las flores, para el verde, y las ramas, para el marrón.

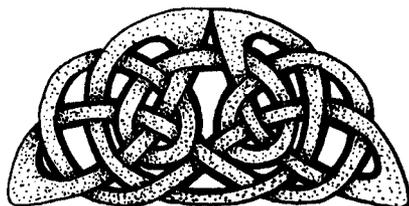
En las primitivas culturas, tanto los hombres como las mujeres llevaban unas inmensas capas rectangulares sujetas con un broche o alfiler al hombro derecho. Por lo general, estas capas estaban tejidas con telas de vivos colores y con dibujos consistentes en motivos rectangulares, cuadros o rayas. Posteriormente, se convirtieron en grandes capas con capucha que llegaban a los pies.

Los celtas eran un pueblo lleno de energía y de amor por la vida. Sus psiques eran muy poderosas, en armonía con las fuerzas de la Naturaleza y con el poder de la mente humana. Los objetos corrientes

estaban decorados con diseños simbólicos de **elevada** espiritualidad, recuerdos visuales de que aquello en que creían no era sólo palabrería. Lo que ahora denominamos "magia" formaba parte integral de su sistema de creencias, y los fundamentos de ese sistema son tan utilizables hoy como lo fueron en su tiempo.



9. Mitos y deidades



Tanto la religión como la reverencia a sus dioses constituía una sólida parte de la vida de los celtas, del mismo modo que lo era su creencia en la magia. El estudio de la mitología celta es la mejor manera de comprender los poderes básicos que poseía cada deidad, pero sería imposible incluir en este libro todos los mitos de Irlanda, Escocia, Gales e Inglaterra. Existen varios libros de gran calidad que han sido incluidos en la bibliografía de este tomo para información de quienes deseen estudiar estas mitologías en profundidad. Por mi parte, yo he elegido algunas historias interesantes; narraciones que explican los poderes y la magia. El tema recurrente en la mayoría de estas historias es el de que los hombres podían obtener el conocimiento y poder necesarios para reproducir la magia de que hacían gala las deidades.

Estas narraciones se encuentran en los únicos manuscritos conocidos hasta hoy. Los mitos irlandeses proceden de los Libros de Leinster, la *Dun Cow*, *Ballymate* y el *Libro Amarillo de Lecan*. El más antiguo de los docu-

mentos galeses es el *Libro Negro de Caermarthen* (siglo xii). Estos, junto con el *Libro de Aneurin* (postrimerías del siglo xiii) y el *Libro de Taliesin* (siglo xrv), son conocidos como los Cuatro Libros Antiguos de Gales. Las leyendas galesas son, hoy en día, de fácil acceso a través del *Mabinogion*, recopilación de las narraciones contenidas en el *Libro Blanco de Rhydderch* (transcrito entre los años 1300 y 1325), el *Libro Rojo de Hergest* (1375-1425) y los *Hanes de Taliesin* (siglo xvi).

Existen diferentes formas de escribir los nombres de los dioses y diosas celtas. En la lista que se da a continuación, he procurado dar cuenta de las muchas y diferentes maneras de escribirlos, aunque, para evitar confusiones, he empleado en las aventuras y mitos las formas más corrientes. Las pronunciaciones que siguen a algunos de los nombres no son sino meras aproximaciones, dada la dificultad de reproducir y traducir las lenguas galesa y céltica.

Principales mitos celtas

La tribu de los fomorios se encontraba ya en el territorio mucho antes de que llegasen a Irlanda las demás razas. Sin embargo, éstos vivían principalmente en el mar. La primera raza no autóctona en invadir Irlanda fue la de Partholon, y se sabe muy poco de ella. Tras 300 años de lucha contra los fomorios, los partholos murieron de una epidemia.

Posteriormente, llegó la raza de Nemed, que fue también víctima de una epidemia, pero, esta vez, so-

brevivieron algunos, aunque sólo para ser esclavizados por los crueles fomorios. Los reyes fomorios Morg —hijo de Dela— y Connan —hijo de Febar— erigieron una torre de cristal en su baluarte de la isla de Tory, desde el que gravaron con un terrible impuesto a los nemedios. Dos terceras partes de los niños que nacían cada año debían ser entregadas a los fomorios durante el Samhain. Tras la guerra iniciada para librarse de este impuesto, todos los miembros de la raza de Nemed fueron asesinados.

Más tarde, llegaron colonizadores desde España o Grecia, llamados los bolgos de Fir, que, en realidad, eran tres tribus: la de los hombres de Domnu, la de los de Gaillion y la de los del Bolg. Todos ellos se casaron entre sí y con los fomorios, convirtiéndose en aliados de éstos. Los recién llegados dividieron Irlanda en cinco provincias que se unían en la colina de Balor, en West Meath, posteriormente denominada Colina de Huisnech. Todos estos pueblos practicaron extraños ritos mágicos y continuaron dominando el territorio hasta la llegada de los Tuatha De Danann.

Los Tuatha De Danann (hijos de la Diosa Danu) prosiguieron con la invasión de Irlanda. Algunas leyendas dicen que vinieron del cielo; otras, que procedían de islas lejanas. Las cuatro ciudades de las que eran originarios eran Findias, Gorias, Murias y Falias. Estaban muy dotados tanto para la poesía como para la magia y trajeron con ellos cuatro grandes tesoros: la espada de Nuada, de Findias; la terrible lanza de Lugh, de Gorias; la caldera de Dagda, de Murias, y la Piedra de Fal (Lia Fal o Piedra del Destino), de Falias.

Los Tuatha De Danann llegaron en Beltane (1 de mayo), ocultos por una magia empleada por las deidades Morrighu, Badb y Macha, y se encontraron con los ejércitos de los bolgos de Fir y de los fomorios en la Llanura del Mar, cerca de Leinster, donde comenzaron a negociar la paz y la partición de Irlanda, aunque a ello se opuso Eochaid, rey de los bolgos de Fir.

En el Solsticio de Verano, ambos ejércitos se enfrentaron en las cercanías del pueblo actual de Cong, cerca del paso de Benlevi. Grupos de combatientes solitarios lucharon durante cuatro días. Nuada, el rey de los Tuatha De Danann, perdió su mano combatiendo contra Sreng, campeón de los bolgos de Fir. El rey Eochaid murió, y los bolgos se vieron reducidos a simplemente 300. En gesto de paz, los Tuatha De Danann les ofrecieron una quinta parte de Irlanda. El enemigo escogió Connaught.

Diancecht, médico de los Tuatha, fabricó para Nuada una maravillosa mano de plata que podía mover igual que si fuese real. No obstante, Nuada tuvo que abdicar, ya que no estaba permitido que ningún rey de los Tuatha tuviese ninguna disminución física. En un intento por asentar una paz permanente con los fomorios, el consejo tribal de los Tuatha envió un mensaje a Bress, hijo del rey Elathan, para que fuese su líder. Bress se mostró de acuerdo y contrajo matrimonio con Brigit, hija de los dagda. Simultáneamente, Cian, hijo de Diancecht, se casó con Ethniu, hija de Balor de los fomorios.

Bress prometió abdicar si, en un momento dado, su forma de gobierno no gustaba a los Tuatha, pero, al

poco tiempo, comenzó a gravarlos con onerosos impuestos. No tuvo que transcurrir mucho tiempo para que Ogma se viese obligado a recoger leña y para que el Dagda se viese limitado a erigir fuertes y ciudades para los fomorios. Para mayor humillación, Bress rebajó las cuotas de comida y leña a los Tuatha.

Llevaban ya los Tuatha De Danann algún tiempo sufriendo grandes penalidades, cuando el depuesto rey Nuada comenzó a tener problemas con su mano de plata a causa de una grave infección. El hijo y la hija de Diancecht, Miach y Airmid, respectivamente, fue-ron a ver a Nuada y, mediante métodos mágicos, le devolvieron al brazo su anterior mano cortada, haciendo, de este modo, que el rey se viese entero de nuevo. Por alguna razón, Diancecht mató a su hijo por trabajar éste la magia mejor que él.

En el ínterim, Bress era tan avaro con su hospitalidad como lo había sido con sus promesas, práctica no bien considerada por los Tuatha. Cuando el bardo Cairpre, hijo de Ogma y jefe de los Tuatha fue a visitarle, fue tratado con descortesía, siéndole proporcionados una alimentación y un alojamiento horribles. Al partir, Cairpre, le gastó una broma mágica a Bress, quien vio cubierta su piel por innumerables abones rojos. Los Tuatha De Danann insistieron para que Bress abdicase.

Bress se retiró bajo el mar, al reino de los fomorios, donde se quejó a su padre Elathan. Los ejércitos fomorios decidieron expulsar a los Tuatha De Danann de Irlanda.

Mientras Nuada celebraba su vuelta con un gran banquete en su capital de Tara, un extraño guerrero se

acercó a las puertas de la ciudad y solicitó permiso para entrar. Se trataba de Lugh, hijo de Cian y de Ethniu y nieto de Diancecht.

El encargado de la puerta le negó la entrada, diciéndole que ninguna persona sin habilidades especiales podía entrar en la ciudad y añadiendo que ni siquiera el linaje ni la pureza de sangre constituían razones para romper esa costumbre.

Ante la negativa, Lug comenzó a recitar todas sus habilidades: carpintero, herrero, guerrero profesional, arpista, poeta, brujo, médico, broncista, copero..., pero el encargado de la puerta rió con tono despreciativo. Los Tuatha De Danann habían hecho ya su elección. Entonces, Lugh envió un mensaje a Nuada en el que le preguntaba si había entre sus hombres alguno que tuviese tantas habilidades como él.

El rey no se sintió demasiado impresionado y le envió a su mejor jugador de fidhchell (antiguo juego de mesa irlandés) para que le retase. Lugh ganó todas las partidas, con lo que Nuada le admitió y le hizo sentar en el puesto destinado para el sabio, ya que Lugh lo era en todos los campos.

Los problemas con los fomorios iban de mal en peor, y Buada decidió ceder su trono a Lugh durante trece días de guerra para que el poderoso guerrero pudiese así ponerse al mando de las huestes de los Tuatha De Danann y enfrentarse a sus enemigos. Goibniu, el herrero, prometió sustituir todas las espadas y lanzas en una sola noche por otras que garantizaban que su golpe o lanzamiento sería exacto y mortal. Credne, el broncista, se ofreció a fabricar remaches mágicos para las lanzas, vai-

nas para las espadas y rebordes para los escudos. Luchtaine, el carpintero, se obligó a suministrar todas las astas de lanza y escudos, mientras el Dagda aplastaría al enemigo con su gigantesca maza. Ogma planificó la muerte del rey fomorio y la captura de, al menos, una tercera parte de sus huestes. Diancecht se dispuso a devolver los muertos a la vida mediante su introducción en un caldero o pozo mágico. Otras deidades, druidas y encantadores prometieron ocultar los ríos y lagos y confundir al enemigo con actos de magia.

Los preparativos para la guerra tomaron siete años. Durante todo este tiempo que duró la planificación, Lugh envió mensajeros por toda Irlanda para convocar a los Tuatha. Cian, su padre, uno de los mensajeros, fue muerto por los tres hijos del rey de Tuirenn, hijo de Ogma, con quien su familia había tenido desavenencias. Lugh encontró el cuerpo y supo de inmediato quienes habían sido sus asesinos. Pidió el pago en sangre a través de una serie de peligrosísimas tareas que los tres hombres tendrían que realizar y a las que él sabía que no podrían sobrevivir. Murieron los tres mientras llevaban a cabo la última de ellas.

Justo antes de la batalla, cuando el Dagda reconocía el terreno, se encontró con Morrighu, diosa de la guerra, mientras ésta se bañaba en el río. A cambio de yacer con ella, ésta le prometió la victoria en el combate.

Los dos ejércitos se encontraron en la víspera de Samhain y, de nuevo, se ciñeron a una serie de combates singulares. Esta vez, sin embargo, los Tuatha De Danann curaban de sus heridas al día siguiente, apareciendo también como nuevas sus espadas y lanzas.

Los fomorios comenzaron a sospechar y enviaron a Ruadan, hijo de Bress y de Brigit a averiguar lo que pasaba. Mientras Ruadan espiaba a Goibniu, decidió que el herrero debía morir. Con una lanza, atravesó el cuerpo de Goibniu, pero el enorme hombre se la sacó y mató con ella al fomorio. Diancecht y Airmid sumergieron inmediatamente el cuerpo de Goibniu en el pozo sanador, con lo que salió curado. Como venganza, un grupo de fomorios se las arregló para cegar el pozo con piedras, destruyéndolo para siempre.

Por fin los dos ejércitos se aprestaron para el combate final. Un consejo de hombres de los Tuatha, considerando que Lugh era lo demasiado vulnerable como para perderlo en la batalla, le colocó en la retaguardia, pero él se escapó de sus nueve guardaespaldas y huyó al frente en un carro. Ogma mató a Indech, hijo de la diosa Domnu, y Balor, a Nuada y Macha.

Lugh retó a Balor el del Ojo Maligno –su abuelo–, que era quien mandaba las fuerzas enemigas. Cuando los fomorios comenzaron a abrir el ojo de Balor, que podía destruir a todo el que estuviera a su vista, Lugh, con la ayuda de una piedra mágica que llevaba consigo, hundió el ojo hacia la parte trasera de la cabeza de Balor, haciendo que el ojo mirase hacia los fomorios, matando así toda una hilera de enemigos, aunque otra versión dice que Lugh tuvo que hacer uso de su enorme lanza para sacar el ojo de Balor.

Ganaron la batalla los Tuatha De Danann, que empujaron a los restantes fomorios al mar. Morigu y Babd subieron a lo alto de las montañas más elevadas para proclamar la victoria, pero Babd profetizó el fin de los

dioses, profecía que se vio cumplida cuando llegaron los celtas gaélicos mortales, los denominados milesios.

En Aileach (Londonderry), tres hijos de Ogma –nietos también del Dagda–, reinaban tras la muerte de Nuada. El primer barco de milesios llegó, y sus tripulantes expresaron un gran interés por Irlanda, lo que, como era natural, molestó a los Tuatha De Danann, quienes mataron a Ith, jefe de los milesios, aunque éstos escaparon para contar la traición de que habían sido objeto. Las demás embarcaciones milesias, mandadas por el druida Amergin, llegaron a tierra, y sus tripulantes marcharon sobre Tara. Se produjeron dos grandes batallas, ambas pródigas en hechos mágicos en los dos bandos. Vencidos, los Tuatha se retiraron al interior de la Tierra.

A pesar de su retirada, los Tuatha todavía contaban con poderes para ayudar o dañar. El Dagda comenzó a destruir las cosechas de cereales y la leche hasta que los milesios firmaron un tratado de paz con los antiguos dioses. La base de este tratado era la de que los Tuatha recibirían ofrendas y homenaje de los milesios.

Algunos de los Tuatha De Danann optaron por partir a una lejana isla que había al Oeste y que recibía el nombre de "Tierra de los Jóvenes" (Tir-Nan-Og) o "Isla de Breasal" (Hy-Breasil). El dios marino Manannan mac Lir partió con ellos, aunque, de vez en cuando, volvía de visita a Irlanda.

A aquellos Tuatha que se quedaron, el Dagda, su nuevo rey, les concedió viviendas, asignando a cada uno un "sidhe" (colina o altozano), constituyendo cada uno de éstos la entrada a un maravilloso reino subterrá-

neo. De esta forma, los dioses celtas fueron conocidos por el nombre de Aes Sidhe (Gente de las Colinas). Cada dios era un Fer-Sidhe (Hombre de la Colina), y cada diosa, una Bean-Sidhe (Mujer de la Colina).

Las narraciones de los guerreros celtas milesios incluyen dos clases de luchadores. Los pertenecientes a la primera vivían en tribus y obedecían las leyes. Uno de esos guerreros era Cu Chulainn. La segunda categoría no pertenecía a ninguna tribu y obedecía sólo a sus propias reglas, viviendo en la frontera entre el mundo real y el sobrenatural. Vivían y combatían en grupos denominados Fianna Eirinn o fenios.

Cu Chulainn era nieto del Dagda por parte de madre, y se decía que Lugh, el de la Mano Larga, era su padre. Su madre, Dechtire, hija de Maga y, por lo tanto, nieta de Angus mac Og, era hermanastra del rey Conchobar.

El rey Conchobar lo era de Emain Macha, y sus guerreros se autodenominaban Campeones de la Rama Roja, siendo el mejor de ellos Cu Chulainn (Sabueso de Culann). El druida Cathbad profetizó la grandeza de Cu Chulainn cuando éste no era aún más que un niño. Años más tarde, el guerrero quiso contraer matrimonio con Emer, hija de Forgall el Astuto. Para obtener el permiso de éste, Cu Chulainn estudió bajo la tutela de la diosa guerrera Scathach durante un año y un día en su isla sagrada. A su vuelta, su presunto futuro suegro empezó a crearle problemas, con lo que Cu Chulainn raptó a Emer de su castillo y mató a muchos de los hombres de Forgall. Tras contraer matrimonio, Cu Chulainn tuvo un hijo, llamado Conloach, con Aoife, una de las mujeres del sidhe.

Finn mac Cumhail –o Finn mac Coul– era el más famoso de los fianna, siendo conocidas por escrito tanto sus aventuras como las de su pueblo desde las épocas más tempranas de los manuscritos irlandeses.

Cumhail murió en combate a manos de su enemigo Goll mac Morna antes de que naciese Finn. Para salvar al pequeño de una segura muerte por el enemigo, su madre se lo envió a Bodball, una druidesa, y a Fiacal, una guerrera, quienes educaron secretamente al muchacho en las montañas del centro de Irlanda, enseñándole todas las artes y habilidades que necesitaría para sobrevivir.

Tras años de aprendizaje, Finn estuvo dispuesto para volver a las comunidades irlandesas. Durante algún tiempo, sirvió a diferentes reyes, pero, al descubrir éstos quién era, le echaban de su lado, porque todos temían a los hijos de Morna, enemigos de Cumhail. Finn erró por toda Irlanda, yendo, finalmente, a estudiar con un viejo poeta que vivía cerca del río Boyne. Tras siete años, Finn cumplió una profecía el día en que comió el salmón de la sabiduría.

Finn reunió 150 de los más bravos guerreros de los fianna y mató a Goll mac Morna, el asesino de su padre. Nadie podía igualar a Finn en osadía, magia, poesía o sabiduría. Existía, sin embargo, la profecía de que Finn moriría en Irlanda el día en que cumpliera su 230° aniversario. Al alcanzar esta edad, Finn decidió abandonar la isla, pero sus guerreros le convencieron para que se quedase con ellos.

La profecía tenía que cumplirse. El primer guerrero que ofreció asilo fue Far-tai, hijo de mac Morna. Fer-li,

el hijo de Fer-tai, reunió un grupo de exaltados y de palabra, primero, y de hecho, después, atacaron a Finn. La madre de Fer-li detuvo la pelea en el vestíbulo, aunque Fer-li lanzó un reto personal que Finn, por su honor, tuvo que aceptar.

A la mañana siguiente, los dos grupos se encontraron en un vado del río Boyne. La lucha duró todo el día, aunque, al final, Finn y los fianna fueron superados en número y cayeron. Sin embargo –según dice la leyenda–, los fianna no murieron. La Gente del Otro Mundo, a veces llamada Antiguos Dioses (Tuatha) o hadas, se llevaron a los guerreros a las entrañas de sus sidhes o colinas, donde todavía yacen, durmiendo y con sus armas y monturas junto a ellos. Si alguna vez Irlanda se ve en peligro, sonarán las trompetas, y Finn y sus fianna saldrán cabalgando y armados para la batalla de la defensa de la tierra.

Las leyendas inglesas y galesas del rey Arturo y de los Caballeros de la Tabla Redonda no son sino una re-adaptación de la historia de Finn y sus fianna. Excalibur, la espada extraída de la roca, es símbolo del hierro para fabricar espadas que era extraído del mineral por el herrero-mago. La diosa de la guerra, Morrighu, se convirtió en Morgana, la hermana de Arturo. Merlín –Myrddin, en galés– consistía en una combinación de bardo-druida y sacerdote que proporcionaba consejo al Rey. Muchas deidades celtas antiguas aparecen en las leyendas artúricas tenuemente disimuladas bajo disfraz cristiano.

El hecho de que existía una conexión entre Irlanda y Gales se demuestra por las numerosas semejanzas en los nombres de las deidades. Las de Inglaterra estaban divi-

didadas en tres familias: los niños de Don, los de Lludd o Nudd y los de Llyr. La Diosa Don era la equivalente de Danu; Llyr, el equivalente del Dios marino Manannan mac Lir, y Lludd era la contrapartida de Nuada.

El hijo de Lludd (o Nudd) se llamaba Gwynn ap Nudd, el dios de la batalla y de los muertos. En Gales, Gwynn llegó a ser conocido como "Cazador Salvaje", y se cree que todavía cabalga por los cielos nocturnos en compañía de su jauría. Era el rival de Gwyrthur ap Greidaw (Dios Sol) en el favor de Creiddylad o Creudylad, hija de Llyr, Dios del mar.

Math, hijo de Mathonwy, era el dios del dinero y de los tesoros; el donador de metales y sabiduría. Pasó su sabiduría y conocimientos de magia a su sobrino y alumno Gwydion. Gwydion, hijo de Don, era el druida de los dioses del interior, maestro de la ilusión y la fantasía, amigo y colaborador de los humanos. Sus hermanos eran Amaethom, dios de la agricultura, y Govannan, dios de la forja y equivalente de Goibniu. Tenía por hermana a Arianrhod, con la que tuvo dos hijos, Dylan o la oscuridad, y Lleu o la luz. Dylan, hijo de la Ola, era también dios marino y murió a manos de su tío Govannan.

Lleu Llaw Gyffes era el equivalente de Lugh Lamhfada en Irlanda. A causa de una maldición que le echó su madre, jamás pudo tener una auténtica esposa, por lo que Gwydion y Math le confeccionaron una mujer hecha de flores que recibió el nombre de Blodeuwedd y que, posteriormente, abandonó a Lleu, siendo transformada en lechuza por conspirar con Gronw Pebyr, dios de las tinieblas, para asesinar a su marido.

La diosa Penardun, hija de Don, se casó con Llyr, el Mar, que tenía otra esposa llamada Iweridd o Irlanda. Su hijo Manawyddan era idéntico a Manannan mac Lir. Los hijos que Llyr tuvo con Iweridd fueron un varón, Bran, y una hembra, Branwen.

Bran era un enorme gigante, dios de la batalla y patrón de los bardos, músicos y trovadores. Su hijo Caradawc recibió el apodo de "Brazofuerte".

Pwyll, Jefe de Annwn o los Infiernos, tenía por esposa a Rhiannon, que era hija de Heveydd el Antiguo, de la que tenía una hija llamada Pryderi o Desgracia. Tanto Pwyll como su familia eran enemigos de los hijos de Don, aunque amigos de los de Llyr. Tras la desaparición de Pwyll durante todo un año, Rhiannon volvió a contraer matrimonio con Manawyddan, guardian del caldero mágico de la inspiración.

Pwyll, príncipe de Dyfed o Pen Annwn era un humano que se convirtió en Jefe de los Infiernos tras una batalla entre Arawn "Lengua de Plata" y Havgan "Blanco de Verano". Perdió Arawn, quien tuvo que partir al mundo exterior en busca de un aliado humano. Pwyll estaba cazando y vio una jauría de sabuesos persiguiendo a un ciervo. Los sabuesos eran de un brillante color blanco y tenían las orejas rojas. Pwyll les espantó y reclamó el ciervo como suyo, cuando, en esto, llegó a su lado un jinete vestido de gris que llevaba colgando del hombro un cuerno de caza. Se trataba de Arawn, y la jauría era de su propiedad. Para hacerse perdonar sus malas maneras, Pwyll cambió su aspecto por el de Arawn y se fue a los Infiernos, donde acabó por matar a Havgan. Tras ello, los dos hombres recu-

peraron sus primitivos aspectos y volvieron a sus respectivas tierras.

Bran, una de las deidades galesas, era hermano de Branwen y hermanastro de Manawyddan. El rey Matholwch de Irlanda se presentó en Gales con trece navíos para solicitar a Branwen en matrimonio. En la ceremonia se encontraban otros dos hijos que Penardun, esposa de Llyr, que había tenido en un anterior matrimonio, Nissyen "Amante de la Paz" y Evnissyen o Efnisien "Amante de la Pelea", ambos gigantes como Bran.

Evnissyen se sentía menospreciado por no haber sido consultado acerca de la boda, por lo que, en venganza, mutiló y mató a los caballos de Matholwch. Bran intentó arreglar las cosas sustituyendo los animales por oro y plata.

Branwen zarpó hacia Irlanda con Matholwch, pero los parientes del rey pidieron a éste que se vengase en Branwen por el incidente de los caballos, con lo que ésta fue enviada a las cocinas a realizar las tareas más sucias. Al cabo de un año, tuvo un hijo que recibió el nombre de Gwern.

Transcurrió un largo tiempo antes de que Branwen pudiera hacer llegar un mensaje a su hermano sujetándolo a la pata de un pájaro. Para vengarse de la afrenta, los galeses invadieron Irlanda, dejando a Caradaec, hijo de Bran, al cuidado de Gales durante su ausencia.

El gigantesco Bran atravesó el mar a pie y obligó a los irlandeses a negociar. Éstos se mostraron de acuerdo en entregar el reino a Gwern, el hijo de Branwen. Durante el transcurso de las ceremonias de su coronación y mientras el pequeño era presentado a Bran y a otros parientes, Evnissyen le asió por los pies y lo lanzó al fuego, muriendo en el acto.

Se inició una gran batalla. Los irlandeses contaban con la gran ventaja del caldero del renacimiento, uno de los regalos de boda de Bran a Matholwch. Encendieron una hoguera, colocaron el caldero encima y comenzaron a echar en él a sus guerreros muertos para que resucitasen. Evnissyen decidió que sería mejor hacer algo para ganarse el perdón, porque, si no, Bran le mataría una vez concluida la batalla. Pare ello, Evnissyen –que también era gigantesco– se escondió entre los cuerpos muertos e introducidos en el caldero milagroso. Estirando sus miembros todo lo que le fue posible, hizo que el caldero reventase, aunque el acto de arrepentimiento le costó la vida.

Los galeses ganaron la batalla, aunque no sin consecuencias. Sólo sobrevivieron Branwen y un puñado de hombres: Pryderi, Manawyddan, Gluneu, hijo de Taran, Taliesin el Bardo, Ynwc, Geudyen, hijo de Muryel, y Heilyn, hijo de Gwynn el Antiguo.

Bran fue herido de muerte por un dardo envenenado que le atravesó un pie. Ordenó que, al morir, le cercenasen la cabeza y la enterraran en el Monte Blanco de Londres mirando hacia Francia. Como consecuencia de su muerte, Branwen falleció inmediatamente de un ataque al corazón.

Otra leyenda galesa nos habla de Gwion Bach, un joven héroe que, de repente, se encontró en el fondo del lago Bala, en el Norte de Gales, lugar donde residían el gigante Tegid y su esposa Cerridwen, diosa de las cosechas, poesía y magia. Esta diosa poseía un poderosísimo caldero mágico en el que pretendía preparar un brebaje especial.

Durante un año y un día, Gwion Bach se vio obligado a remover el caldero mientras Cerridwen reunía las hierbas necesarias y entonaba los cánticos de los conjuros. Al cabo de ese tiempo, sólo quedaban en el caldero tres gotas de líquido que, por accidente, se salieron, quemando un dedo a Gwion. Instintivamente, el joven se llevó el dedo abrasado a la boca, dándose cuenta de inmediato de los poderes de Cerridwen. Aterrorizado, huyó del lago.

Furiosa, Cerridwen salió en pos de él. Los dos fueron cambiando de forma; Gwion, para escapar, y Cerridwen, para intentar capturarlo. Por fin, Gwion vio un montón de trigo y, convirtiéndose en un grano, se dejó caer entre los demás. Pero Cerridwen no se daba por vencida. Se convirtió en gallina y se puso a picotear y a arañar el suelo hasta que dio con él, tragándose en un abrir y cerrar de ojos. Al recobrar su forma, se dio cuenta de que estaba embarazada. Cuando Gwion volvió a nacer, Cerridwen no tuvo valor para matarle, aunque le arrojó al mar, abandonándole a su suerte.

Elphin, hijo de un rico terrateniente, salvó al niño y le dio el nombre de Taliesin o Frente Radiante. Gwion Bach, convertido en Taliesin, recordaba todos los conocimientos que obtuvo a través del mágico brebaje de Cerridwen y se hizo un gran mago y consejero de reyes.

Principales dioses y diosas

La lista de deidades celtas que sigue proporciona una breve descripción de cada una de ellas y enumera los poderes mágicos con ellas relacionados. Esta lista, junto con el

apartado de Referencias Rápidas del Capítulo 11, se debe emplear para determinar cuáles son los poderes o fuerzas que se han de convocar cuando trabajéis con magia.

ANGUS MAC OG/ANGUS OF THE BRUGH/OENGUS OF THE BRUIG/ANGUS MAC OC (mac ok): Irlanda. "Hijo Joven". Uno de los Tuatha De Danann. Poseía un arpa de oro con la que producía una música irresistiblemente suave. Sus besos se transformaban en pájaros portadores de mensajes de amor. Tenía un "brugh" (palacio de hadas) en las orillas del Boyne. Dios de la juventud, del amor y de la belleza.

ANU (anú) /ANANN/DADA/DANA-ANA: Irlanda. Madre Tierra, diosa de la abundancia, otra de las apariencias de la Morrighu, Gran Diosa; la mayor de todas las diosas. Diosa de la floreciente fertilidad, formaba, a veces, una trinidad con Badb y Macha. Sus sacerdotisas reconfortaban y enseñaban a los moribundos. En la fiesta de Mitad del Verano, se encendían fogatas en su honor. En Kerry, existen dos colinas denominadas los Pezones de Anu. Apariencia virginal de la Triple Diosa en Irlanda. Guardiana del ganado y de la salud. Diosa de la prosperidad, fertilidad y comodidad.

ARAWN (aroún): Gales. Rey de los Infiernos, dios de Annwn, el reino subterráneo de la muerte, la venganza, el terror y la guerra.

ARIANRHOD (arienrod): Gales. "Rueda de Plata", "Madre Sumamente Fructífera", diosa de las estrellas,

diosa del cielo, virgen, diosa de la reencarnación, diosa de la Luna Llena. Su palacio recibía el nombre de *Caer Arianrhod* (Aurora boreal). Guardesa y mantenedora de la giratoria Rueda de Plata de las Estrellas, símbolo del tiempo o del karma. Esta rueda recibía asimismo el nombre de Rueda de Remos, o nave que transportaba los guerreros muertos a la Tierra de la Luna (Emania). Con su hermano Gwydion engendró a Llew Llaw Gyffes y a Dylan. Su esposo original era Nwyvre (Cielo o Firmamento). Apariencia maternal de la Triple Diosa en Gales. Venerada durante la Luna Llena. Belleza, fertilidad, reencarnación.

ARPIA, LA: Una de las facetas de la triple Diosa, representa la vejez o la muerte, el Invierno, el fin de todas las cosas, la Luna Menguante, las fases postmenstruales de la vida de las mujeres, toda la destrucción que precede a la regeneración a través de su caldero del renacer. Los cuervos y demás criaturas de color negro eran sagradas para ella, siendo frecuentemente acompañada por perros, que, además, protegían las puertas de su otro mundo y la ayudaban a recibir a los muertos. En la mitología céltica, el perro que guardaba las puertas recibía el nombre de "Dormarth" (Puerta de la Muerte). Los celtas irlandeses sostenían que, con la ayuda de un perro, podían echarse auténticas maldiciones, por lo que empleaban la palabra "cainte" (perro) para denominar a un bardo satírico con poderes mágicos para echar maldiciones que se hacían realidad.

BADB (baib)/BADHBH/BADB CATHA: Irlanda. La "Ebulliente", el "Cuervo Batallador", "Escaldacuer-

vos", caldero reproductor eterno de vida, conocido en las Galias como auth Bodva. Diosa de la guerra y esposa de Net, uno de los dioses de la guerra. Hermana de Macha, la Morrighu y Anu. Apariencia maternal de la Triple Diosa en Irlanda. Relacionada con el caldero, los cuervos y las cornejas. Vida, sabiduría, inspiración, ilustración.

BANBA: Irlanda. Diosa. Formaba parte de una tríada junto con Fotia y Eriu. Se empleaba su magia para rechazar invasores.

BEL/BELENUS/BELINUS/BELENOS/BELIMAWR: Irlanda. "Resplandeciente". Dios del Sol y del Fuego, Gran Dios. Semejante a Apolo e íntimamente relacionado con los druidas. Puede verse su nombre en el festival de Beltane o Beltain, en el que se hacía pasar al ganado por fogatas para ser purificado e incrementar su fertilidad. Ciencia, sanación, cosechas, vegetación, fertilidad, ganado.

BLODEUWEDD (Blodui-iz)/BLODWIN/BLANCAFLOR: Gales. "Cara de Flor", "Flor Blanca". Doncella pura de las ceremonias iniciáticas celtas. Conocida también por la Diosa de las Nueve Apariencias de las Islas Occidentales del Paraíso. Creada por Mat y Gwydion como esposa para Lleu, fue convertida en lechuza por su adulterio y por tramar la muerte de Lleu. Faceta Virginal de la Triple Diosa, su símbolo es la lechuza. Diosa de la Tierra en floración. Flores, sabiduría, misterios lunares, iniciaciones.

BOANN (bu-an)/BOANNAN/BOYNE. Irlanda. Diosa del río Boyne. Concibió del Dagda a Angus mac Og.

Existía un pozo al que daban sombra nueve avellanos mágicos, que producían unas avellanas rojas que concedían a quien los comiera todo el saber del mundo. Unos salmones divinos vivían en el pozo y se alimentaban de las avellanas. Nadie, ni siquiera el más eximio de los dioses, podía acercarse al pozo. Sin embargo, Boann lo hizo. Entonces, las aguas del pozo se elevaron y se la llevaron consigo, pero jamás volvieron al pozo, conviniéndose en el río Boyne, donde fueron a vivir los salmones.

Otras diosas célticas de ríos: Siannan (Shannon), Sabrina (Severn), Sequana (Seine), Deva (Dee), Clota (Clyde), Verbeia (Wharfe) y Brigantia (Braint, Brent). Sanaciones.

BRAN EL BENDITO/BENEDIGEIFRAN: Gales. Gigante, "*Cuervo*", "El Bendito". Hermano del poderoso Manawydan ap Llyr (en Irlanda, Manannan mac Lir) y de Branwen. Se relaciona con cuervos. Dios de la profecía, artes, jefes, guerra, Sol, música y escritura.

BRANWEN (bran-u-en): Manx, Gales. Hemana de Bran el Bendito y esposa del rey irlandés Matholwch. Venus de los Mares del Norte, hija de Llyr, una de las tres matriarcas de Inglaterra, Dama del Lago (caldero). Diosa del amor y de la belleza.

BRIGIT (brit)/BRID (brid)/BRIG/BRIGID/BRIGHIG: Irlanda, Gales, España, Francia. "Poder", "Fama", "Fuerza o Flecha Llameante" (Breo-saighead),

Hija del Dagda, llamada poetisa. A menudo, denominada Las Tres Brigids, las Tres Damas Benditas de Inglaterra y Las Tres Madres. Se trata de otra de las apariciones de Danu, relacionada con Imbolic. En Kildare, contaba con un sacerdocio exclusivamente femenino y con un fuego sagrado que no se dejaba apagar jamás. El número de sus sacerdotisas era de diecinueve, equivalente a los diecinueve meses que duraba el "Gran Año" celta. Sus "kelles" eran prostotutas sagradas, y sus soldados, bandidos. Diosa del fuego, la fertilidad, el hogar. Las artes y oficios femeninos, las artes marciales. Sanaciones, médicos, agricultura, inspiración, aprendizaje, poesía, adivinación, profecía, metalurgia, ganadería, amor, brujería y conocimientos de lo oculto.

CERNUNNOS (ker-nu-nos) CERNOWAIN/CERNENUS/HERNE EL CAZADOR: Conocido bajo una forma u otra en todas las zonas de influencia celta. Dios Cornudo, Dios de la Naturaleza, dios de las Tinieblas y del Plano Astral, Gran Padre, "El Cornudo". Los druidas le llamaban Hu Gadarn o Dios Cornudo de la Fertilidad. Se representaba, sentado en la posición del loto, con cuernos sobre la cabeza, cabello largo y rizado, barba, desnudo excepto por un lazo que llevaba al cuello y, a veces, portador de lanza y escudo. Sus símbolos eran el ciervo, el carnero, el toro y la serpiente cornuda. A veces, recibía el nombre de Belatucadros o Vitiris. Virilidad, fertilidad, animales, amor físico, Naturaleza, bosques, reencarnación, encrucijadas, riqueza, comercio, guerreros.

CERRIDWEN/CARIDWEN/CERIDWEN: Gales. Diosa de la Luna, Gran Madre, diosa del grano, diosa de la Naturaleza. Se trata de la blanca cerda devoradora de cadáveres que representa la Luna. Esposa del gigante Tegid y madre de la bellísima Creirwy y del feo Avagdu. Los bardos galeses se autodenominaban Cerddorion (hijos de Cerridwen). Se dice que el bardo Taliesin, fundador del oficio, era hijo suyo y que probó una potente poción mágica de su caldero mágico de la inspiración. Esta poción, conocida como "greal" (de donde procede, con toda probabilidad, la palabra Grial), estaba hecha con seis plantas que proporcionaban inspiración y sabiduría. Gwion Bach, posteriormente llamado Taliesin, bebió accidentalmente las tres últimas gotas que quedaban del brebaje. Su símbolo era una cerda blanca. Muerte, fertilidad, regeneración, inspiración, magia, astrología, hierbas, ciencia, poesía, conjuros y sabiduría.

CREIDDYLAD/CREUDYLAD/CORDELIA: Gales. Hija del dios marino Llyr. Relacionada con Beltane y, con frecuencia, denominada Dama de Mayo. Diosa de las flores estivales. Amor y flores.

DAGDA, EL: Irlanda. "El Dios Bueno", "Padre de Todo", Gran Dios, Señor de los Cielos, Padre de dioses y hombres, Señor de la Vida y de la Muerte, Archidruida, dios de la magia, Dios de la Tierra, Altísimo rey de los Tuatha De Danann. Contaba con cuatro grandes palacios en las profundidades de la Tierra y bajo las colinas huecas. El Dagda tenía varios hijos, siendo los más importantes Brigit, Angus,

Midir, Ogma y Bodb el Rojo. Dios de la Muerte y del renacer, maestro de todos los oficios, señor del conocimiento perfecto.

Tenía un caldero llamado "El Siempre Húmedo" que proporcionaba comida sin límites. También tenía un arpa de roble vivo que hacía que las estaciones se siguiesen unas a otras en su correspondiente orden. Se representaba con una túnica parda, escotada y que le llegaba hasta las caderas y con una capa provista de capucha que apenas le cubría los hombros. Sus pies estaban cubiertos por botas de piel de caballo. Arrastraba tras sí y con la ayuda de una rueda su gigantesca maza de guerra de ocho puntas.

Protección, guerreros, sabiduría, magia, fuego, profecía, tiempo atmosférico, reencarnación, artes, iniciación, patrón de los sacerdotes, Sol, sanaciones, regeneración, prosperidad y abundancia, artesanos y toda clase de conocimientos.

DAMA BLANCA, LA: Conocida en los países célticos. Dríada de la Muerte e identificada con Macha. Reina de los Muertos, aspecto Arpía de la Diosa. Muerte, ruina, destrucción.

DANU/DANANN/DANA (zana): Irlanda. Con toda probabilidad, la misma que Anu. Principal Diosa Madre, antepasada de los Tuatha De Danann. Madre de los dioses, diosa Luna. Dio su nombre a los Tuatha De Danann (Pueblo de la Diosa Danu). Otro aspecto de la Morrighu. Patrona de magos, ríos, agua, pozos, prosperidad, abundancia, magia y sabiduría.

DIANCECHT (dian-ket)/DIAN CECHT: Irlanda. Mago-médico de los Tuatha. Una vez, destruyó un terrible recién nacido de la Morrighu. Al abrir el corazón del niño, se encontró con tres serpientes que podían matarlo todo. Las mató, las quemó y arrojó sus cenizas al río más próximo, pero las cenizas eran tan letales que el río se puso a hervir, matando todo lo que en él había. Dicho río recibe todavía hoy el nombre de Barrow (ebullición). Diancecht tuvo varios hijos varones, como Miach, Cian, Cethe y Cu, y una hija, Airmid. Dios de las sanaciones, medicina, regeneración, magia y platería.

DIOS CORNUDO, EL: Vigilante de las Puertas de la Vida y de la Muerte, Herne el Cazador, Cerninnos, el Hombre Verde, Señor de la Cacería Salva-je. Aspecto masculino y activo de la Naturaleza. Padre de la Tierra. Sus animales sagrados eran el ciervo, toro, cabra y oso. Cosas que crecen, bosque, Naturaleza, animales salvajes, alerta, destrucción, fertilidad, pánico, deseo, terror, rebaños, agricultura y cerveza.

DON/DOMNU/DONN: Irlanda, Gales. "Alta-mar", "Abismo". Reina de los Cielos, diosa del mar y del aire. Tratada unas veces como diosa; otras, como dios. Equivalente a la Danu irlandesa. En Irlanda, dominaba la Tierra de los Muertos. Las entradas al Otro Mundo se encontraban siempre en un "shide" (shi) o montículo para enterramientos. Control de los elementos y elocuencia.

DRUANTIA: "Reina de los druidas", Madre del calendario arbóreo, diosa de los abetos. Fertilidad, pasión, actividades sexuales, árboles, protección, conocimientos y creatividad.

DYLAN: Gales. Hijo de la Ola y dios del mar. Hijo de Gwydion y de Arianrhod. Se simbolizaba con un pez de plata.

ELAINE: Gales, Inglaterra. Faceta virginal de la Diosa.

EPONA: Inglaterra, Galias. "Caballo Divino", "Gran Yegua", diosa de los caballos. Diosa Madre. Fertilidad, maternidad, protectora de los caballos, cría caballar, prosperidad, perros, sanaciones, fuentes y cosechas.

ERIU (erriu)/ERIN: Irlanda. Una de las tres reinas de los Tuatha De Danann e hija del Dagda.

FLIDAI: Irlanda. Diosa de los bosques, selvas y cosas salvajes, dominadora de los animales salvajes. Iba en un carro tirado por un ciervo. Alteradora de formas.

GOIBNIU/GOFANNON/GOVANNON: Irlanda, Gales. "Gran Herrero", junto con Luchtaine, el forjador, y Credne, el latonero, uno de los miembros de la tríada de artesanos del metal. Semejante a Vulcano. Forjó todas las armas de los Tuatha De Danann. Estas armas daban siempre en el blanco, y cualquier herida producida por ellas era fatal. La cerveza que

fabricaba hacía invulnerables a los Tuatha. Dios de los herreros, fabricantes de armas, joyeros, destiladores, fuego y metalurgia.

GRAN MADRE: La Dama, hembra principal de la creación. Diosa de la fertilidad, Luna, Verano, flores, sanaciones, mares, agua. El dedo índice estaba considerado como el "dedo madre", el más mágico, el que guiaba, llamaba, bendecía y maldecía.

GRAN PADRE: Dios Cornudo, el Señor, el Señor del Invierno, de la cosecha, de la tierra de los muertos, del firmamento, de los animales, de las montañas, de la lascivia, de los poderes destructivos y regeneradores. Principio masculino de la creación.

GWYDION (güidion): Gales. Druida de las tierras del interior, hijo de Don; hermano de Govannon, Arianrhod y Amaethon (dios de la agricultura). Mago y bardo de Gales del Norte. Como Lugh, deidad de numerosas habilidades. Príncipe de las Fuerzas del Aire y cambiador de formas. Su símbolo era un caballo blanco. El mayor de los embrujadores, mago-guerrero. Ilusión, cambios, magia, firmamento, sanaciones.

GWYNN AP NUDD (güin ap niiz): Gales. Rey de las Hadas y del mundo subterráneo, posteriormente se convirtió en rey de las Plant Annwn, o hadas subterráneas.

GWYTHYR (güi-ciir): Gales Opuesto a Gwynn ap Nudd. Rey del mundo exterior.

HERNE EL CAZADOR: Ver Cenunnos y Dios Cornudo. Her^pe el Cazador se ha venido relacionando con el bosque de Windsor, y ha adoptado atributos de Gwynn ap Nudd y de su Cacería Salvaje.

LLYR (zlr)/LEAR/LIR: Irlanda, Gales. Dios del mar y de las aguas, posiblemente del mundo subterráneo. Padre de Manawyddan, Bran el Bendito y Branwen.

LUGH (lu o lug)/LUGA (luga) LAMHFADA (lavada: del largo brazo)/LLEW/LUG/LUGUS/LUG SAMILDANACH (numerosos y hábiles)/LLEU LLAU GYFFES ("el brillante de la mano habilidosa")/LLEU/LUGOS: Irlanda, Gales. El que Brilla, dios del Sol, dios de la guerra, "los numerosos y hábiles", "el de cabellos rubios", "blanco o brillante", dios-héroe. Su fiesta se celebra en Lughnassadh, un festival de la siega. Relacionado con cuervos y grajos. En Gales, estaba simbolizado por un ciervo blanco. Hijo de Cian y de Ethniu, tenía una lanza mágica que colgaba del hombro con una correa. Consiguió uno de sus sabuesos mágicos de los hijos de Tuirenn como parte de un castigo de sangre por matar a su padre Cian.

Era carpintero, albañil, arpista, poeta, duida, médico y trabajaba el oro. Guerra, magia, comercio, reencarnación, relámpago, agua, artes y oficios, artes manuales, viajes, artes marciales, herreros, poetas, arpistas, músicos, historiadores, brujos, sanaciones, venganza, iniciación y profecía.

MACHA (masha). Irlanda. "Cuervo", "Batalla", "Gran Reina de los Fantasmas", Madre de la Vida y de la

Muerte, Madre Muerte, en sus orígenes fue una Diosa Madre, una de las tres facetas de la triple Morrighu. Denominada también Mania, Mana, Mene y Minne. Relacionada con cuervos y grajos. Se veneraba en Lughnassadh. Después de una batalla, los irlandeses decapitaron a los vencidos y llamaron a sus cabezas "la cosecha de bellotas de Macha". Protectora tanto en la guerra como en la paz. Astucia, fuerza física, sexualidad, fertilidad, dominio sobre los machos.

MANANNAN MAC LIR (mananon mac lir)/
MANAWYDAN AP LLYR (manauizan ap zlir)/MA-
NAWWYDDEN: Irlanda, Gales. Vestía una capa verde y una cinta dorada en la frente. Cambiador de formas. Principal dios marino irlandés, equivalente al Llyr galés. Hijo del dios del mar Lir. Tanto la Isla de Man como la de Arran, en el estuario de Clyde, se encontraban bajo su protección directa. En Arran, tenía un palacio llamado Emhain de los Manzanos. Sus cerdos, que se renovaban continuamente a sí mismos, constituían el alimento principal de los Tuatha de Dannan y evitaba su envejecimiento.

Era poseedor de numerosas armas famosas, entre las que se encontraban sus dos lanzas "Asta Amarilla" y "Javalina Roja", y sus espadas "La Vengadora", "Gran Furia" y "Pequeña Furia". Su embarcación recibía el nombre de "Barredor de Olas", y su caballo, "Crin Espléndida". Tenía también una armadura mágica que le impedía ser herido y que hacía que los Tuatha pudiesen hacerse completamente invisibles. Dios del mar, navegantes, temporales, tiempo atmos-

férico en el mar, fertilidad, navegación, predicción meteorológica, magia, artes, mercaderes, comercio y renacimiento.

MARGAUSA: Gales, Inglaterra. Faceta Madre de la Diosa.

MATH MATHONWY (maz mazonui): Gales. Dios de la brujería, magia y encantamiento.

MERLIN/MYRDDIN/MYRDDIN (mirdin): Gales, Inglaterra. Gran Brujo, druida, mago. Relacionado con la religión de las hadas de la Diosa. Las antiguas tradiciones galesas le describían como un salvaje hombre de los bosques que poseía aptitudes proféticas. Se dice que aprendió todas sus artes de la propia Diosa, bajo sus numerosos nombres de Morgana, Viviana, Nimue, Reina de las Hadas y Dama del Lago. Dice la tradición que duerme en una escondida cueva de cristal. Ilusión, cambio de formas, hierbas, sanación, bosques, Naturaleza, protección, consejo, profecía, adivinación, capacidades psíquicas, futurología, interpretación de bola de cristal, tarots, magia, rituales, conjuros, encantamientos, artesanos y trabajadores del metal.

MORRIGU, LA (murrigu)/MORRIGAN (morigan)/MORRIGHAN/MORGANA. Irlanda, Gales e Inglaterra. "Gran Reina", "Diosa Suprema de la Guerra", "Reina de los Fantasmas o Demonios", "Reina de los Espectros", cambiadora de formas. Reinaba sobre los campos de batalla ayudando con su magia,

pero sin participar en el combate. Relacionada con cuervos y grajos. Faceta Arpía de la Diosa, Gran Madre, Diosa Luna, Gran Diosa Blanca, Reina de las Hadas. En su Aspecto Oscuro (cuyo símbolo es el cuervo o el grajo), es la diosa de la guerra, del hado y de la muerte. Siempre iba armada hasta los dientes y llevaba dos lanzas. Su disfraz favorito era el de cuervo carroñero. Junto a ella, Fea (Odiosa), Nemon (Venenosa), Badb (Furia) y Macha (Batalla) animaban a que los combatientes alcanzasen la locura bélica. Diosa de ríos, lagos y aguas dulces. Patrona de sacerdotisas y brujas. Venganza, noche, magia y profecía.

NIAMH: Irlanda. "Brillo", "Belleza". Una de las formas de Badhbh, que ayudaba a morir a los héroes.

NUADAINUDD/NODONS/NODENS/LUD/LL UD LLAW EREINT/LLUD (jlud) DE LA MANO DE PLATA: Irlanda, Gales. "Mano de Plata", "El Que Concede la Salud", "El Fabricante de Nubes", dios-jefe. Parecido a Neptuno. Tenía una espada invencible, que constituía uno de los cuatro grandes tesoros de los Tuatha. Dios de la sanación, aguas, océano, pesca, Sol, navegación, partos, perros, juventud, belleza, lanzas y hondas, trabajadores del metal, carpinteros, arpistas, poetas, historiadores, brujos, escritura, magia, estrategia y encantamientos.

OGMA/OGHMA/OGMIOS/GRIANAINECH/CE RMAIT (boca de miel): Irlanda. "Cara de Sol". Parecido a Hércules. Llevaba consigo una gigantesca maza y

era adalid de los Tuatha. Inventó el alfabeto escrito Ogham. Se casó con Etan, hija de Diancecht, y tuvo varios hijos. Su hijo Cairpre se convirtió en el bardo profesional de los Tuatha. Elocuencia, poetas, escritores, fuerza física, inspiración, lenguaje, literatura, magia, encantamientos, artes, música y reencarnación.

PWYLL (piul): Gales. En ocasiones, gobernador de los Infiernos. Conocido también por Pwyll pen Annwn (Pwyll Cabeza de Annwn). Astucia.

RHIANNON (jrianon): Gales. "La Gran Diosa". Diosa de las aves y caballos. Encantamientos, fertilidad e Infiernos. Cabalga un rápido caballo blanco.

SCATHACH/SCOTA/SCATHA/SCATH: Irlanda, Escocia. "Sombra", "La Sombría", "La que Desencadena el Miedo". Diosa infernal de la Tierra de Scath, Diosa Oscura, diosa en su aspecto destructivo. Era asimismo una guerrera y profetisa que vivía en Albion (Escocia), probablemente en la isla de Skye, y que enseñaba artes marciales. Patrona de los herreros, sanaciones, magia, profecía y artes marciales.

TALLESIN: Gales. Príncipe del Canto, Jefe de los Bardos del Oeste, poeta. Patrón de druidas, bardos y trovadores. Cambiador de formas. Escritura, poesía, sabiduría, magos, bardos, música, conocimientos y magia.

TEPHI: Irlanda. Diosa de Tara y cofundadora con Tea.

Otros lugares y seres mortales sobrenaturales

AER (air): Gales. Diosa de la guerra y la venganza, diosa del río Dee.

AINE (ouni): Irlanda. Reina de las hadas de Knockaine. Diosa de la Luna y patrona de cosechas y ganados. Su rito para obtener una buena cosecha tiene lugar en el Medio Verano.

AIRMID (airmit): Irlanda. Hija médico de Diancecht.

AMAETHON: Gales. Dios de la agricultura.

AMERGIN (amoryin): Irlanda. Druida que ayudó a que los milenios venciesen a los Tuatha De Danann.

ANDRASTE/ANDRED/ANDATE: Inglaterra. Diosa de la guerra y de la Naturaleza, representada por una liebre. Era venerada por la reina Boadicia.

AOIFE (ifa u oifii): Irlanda. Reina de las hadas y madre del hijo de Chulainn.

ARTURO/ARTH VAWR (Oso Celeste): Gales, Inglaterra. Rey y jefe de los Caballeros de la Tabla redonda. Esta Tabla representaba la Rueda de Plata del Renacer de la diosa Arianrhod, y el Grial, el caldero sagrado de la inspiración y reencarnación.

AVALON. "Isla de las Manzanas". Paraíso celta, situado al otro lado del mar, donde los héroes y los dioses se alimentaban con las manzanas de la inmortalidad.

BALOR (beilor): Irlanda. Fomorio que tenía un ojo venenoso. Mientras los brujos de su padre preparaban un brebaje mágico y él les espiaba, uno de sus ojos se convirtió en maligno para los demás seres, permitiéndosele vivir siempre que mantuviese ese ojo cerrado. En una batalla, los fomorios emplearon un gancho para abrirle el ojo y matar al enemigo. Se supone que el Castillo de Balor, un acantilado situado en la isla Tory, frente a la costa de Donegal, era un puesto avanzado fomorio.

BLATHNAT (bleynat): Irlanda. Hija de Midir, rey gaélico de los Infiernos. Ayudó a que Cu Chulainn robase el caldero mágico de su padre.

BODB (bouv) **EL ROJO**: Irlanda. Hijo del Dagda. Sucedió a su padre como rey de los dioses. Se relaciona especialmente con el Sur de Irlanda, los montes Galtee y Lough Dearg, lugar, este último, donde tenía un "sidhe" o palacio subterráneo.

BRAN y **SCEOLAN** (shkeolon o scolaing): Irlanda. Los dos sabuesos favoritos de Finn mac Cumhail.

BRESS (briis): Irlanda. Hijo de Elathan de los Fomorios. Contrajo matrimonio con Brigit.

BRIGANTIA: Inglaterra. "La Muy Elevada", **diosa** pastoral y de los ríos. Relacionada con Imbolic. Rebaños, ganado, agua, fertilidad, sanaciones y victoria.

CAIRPRE (cairpra): Inglaterra. Jefe de los bardos de los Tuatha e hijo de Ogma.

CAILLECH (caliach) BEINE BRIC: Escocia. Gran Diosa en Su Faceta Destructiva y también denominada "La Cubierta por el Velo". Otro de sus nombres es el de Scota, del que procede la palabra Escocia. En sus orígenes, Escocia se llamaba Caledonia o tierra regalada por Caillech. Enfermedad y peste.

CAMULOS/CAMULUS: Inglaterra, Galia. "Cielos", dios de la guerra.

CARADAWC: Gales. Hijo de Bran. Su nombre significa "Brazofuerte".

CIAN (kiaan): Irlanda. Hijo de Diancecht, contrajo matrimonio con Ethniu, hija de Balor de los Fomorios. Su hijo recibió el nombre de Lugh Lamhfada o "Manolar-ga". Fue asesinado por los hijos de Tuirenn.

COCIDIUS: Norte de Inglaterra. "El Rojo". Dios de la guerra y parecido a Marte. Mataderos, animales salvajes, bosques, fuerza, rapidez y guerra.

CONLOACH (conla): Irlanda. Hijo de Cu Chulainn y Aoife.

CONNAN: Irlanda. Hijo de Febar y de un rey fomorio.

COVENTINA: Norte de Inglaterra. Diosa de los arroyos y aguas.

CREDNE: Irlanda. Dios trabajador del bronce de los Tuatha.

CU CHULAINN/CUCHULAIN/CUCHULLIN: Irlanda. "Sabueso de Culann". Se trata de un héroe descrito como poseedor de siete pupilas en cada ojo y siete dedos en cada mano y en cada pie. Cu significa perro, título muy generalizado entre los jefes celtas. Recibió de manos de Scathach sus aptitudes guerreras.

CULANN: Irlanda. Jefe irlandés. Cu Chulainn sirvió a sus órdenes durante algún tiempo como pago por haber matado a su perro.

CWN ANNWN (cun anún): Gales. Sabuesos de Arawn, posteriormente llamados sabuesos del infierno. A menudo constituyen un augurio de muerte, aunque ellos mismos no produzcan destrucción alguna.

CYHRAETH (kerherraiz): Gales. Diosa de las corrientes. Posteriormente se convirtió en Banshee.

DECHTYRE (dectaira): Irlanda. Madre de Cu Chulainn, biznieta de Angus mac Og y hermanastra del rey Conchobar.

ELVA (alva): Irlanda. Cuñada de Lugh.

EMER (eveir): Irlanda. Hija de Forgall el Astuto. Se casó con Cu Chulainn.

EMANIA: "Tierra Lunar" celta, donde iban los que morían. Estaba gobernada por la reina de las Sombras o Macha. Su ciudad santa recibía el nombre de Emain Macha.

EOCHAID (iujai): Irlanda. Rey de los Fir Bolg que murió en la primera batalla contra los Tuatha.

ETAIN (eidiin o etein): Irlanda. Segunda esposa de Midir, rey de la colina de las hadas de Bri Leith. Miembro de la tribu de los Tuatha De Danann.

ETAN: Irlanda. Hija de Diancecht. Médico y esposa de Ogma.

ETHNIU: Irlanda. Hija del fomorio Balor "el del Mal Ojo". Contrajo matrimonio con Cian, hijo de Diancecht.

EVNISSYEN/EFNISIEN (evnesyen): Gales. "Amante de las Disensiones" y hermanastro de Bran. Gigante.

FAND: Irlanda, Manx. Una de las esposas del dios marino Manannan mac Lir, quien la abandonó. Diosa de las sanaciones y del placer.

FIANNA (fiina)/FIANNA EIRINN: Irlanda. Conocida también por los fenios o los Adalides de la Rama Roja, la gran fuerza militar que luchaba a las órdenes del Ard Righ (Alto Rey). Su último y más importante jefe fue Finn mac Cumhail. La Fianna irlandesa tenía por norma no insultar jamás a una mujer.

FINDIAS, GORIAS, MURIAS, FALIAS: Las cuatro ciudades donde vivían los Tuatha De Danann antes de llegar a Irlanda.

FINN MAC CUMHAIL (coul o cu-al)/FINN MAC COUL/FIONN (fi-un): Irlanda. Hijo de Cumhail y último gran líder de la Fianna.

FIRBOLGS (firvulag)/FIR BOLGS: Irlanda. Los primitivos habitantes de Irlanda, enemigos de los Tuatha De Danann. Estaban formados por tres tribus, a saber: Domnu, Gaillion y Bolg. Fueron vencidos y empujados a las islas occidentales por los Tuatha De Danann.

FOMORIOS: Irlanda. "Bajo el Mar". Una raza habitante de los mares que se opuso a los Tuatha De Danann y fue vencida.

HI BREASIL (jai brii-sal): Irlanda. VerTir-Nan-Og.

IWERIDD (iueriz): Gales. Una de las esposas de Llyr.

KAI (kei): Gales. Dios del fuego y de la herrería.

LIA FAIL(lia feil): Irlanda. Piedra de Fal, Piedra del Destino. Los Tuatha la trajeron de la ciudad de Falias, y constituía uno de sus cuatro grandes tesoros.

LUCHTAINÉ/LUCHTA: Irlanda. Dios carpintero de los Tuatha.

MABINOGION (mabinoyion): Gales. Selección de narraciones procedentes del Libro Blanco de Rhydderch, del libro Rojo de Hergest y de los Hanes de Taliesin.

MARGAUSA: Faceta maternal de la Triple Diosa de la leyenda artúrica junto con Elaine, la virgen, y Morgana, la arpía.

MIACH: Irlanda: Hijo de Diancecht y asesinado por su propio padre por haberle devuelto la mano a Nuada.

MIDIR (maitir)/MIDHIR/MIDER: Dios de las ti-nieblas relacionado con la Isla de Falga (Isla de Man), donde tenía su palacio. Poseía tres vacas maravillosas y un caldero mágico. Angus mac Og le arrebató a su es-posa Etain, siendo sus vacas, caldero e hija Blathnat tomados como botón de guerra por los héroes del rey Conchobar del Ulster.

MORC: Irlanda. Hijo de Dela, rey fomorio.

MORGANA LE FAY/HADA MORGANA: diosa galesa de la muerte. Morgana el Destino. Se dice que su territorio sagrado se encuentra en Glamorgan, Gales.

Puede echar cualquier maldición destructora sobre cualquiera. Gawaine, de la Tabla Redonda, llevó su pentáculo como divisa heráldica sobre su escudo rojo.

NANTOSUELTA: Inglaterra. "Río con Meandros", diosa de los ríos y consorte de Sucellus. Relacionada con la Morrighu, diosa de la guerra. También se la relaciona con cuervos. Maternidad, abejas, palomas, artes domésticas, pozos, partos y fertilidad.

NEMED: Irlanda. La segunda raza que invadió Irlanda.

NICNEVEN: Escocia. "Divina", "Brillante". Diosa-bruja del Samhain parecida a Diana. En Irlanda, se dice que cabalga por la noche rodeada por sus seguidores durante el Samhain. Recibió, a lo largo de toda la Edad Media, los nombres de Dama Habonde, Abundia, Satia, Bensozie, Zobiana y Herodiana.

NIMUE: Diosa celta de la Luna. Recibe también los nombres de Viviana y Morgana.

NISSYEN (nes-yen): Gales. "Amante de la Paz" y hermanastro de Bran. Gigante.

OWEIN AP URIEN: Gales. Dios relacionado con cuervos. Sabiduría, magia, guerra, liderazgo, reencarnación y sanaciones.

PARTHOLOS: Irlanda. Primera raza de invasores.

PENARDUM: Gales. Hija de la diosa Don y una de las esposas de Llyr.

REINA MAB/MABH/MEDB (miiv)/MEDBH/MEDHBH /MAEVE(meiv): Irlanda. "Mujer Bebida", "Reina-Loba", reina celta de las hadas, cuyo nombre significa "hidromiel", especialmente referido a un brebaje del color del clarete que solía dar a sus numerosos amantes. También considerada reina de Connacht, una reina guerrera del ciclo del Ulster. Diosa de la guerra, participaba de forma activa en los combates. Combinaba los aspectos guerrero y maternal de la Triple Diosa. Sexualidad física, fertilidad, venganza y guerra.

ROBIN HOOD/ROBIN DE LOS BOSQUES: Inglaterra. Brujo de Greenwood, existió realmente y dirigió una serie de grupos de brujas en el Bosque de Sherwood durante el siglo xrv. Su compañera representaba el papel de Madre de los Grupos. Mediante las armas, mantuvo en los bosques una reserva para paganos, un santuario para herejes y personas perseguidas por la Iglesia cristiana.

SUCELLUS: Inglaterra. "Dios de la Maza", "Buen Golpeador", Dios Padre. Barbudo, se parecía a Júpiter. Relacionado con perros, era portador de una maza o partillo. Dios de la abundancia, éxito, fortaleza, autoridad, protección, regeneración, perros, árboles, cuervos. Protector contra cambios repentinos de suerte.

TAILTIU: Irlanda. Madre adoptiva de Lugh. Relacionada con Lugnassadh. Diosa de la Tierra, paz y prosperidad.

TARANIS: Inglaterra. "El Tronante", relacionado con el águila y con el símbolo de la rueda. Parecido a Júpiter. Fuerza, movimiento, conocimiento, magia y liderazgo.

TIR-NAN-OG/TIR NA-NOG (tir-nan-ok o tiir na nog): Irlanda. Tierra de la Juventud, País de las Hadas, Avalon, Islas de la Bendición. Descrita a veces como la tierra que existe al otro lado del mar del Oeste, a la que se retiró parte de los Tuatha De Danann y en la que existe una fuente de la que mana el Agua de la Vida, que hace que los viejos rejuvenezcan de nuevo.

TOUTATIS/TOTATIS/TEUTATES: Inglaterra, Galias. "Dirigente del Pueblo". Uno de los dioses más poderosos y antiguos. Dios de la guerra.

TREFUILNGID FRE-EOCHAIR: Irlanda. "Triple Portador de la Triple Llave", dios del trébol y consorte de la Triple Diosa. El tridente simbolizaba a cualquier dios que se emparejase con ésta. Los irlandeses veneraban al trébol como símbolo de sus triples deidades mucho antes de que san Patricio llegase a ellos.

TUATHA DA DANANN (tutja da donan o tuza dei danan): Irlanda. Raza de dioses que terminó por derrotar a los fomorios. Los irlandeses dicen que se trataba de gigantes que habitaban en cámaras subterráneas en Tara y que construyeron templos de piedra.

WEYLAND/WAYLAND/WEILAND: Inglaterra, celtar germánicos. Dios herrero y consorte de la Tri-

ple Diosa. El apellido Smith, en tiempos, estaba relacionado con una casta sacerdotal de druidas que trabajaban los metales. Una tradición inglesa dice que Weyland vive todavía en el interior de una colina de Berkshire marcada por el Caballo Blanco de Uffington.

La gentecilla, hadas, duendes y afines

ANFITRIÓN, EL/SLUAGH, EL (slua): Escocia. El Anfitrión de los Muertos No Perdonados o antepasados paganos. Se trata del hado más formidable de las Tierras Altas.

BANDAS DE HADAS: Pueden ser grandes o pequeñas, amistosas o siniestras. Suelen vestir casacas verdes y les encanta cazar y montar a caballo. Las más pequeñas de ellas hacen anillos con sus danzas circulares

Cualquiera puede hacerse fácilmente amigo de la mayoría de los espíritus de la Naturaleza, hadas y ánimas emparentadas, aunque, para ello, se necesite cierta dosis de sentido común. Si percibís una cierta sensación de incomodidad, es mejor abandonar su territorio inmediatamente y no coquetear con problemas. A la mayoría se les puede invocar en conjuros y solicitarles —no exigirles— ayuda.

La ofrenda ritual de vino y pastas constituye un buen sistema para ganarse su amistad y obtener su ayuda. También les gustan determinadas hierbas, en especial, el gengibre. Las ofrendas deberán colocarse en el exterior y,

de preferencia, cerca de plantas o árboles verdes. No esperéis que ni la comida ni la bebida hayan desaparecido físicamente por la mañana. La tradición dice que las hadas y espíritus parecidos absorben la esencia vital de la comida de los humanos y dejan la apariencia externa.

BEAN SIDHE/BEAN-SHIDE (ban-shii): Irlanda. "Hada Mujer". No se trata de una deidad, sino de un espíritu que se agrega a algunas familias. Cuando se acerca la muerte de alguno de sus miembros, la familia oírá llorar a la beansidhe. No siempre da miedo.

BROWNIE: Bwca o Bwbachod, Gales; Bodach (budaj), en las Tierras Altas de Escocia; Fenodoree, en Manx y Pixies o Pisgies, en las Tierras Occidentales de Inglaterra. Miden alrededor de un metro de altura y visten de marrón. Sus caras son también marrones, y sus cabellos, desordenados. Las brownies se responsabilizan de las casas en que habitan saliendo por la noche a terminar las tareas que no hayan sido acabadas. Cualquier ofrenda o premio hará que se vayan, aunque esperan que se les deje fuera un cuenco de leche o nata y un trozo de pastel. Dice la tradición que no les gustan ni los curas ni los abstemios. Si se les ofende, harán todo tipo de travesuras maliciosas.

BWCA (buca)/BWBACHOD: Gales. Un tipo de brownie.

CACERÍA SALVAJE, LA: La cacería nocturna que realizan los Sluagh con sus terribles sabuesos. Se dice que

raptan a las personas con quienes se encuentran durante sus correrías.

CAOINEAG (conyac) : Escocia. "Plañidera". Una beansidhe.

COBLYNAU (coblernai): Gales. Espíritus de las minas parecidos a los Repicadores. Miden unos cuarenta y cinco centímetros y se visten como los mineros. Aunque son feos, tienen buen humor y repicarán en los lugares donde las vetas de mineral sean ricas.

CORTE BENDITA/SEELIE COURT: Escocia. Hadas agrupadas que son benévolas con los humanos, aunque siempre dispuestas a vengarse rápidamente de cualquier insulto o vejación.

CORTE NO-BENDITA/UNSEELIE COURT: Escocia. Hadas que jamás miran bien a los humanos. Pueden ser hadas malignas solitarias o grupos de hadas denominados "Sluagh" que utilizan "Flechazos de Duendé" contra ganado y personas.

CYHRAETH (kerjerraiz): Gales. Forma de beansidhe. Suele gritar o gemir antes de que ocurran muertes múltiples por accidente o epidemia.

DAOINE SIDHE (thiina-shii): Irlanda. Nombre que se da también a las hadas.

DRIADAS: Todos los pueblos celtas. Espíritus que moran en árboles, muy especialmente en los robles. Los

druidas solían ponerse en contacto con ellas para buscar inspiración. Las bellotas de roble eran conocidas con el nombre de Huevos de Serpiente por los druidas, quienes las utilizaban en muchos de sus encantamientos.

DUENDES: Otro de los Nombres de las Agrupaciones de Hadas de Inglaterra. En Escocia, se dividían en dos Cortes, la Seelie o bendita, y la Unseelie o No Bendita. El nombre se aplica especialmente a los pequeños hados varones. "Flecha de duende" describe una enfermedad o incapacidad originada por las flechas que lanzaban.

ELLYLLON (izlerzlon): Gales. Hadas que tenían por reina a Mab. Se alimentaban de unas setas venenosas y de manteca de hada, un hongo que se encuentra al pie de árboles viejos.

FAMILIA DE LAS HADAS/TYLWYTHTEG (terluez teig): Gales. Se trata del más común de los nombres dados a las hadas. Si alguien desea fomentar su amistad, hay que llamarlas Bendith Y Mamau (Bendición de la Madre).

FENODEREE/PHYNNODDEREE (finorderi): Manx. Brownies de gran tamaño, feas y peludas.

FERRYSHIN: Manx. Nombre dado a la tribu de las hadas.

FIN BHEARA (fin vara)/FIONNBHARR (fiunvar)/FINDABAIR (finavar): Irlanda. Rey de las Hadas del Ulster, que, a veces, recibe el nombre de Rey de los

Muertos. Aunque estaba casado con un hada, solía seguir coqueteando con bellas mujeres mortales.

GENTE, LA: Nombre que se da a las hadas en Irlanda.

GENTE ANTIGUA: Nombre que reciben las hadas en Cornualles.

GENTE DE LAS COLINAS: Inglaterra. Hadas que viven bajo montículos verdes. Hadas subterráneas.

GENTE DEL MAR/SIRENAS: Habitantes del mar que tienen forma humana de la cintura hacia arriba, pero que tienen cola de pez. Son maravillosos cantores que, a menudo, atraen a los pescadores a su muerte. El equivalente irlandés de la sirena es el Murdhuacha (murucha) o Morrows.

GENTE DE PAZ: Irlanda, Escocia. Otra denominación de los Daoine Sidhe.

GNOMOS: Elementos Terrenales. Viven bajo tierra y guardan los tesoros de ésta. Los gnomos son extraordinarios trabajadores del metal, fabricando especialmente espadas y corazas.

GOBLINS/HOBGOBLINS: En sus orígenes, se trataba de un nombre genérico que se daba a unas pequeñas y grotescas aunque amables criaturas parecidas a las brownies.

GWARTHEG Y LLYN (guarzey er zlin) Gales. Gana-do de las hadas.

GWRAGGEDD ANNWN (gruajez anun): Gales. Hadas de los lagos.

HADAS: Su primitivo nombre era el de Fays. El término "hadas" cubre en la actualidad los duendes anglosajones, las Daoine Sidhe de las Tierras Altas, los Tuatha De Danann de Irlanda, los Tylwyth Teg de Gales, las Cortes Bendita y No-Bendita, los Pequeñitos, los Buenos Vecinos y muchos grupos más. Algunas hadas son amistosas; otras, salvajes y extrañas a los humanos. Las hadas subterráneas son las que viven en charcas, lagos, arroyos y el mar.

Aunque hay muchas hadas que prefieren vivir en grupos de mayor o menor tamaño, existen también hadas individuales que prefieren hacerlo solas. Estas hadas solitarias no suelen, por lo general, vestir de manera tan elegante como lo hacen las que van en grupos. Las hadas solitarias visten otro tipo de atuendos, hechos con pieles de zorro, hojas, musgo, flores, molesquín o tela de araña.

Las hadas varían de tamaño, existiendo desde la que son diminutas hasta las que llegan a los cuarenta y cinco centímetros. También las hay que pasan en algo del metro, llegando algunas a ser del tamaño de los humanos o aún mayores.

En Irlanda, los hombres que forman parte de las Agrupaciones de Hadas, los Daoine Sidh y los Shefro, visten casacas verdes y gorras rojas, mientras sus mujeres llevan túnicas verdes y zapatos rojos. A las hadas les encantan

los adornos, añadiendo plumas a sus gorros, decorando sus túnicas con lentejuelas doradas y luciendo pequeñas coronas a veces de perlas. Algunos varones visten pantalones hasta la rodilla de color amarillo. Los duendes visten tradicionalmente de verde, mientras las hadas de Manx lo hacen de azul. El blanco es otro de los colores que aparece con frecuencia en las descripciones de hadas, aunque, con independencia de sus preferencias sartoriales, suelen vestir con las ropas del país en que viven.

El verde es el color favorito de las hadas en Irlanda, siguiéndole el rojo en orden de preferencias, razón por la que, entre los celtas, el color verde vino a estar relacionado con la muerte. El color del cabello de las hadas ha sido descrito como rojo, castaño, negro y rubio. Las mujeres lo llevan largo y flotante.

Las hadas necesitan comida y sueño, estando sujetas a enfermedades. También pueden matarse. En sus comunas, trabajan con la rueca. Las hadas tienen sus ferias, carcerías, mercados, cabalgatas, juegos, guerras tribales (en Irlanda) y juergas. Sus caballos son frecuentemente de capa moteada y crines desordenadas. Lo que está sumamente claro es que a las hadas no les gusta en absoluto que los humanos las espíen.

Según J.G. Campbell, en su libro *Supersticiones de las Tierras Altas e Islas de Escocia*, las hadas celebran banquetes en que comen raíces de *Potentilla anserina*, tallos de brezo, papilla de cebada, pan, setas y miel y beben rocío y leche de cierva y de cabra.

A las hadas les encanta la música y la danza. Entre los instrumentos musicales que emplean se encuentran la gaita, la zampoña, los címbalos, los tamboriles, las

arpas, los pitos y los tambores. Se dice que la música de Londonderry Air proviene de las hadas.

Las hadas suelen conservar sus nombres auténticos, aunque ponen motes a los humanos. Algunas pueden cambiar de forma y convertirse en pájaros para escapar a su captura. Con frecuencia, las hadas emplean encantos o conjuros cuando se encuentran con humanos, recibiendo dichos encantos, en Irlanda, el nombre de "pishogue".

Existen diferentes formas de protegeros de las hadas que no os sean propicias. Todas las hadas aborrecen el hierro frío. Saltar por encima de un arroyo también os pondrá a salvo de ellas, constituyendo asimismo potentes disuasivos el empleo de pan y sal, campanas, herraduras de hierro, silbidos, chasqueos de los dedos o ponerlos la ropa del revés. Las hierbas que no les gustan son la de san Juan, la verbena roja, las margaritas, el serbal y el fresno de monte. Sin embargo, la planta que más fuerza tiene contra ellas es el trébol de cuatro hojas, que protege contra los encantos de las hadas. Se dice que se pueden ver hadas con suma facilidad si miráis a través del agujero natural de una piedra.

Las hadas conceden suma importancia entre los humanos a la limpieza, a la capacidad de mantener un secreto y a la generosidad. También les agrada que los humanos les dejen afuera agua fresca para lavar a sus pequeños, encantándoles una ofrenda de leche, queso y pan.

"Elphame" constituye la versión escocesa de la palabra nórdica "Alfheim", que quiere decir País de los Duendes o País de las Hadas. Existe la creencia de que quienes poseen poderes psíquicos pueden ver cómo las hadas vuelan para cambiar de residencia durante Im-

bolc, Beltane, Lughnassadh y Samhain. En la brujería escocesa, la Suma Sacerdotisa del Aquelarre o grupo recibía el nombre de Reina de Elphame.

Tanto los galeses como los irlandeses llaman Las Madres a las hadas y consideran que el País de las Hadas es el País de las Madres, lo que puede ser una reminiscencia de los tiempos en que los pueblos celtas eran, en su origen, sociedades matriarcales.

En el *Libro de la Vaca Parda*, una reina de las hadas describe su reino como situado bajo la tierra. Aunque la mayoría de las hadas célticas suelen vivir en colinas, túmulos o construcciones circulares de piedra, algunas moran en lagos y en lo más profundo de los bosques. Su hora favorita es el crepúsculo, cuando ni es de día ni de noche. Se dice que se puede llegar a abrir la puerta de una colina habitada por hadas si damos alrededor de ella tres vueltas en sentido antihorario.

HADAS SUBTERRÁNEAS: Escocia. Hadas que habitan en colinas o montículos. Durante Imbolc, Beltane, Lughnassadh y Samhain, viajan de un lugar a otro para cambiar de residencia.

LEPRACAUN (leprachoun): Irlanda. Duende solitario que cose zapatos y que, por lo general, esconde un tarro con oro.

OONAGH (una): Irlanda. Esposa de Fin Bheara.

PHOUKA (puka): Irlanda. Puede adoptar diferentes formas de animal y está considerado como peligrosa.

PIXIES/PISKIES/PISGIES: El nombre utilizado para las hadas en Somerset, Devon y Cornualles.

PLANT ANNWN, LAS (plant anwn): Gales. Hadas del mundo subterráneo. La entrada a su reino se hace a través de lagos. Su rey recibe el nombre de Gwynn ap Nudd. Gwragen Annwn es el nombre galés que reciben sus mujeres. Su ganado moteado tiene el nombre de Gwartheg Y Llyn, y sus perros de caza blancos son los Cwn Annwn (ver Sabuesos de la Colina).

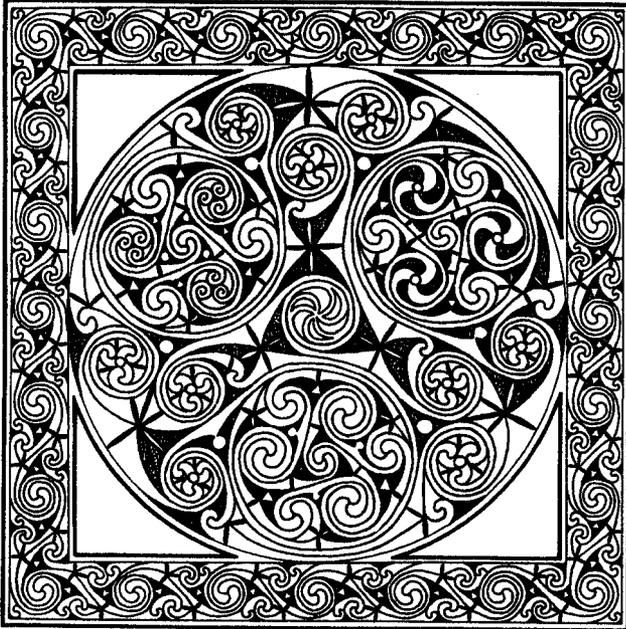
PWCA (puka): Gales. Nada que ver con las Phouka irlandesas; se trata de una de las versiones de Puck. Colaboran si se les deja leche afuera, aunque pueden ser traviesas.

REPICADORES: Cornualles. Espíritus de la mina amigos de los mineros. Dan golpes en los lugares en que el mineral es rico. Reciben también el nombre de Buccas.

SABUESOS DE LA COLINA: Perros de caza de las hadas. Enormes, blancos y de orejas rojas. Llamados también Cwn Annwn.

SIDHE/SIDH/SITH/SI (shi): Irlanda, Tierras Altas de Escocia. Nombre con que se denomina a las hadas y a sus moradas subterráneas, colinas o montículos con una puerta que da al bellísimo reino subterráneo de los Tuatha De Danann o hadas.

SITHEIN (shiian): Irlanda, Escocia. Nombre que recibe la parte externa de un montículo o colina de hadas o "knowe". El interior se denomina "brugh".



10. Encantamientos



Como preparación a la práctica real de la magia, repasad el capítulo 2. Antes de comenzar a formar vuestro propio karma, asegurados totalmente de que comprendéis a la perfección las consecuencias de una magia negativa.

Magia con hierbas

ABEDUL (*Betula alba*). Árbol sagrado de los druidas. Durante la Luna Nueva, recoged cuidadosamente tiras de corteza de este árbol para, con tinta roja, escribir: "Tráeme amor verdadero." A continuación, quemad el trozo de corteza escrito junto con incienso para el amor mientras decís: "Diosa del amor, Dios del deseo, concededme el fuego de la pasión." Podéis añadir los nombres específicos del dios o de la diosa. También podéis echar el trozo de corteza a un arroyo o corriente de agua mientras decís: "Mensaje de amor, yo te libero. Captura un amor y devuélvemelo."

ABETO BLANCO (*Abies alba*). Árbol sagrado de los druidas. Sus agujas se queman cuando nace una criatura para bendecir y proteger tanto a ésta como a la madre.

ACEBO (*Ilex aquifolium*). Árbol sagrado de los druidas, cuya versión americana es la *Ilex opaca*. Era especialmente sagrado durante el Solsticio de Invierno, tiempo en el que se empleaba como decoración. Plantado en las cercanías de una casa, el acebo rechaza los encantos negativos que os hayan sido lanzados. Si un hombre lleva consigo una bolsita llena de sus hojas y bayas, incrementará su capacidad de atraer a las mujeres.

AJENJO O ABSINTA (*Artemisia Absinthium*). Hierba sagrada de los druidas. Posee grandes poderes mágicos y está consagrada a las deidades de la luna. ¡SI SE INGIERE, CONSTITUYE UN VENENO ACUMULATIVO! Quemada con incienso durante el Samhain, ayuda a la convocación, adivinación, lectura de bola de cristal y profecía. Especialmente buena cuando se combina con artemisa. Refuerza los inciensos que tengan que emplearse en exorcismos y protecciones.

ALBAHACA (*Ocimum basilicum*). Quemad albahaca para exorcizar todo lo negativo de una casa. Para llevar a cabo una auténtica limpieza y protegeros tanto vosotros como vuestro hogar, rociad con un poco de albahaca cada una de las esquinas de las habitaciones y añadid un poco más al agua de vuestro baño.

ALISO (*Alnus glutinosa*) . Árbol sagrado de los druidas. En los tallos de aliso verdes, es fácil extraer la médula para confeccionar silbatos. Unos cuantos tallos unidos uno junto a otro y con uno de sus extremos tapado con un trozo de madera pueden ser utilizados para atraer a los Elementos de Aire al lugar donde estéis. Recortad el extremo de cada tallo para que éste produzca la nota musical de deseéis. La antigua superstición de silbar al viento procede de aquí.

ARTEMISA (*Artemisia vulgaris*). Hierba sagrada de los druidas. Frotad la hierba fresca contra bolas de cristal y espejos mágicos para incrementar su potencia. Los poderes de la hierba son mucho más potentes si ésta se recoge durante la Luna Llena. Introducid un cuarto de onza de artemisa en una botella de vino durante siete días a partir de la Luna Nueva. Filtrad y beber una pequeña cantidad para aumentar vuestra clarividencia. Recoged durante el Solsticio de Verano para tener suerte.

ASPÉRULA OLOROSA (*Asperula odorata*). También conocida como aspirilla, hepática, reina de los bosques y rubia menor. Hierba sagrada de los druidas que adquiere su perfume después de seca. Llevad una ramita de aspérula siempre que deseéis alterar el rumbo de vuestra vida y lograr una victoria. Añadid al vino de Beltane como símbolo de levantamiento de barreras.

AULAGA (*Ulex europaeus*). Árbol sagrado de los druidas. Sus flores doradas están relacionadas con el Equi-

noccio de Primavera. Su madera y sus capullos se quemaron para prepararse contra cualquier tipo de conflicto y protegerse de él.

AVELLANO (*Corylus spp.*). Árbol sagrado de los druidas. Las varitas de su madera simbolizan la magia blanca y las sanaciones. Sus varas terminadas en horquilla se utilizan para encontrar agua o tesoros enterrados. Si os encontráis en el exterior y necesitáis de una rápida protección mágica, trazad un círculo a vuestro alrededor con una rama de avellano. Para obtener la ayuda de algunas hadas, enhebrad avellanas en un cordel y colgadlo en vuestra casa o en la estancia en que celebréis los rituales.

BARDANA (*Arctium lappa*). Para fregar suelos, echad un puñado de esta hierba en el cubo de agua. Al tiempo que aleja todo lo negativo, purifica y protege.

BELLOTAS, NUECES Y PIÑAS. Todas ellas, sagradas para los druidas. A menudo, se emplean pequeñas bellotas o piñas como puntas para las varitas empleadas por los sacerdotes celtas. Todos los tipos de nueces (nueces, avellanas, almendras, etc.) pueden ser empleados en la magia para favorecer la fertilidad.

BETÓNICA (*Stachys officinalis, Betonica officinalis, Stachys betonica*). Hierba sagrada de los druidas. Se trataba de una hierba con grandes poderes mágicos para ellos, ya que podía expulsar a los malos espíritus. Eliminar las pesadillas y hacer desaparecer la desesperación.

Durante el Solsticio de Verano, se hacía arder para proteger y purificar. Rociad cerca de todas las puertas y ventanas para formar una barrera protectora. Si tenéis pesadillas, llenad con betónica un pequeño cojín o almohadilla y colocadlo debajo de vuestra almohada.

BISTORTA (*Polygonum bistorta*). Para quedar embarazada, llevad con vosotras un trozo de raíz seca.

BREZO (*Calluna vulgaris*). Hierba sagrada de los druidas. Se emplea en el Solsticio de Verano para lograr amor y protección. El brezo rojo fomenta la pasión, mientras que el blanco las enfría y aleja a pretendientes no deseados.

BRIONIA BLANCA (*Bryonia alba, Bryonia dioica*). ¡VENENOSA! Sus raíces pueden ser sustituidas por las más raras de la mandrágora. Para aumentar vuestra prosperidad, colocad un trozo de raíz sobre vuestro dinero.

CALÉNDULA (*Calendula officinalis*). Hierba sagrada de los druidas. Con los capullos, se hace el agua de caléndula, que, frotada contra los párpados, contribuye a que se puedan ver las hadas. Las flores introducidas en las almohadas producen sueños clarividentes.

CARDO BENDITO O CARDO SANTO (*Cnicus benedictus, Carduus benedictus*). Hierba sagrada de los druidas, se utiliza principalmente para conceder fortaleza y protección. Si se planta en el jardín, aleja a los ladrones.

CEDRO (*Cedrus libani*). Árbol sagrado de los druidas. Los antiguos celtas del interior empleaban aceite de cedro para conservar las cabezas de los enemigos que tomaban en combate. Para atraer energía y conectares a la tierra, colocad las palmas de vuestras manos contra los extremos de sus hojas.

CELIDONIA (*Chelidonium majus*). Para impedir que os encarcelen de forma ilegal, llevad una bolsa de franela roja rellena de esta hierba en contacto con la piel. Cambiad la hierba cada tres días.

CEREZO SILVESTRE (*Prunus serotina*). Arbol sagrado de los druidas. En los festivales célticos se solían quemar virutas de su madera o corteza.

DIGITAL (*Digitalis purpurea*). ¡VENENOSA! Hierba sagrada de los druidas relacionada con las hadas y la "gentecilla".

ENDRINO (*Prunus spinosa*). Árbol sagrado de los druidas. Las espinas se emplean para clavar en figuras o muñecos de cera negra que representan a enemigos que no os dejan en paz. Antes de quemar la figura de cera, atadle un papel con el nombre de la persona o grabad el nombre con vuestra daga sobre la cera. Tomad tres espinas y clavadlas en la frente, corazón y abdomen de la imagen al tiempo que decís: "Mal, vuelve a quien te envió. Yo y los míos somos ya libres, y ningún daño puede entrar ya aquí. Mi vida y mi camino están libres de obstáculos."

ENEBRO (*Juniperus communis*). Árbol sagrado de los druidas. Sus bayas se utilizaban junto con el tomillo en los inciensos empleados por druidas y hadas para obtener visiones. Si el enebro crece cerca de la puerta, ahuyenta a los ladrones. Sus bayas maduras pueden colgarse en ristras y dejarse secar en el interior de la casa para atraer el amor.

ESPINO (*Crataegus oxyacantha*). Árbol sagrado de los druidas. Las varitas hechas con su madera poseen grandes poderes. Sus capullos son sumamente erotizantes para los hombres.

EUFRASIA (*Euphrasia ofcinalis*). Planta sagrada de los druidas. En una olla bien tapada, poner a cocer a fuego lento un puñado de esta hierba en medio litro de agua. Dejad que repose durante toda la noche. Al día siguiente, colad las hierbas y estrujarlas hasta dejarlas lo más secas posible. Guardad el líquido en un recipiente cerrado herméticamente y alejado de la luz del sol y del calor pero fuera del frigorífico. Bebed media cucharada de té en media taza de agua de manantial o de té de hierbas psíquicas para incrementar vuestra clarividencia.

FRESNO (*Fraxious excelsior*). Árbol sagrado de los druidas, cuyas varitas solían, a menudo, estar hechas de fresno y talladas con adornos. Las varitas de fresno suelen ser buenas para las sanaciones y para las magias solar y general. Colocad hojas frescas de fresno debajo de la almohada para estimular sueños psíquicos.

Recoged hojas de fresno y llevarlas a un lugar exterior donde podáis trabajar sin que nada os moleste. Con la daga o la espada, trazad un círculo a vuestro alrededor. Hacedlo lo suficientemente grande para no tener que cruzar la línea. Manteniendo las hojas de fresno en ambas manos, volvéos al Este y decid: "Elementos del Este, gobernantes del Aire, concededme sabiduría e inspiración." Arrojad unas cuantas hojas hacia el Este. Volvéos al Sur y decid: "Elementos del Sur, gobernantes del Fuego, concededme energía y cambio." Arrojad unas cuantas hojas hacia el Sur. Volvéos hacia el Oeste y decid: "Elementos del Oeste, gobernantes del Agua, concededme amor y la facultad de sanar." Arrojad unas cuantas hojas hacia el Oeste. Volvéos al Norte y decid: "Elementos del Norte, gobernantes de la Tierra, concededme prosperidad y éxito." Arrojad el resto de las hojas. Situados en el centro del círculo, elevad ambas manos y decid: "Benditos sean todos los que vengan en mi ayuda. Este trato ha sido hecho entre amigos." Borrada la marca del círculo.

GAVANZA (Rosa rubiginosa). Puede ser sustituida por cualquier rosa perfumada natural. Para tener sueños clarividentes, echad dos cucharadas de té de pétalos secos o frescos de la rosa en una taza de agua hirviendo. Cubrid y dejad tapado durante cinco minutos. Bebed al ir a dormir. Quemad los pétalos junto con incienso para el amor y para reforzar los conjuros amorosos.

GORDOLOBO (Verbascum thapsus). Sus hojas, convertidas en polvo, reciben a veces el nombre de "polvo de tumba" y pueden ser sustituidas por éste.

HELECHOS, en especial el HELECHO MACHO (*Dryopteris filixmas*), el HELECHO HEMBRA o COMÚN (*Pteridium aquilinum*) y el CULANTRILLO (*Adiantum pedatum*). Los druidas clasificaban los helechos como árboles sagrados. En el Solsticio de Verano se recogían frondes sin rizar de helecho macho, se dejaban secar y se llevaban para atraer la buena suerte. Todos los helechos son plantas poderosamente protectoras. Quemadas en el interior, producen un potente muro de protección, y quemadas afuera, lluvia.

HIEDRA (*Hedera helix*). ¡VENENOSA! Hierba sagrada de los druidas. Relacionada con el Solsticio de Invierno, momento en que se empleaba como decoración. Si crece sobre una casa o cerca de ella, le proporciona protección.

HIPÉRICO (*Hypericum perforatum*). Hierba sagrada de los druidas. Los celtas la hacían pasar a través del humo de las hogueras del Solsticio de Verano y la llevaban en el combate para ser invencibles. Puede quemarse para ahuyentar y exorcizar espíritus.

LAUREL (*Laurus nobilis*). Las sacerdotisas de la triple Diosa quemaban sus hojas para inducir visiones psíquicas. La colocación de algunas hojas debajo de la almohada deberá asimismo producir inspiración y visiones. El laurel contrarresta la negatividad y la limitación.

LICOPODIO (*Lycopodium clavatum*). Hierba sagrada de los druidas. Entre los celtas, eran sólo los sacerdotes o

sacerdotisas quienes estaban autorizados a recoger licopodio, el cual tenía que ser cortado con una daga de plata. Las plantas y sus esporas (recogidas en julio y agosto) eran empleadas para la protección y en bendiciones.

LIRIO DE LOS VALLES (*Convallaria majalis*). ¡VENENOSO! El líquido obtenido haciendo que las flores de esta planta se empapan en agua de una fuente puede ser asperjado por la estancia ritual para atraer paz y sabiduría.

LUNARIA (*Botrychium lunaria*). Sus frondas y segmentos en forma de media luna se emplean en bolsitas para atraer el amor. Colocad un trocito de lunaria en un dije con el retrato de la persona amada para fomentar un amor duradero.

LÚPULO (*Humulus lupulus*). Hierba sagrada de los druidas. Una almohada rellena de lúpulo seco realiza sanaciones y facilita el sueño.

MANZANILLA (*Anthemis nobilis*). La manzanilla romana huele a manzanas frescas y es la más agradable de usar. Una infusión de dos cucharaditas de té de esta hierba durante cinco minutos en una taza de agua hirviendo constituye un suave inductor al sueño. Para incrementar el dinero, puede también quemarse o introducirse en bolsitas para la prosperidad.

MANZANO. Árbol sagrado de los druidas. Cortad una manzana en tres trozos. Frotar el corte contra las

verrugas al tiempo que decís: "Verrugas, fuera; a la manzana." Enterrad el trozo de manzana y, cuando comience a pudrirse, la verruga desaparecerá.

Utilizad sidra de manzana en cualquier conjuro en el que se necesite sangre o vino.

MATRICARIA (*Chrysanthemum parthenium*). Los viajeros la llevaban como protección contra enfermedades o accidentes durante los viajes.

MEJORANA (*Origanum majorana*) y **ORÉGANO** (*Origanum vulgare*). Se puede rociar el contorno de la casa con una infusión de mejorana, menta y romero para una mayor protección. También funciona para proteger objetos.

MENTA SILVESTRE (*Mentha piperita*, *M. Spicata* y *M. Crispa*). Hierba sagrada de los druidas. Se pueden rellenar muñequitos con hojas secas de menta para sanaciones y para el amor. Añadida al incienso, limpia la casa o zona ritual.

MILENRAMA (*Achillea millefolium*). Esta hierba constituye un potente aditivo a los inciensos utilizados para la adivinación y para los conjuros amorosos. Cuenta con el poder de mantener felizmente casadas a las parejas.

MUÉRDAGO (*Viscum album*). Se trata del "árbol" más sagrado de los druidas, el que gobernaba el Solsticio de Invierno. Sus bayas son ¡VENENOSAS! Se

pueden colgar ramitos de muérdago en cualquier parte como hierba protectora para todo tipo de circunstancias. Las bayas se emplean en inciensos para el amor.

MUSGO IRLANDÉS (*Chondrus crispus*). Este alga favorece el ganar y mantener entradas fijas de dinero. Si hacéis muñequitos para la suerte o el dinero, rellenadlos con este alga seca. Quemadla también con incienso durante los conjuros para obtener suerte o dinero. Llevad un poco también en vuestra cartera o monedero.

NEBEDA (*Nepeta cataría*). Hierba sagrada de los druidas que los guerreros masticaban para incrementar su fiereza en combate. Sus hojas alargadas y secas hacen de poderosos marcapáginas en los libros de magia. Dadle un poco a vuestro gato y crearéis una unión psíquica con él.

PINO (*Pinus spp.*). Sagrado para los druidas, el pino era conocido como uno de los siete árboles-jefes de los irlandeses. Mezclad las agujas secas con partes iguales de enebro y de cedro y quemad para purificar vuestra casa y la superficie donde celebráis los rituales. Sus piñas y piñones pueden ser llevados como amuletos para la fertilidad. Para conseguir una buena limpieza mágica y un baño estimulante, colocad agujas de pino en una bolsa de malla suelta y haced que el agua del grifo corra sobre ella. Para purificar y santificar una zona ritual exterior, barred el suelo con una rama de pino.

REINA DE LOS PRADOS (*Filipendula ulmaria, Spirea ulmaria*). Una de las tres hierbas más sagradas

de los druidas; las otras eran la menta y la verbena. La reina de los prados puede ser empleada para decorar el altar durante los encantamientos o conjuros de amor.

RETAMA (*Cytisus scoparius*). Árbol sagrado de los druidas. Puede ser sustituida por aliaga en el Equinoccio de Primavera. Los irlandeses la denominaban "poder del médico" por las propiedades diuréticas de sus brotes. Barred con ella las zonas en que generalmente lleváis a cabo vuestros ritos para purificarlas y protegerlas. Quemando sus yemas y brotes, se calma el viento.

ROBLE (*Quercus robur*). Árbol sagrado de los druidas, el roble era, entre las hadas, el rey de los árboles, haciéndose varitas con su madera. Las agallas de los robles, conocidas por el nombre de Huevos de Serpiente, se empleaban en encantamientos mágicos. Si sus bellotas eran recogidas durante la noche, aseguraban los mayores poderes de fertilidad. Tanto los druidas como las sacerdotisas escuchaban el roce de las hojas de los robles y a los reyezuelos posados en sus ramas para captar mensajes adivinatorios. Las hojas de roble quemadas purifican la atmósfera.

RUDA (*Ruta graveolens*). Los antiguos celtas consideraban la ruda como una hierba antimágica, es decir, como una defensa contra conjuros y magia negra. Puede utilizarse una ramita verde para asperjar agua sagrada durante consagraciones, bendiciones y sanaciones. Quemada en exorcismos o en incienso purifi-

cador, ahuyenta la negatividad y hace que las cosas sigan su ritmo.

SALICARIA (*Lythrum salicaria*). Colocada en las esquinas de las habitaciones, esta hierba aporta paz y restablece la armonía.

SAUCE (*Salix alba*). Uno de los siete árboles sagrados de los irlandeses y árbol sagrado también para los druidas. El sauce es un árbol de la Luna consagrado a la Dama Blanca. Sus bosques estaban considerados tan mágicos que los sacerdotes, sacerdotisas y todo tipo de artesanos iban a sentarse entre sus árboles para conseguir el don de la elocuencia, inspiración, habilidades y dotes para profetizar. Si queréis que se os conceda un deseo, pedid permiso al sauce y explicádselo. Elegid un brote que se pueda doblar y haced con él un nudo flojo mientras expresáis lo que queréis. Cuando el deseo os haya sido concedido, volved y soltad el nudo. No os olvidéis de dar las gracias al sauce ni de dejarle un regalo.

SAÚCO (*Sambucus nigra*). Árbol sagrado de los druidas, consagrado a la Dama Blanca y al Solsticio de Verano. Los druidas lo utilizaban tanto para bendecir como para maldecir. De igual manera que el mantenerse en pie en el centro de un Anillo de Setas de las Hadas, el colocarse bajo un saúco hará que sea más fácil ver a la "gentecilla".

Las varitas de saúco se suelen utilizar para ahuyentar los malos espíritus y los malos pensamientos. La música tocada por zampoñas o flautas de saúco tiene el mismo poder que las varitas de la misma madera.

SELLO DE SALOMÓN (*Polygonatum multiflorum*, *Polygonatum odoratum*). Esta hierba se puede quemar como oferta de acción de gracias a los Elementos por su ayuda.

SERBAL (*Sorbus aucuparia*, *Fraxinus aucuparia*). Árbol sagrado de los druidas y consagrado a la diosa Brigit. Se trata de un árbol de gran contenido mágico que se utiliza para hacer varitas, cayados, amuletos y encantos. Sus bayas son especialmente mágicas, pero sus semillas son ¡VENENOSAS! Una rama bifurcada de serbal puede ayudar a encontrar agua. Las varitas se emplean para obtener conocimientos, localizar metales y para la adivinación en general. Las hogueras de madera de serbal sirven para convocar espíritus, muy en especial cuando os encontréis ante un conflicto.

TEJO (*Taxus baccata*). Árbol sagrado de los druidas. Esta planta estaba consagrada al Solsticio de Invierno y a las deidades de la muerte y del renacer. Los irlandeses lo empleaban para fabricar las empuñaduras de sus dagas, sus arcos y sus barriles de vino. Sus bayas son ¡VENENOSAS! Se solía dejar sobre las tumbas madera u hojas de tejo como recordatorio a los espíritus que habían partido de que la muerte no era sino una pausa antes de volver a nacer.

TOMILLO DE JARDÍN Y TOMILLO SILVESTRE (*Thymus vulgaris*, *Thymus serpyllum*). Hierba sagrada de los druidas. Para preparar un buen baño de limpieza mágica, verted una taza de infusión de tomillo y de

mejorana en la bañera. Una almohada rellena de tomillo evita las pesadillas. Si asistís a un funeral, llevad una ramita de tomillo para ahuyentar la negatividad de los deudos del fallecido.

TRÉBOL (*Trifolium spp.*). Hierba sagrada de los druidas que simbolizaba a las deidades triples. Cuando recojáis tréboles, dejad siempre algo en pago porque es una de las hierbas favoritas de las hadas y la "gentecilla". Podéis considerar regalos aceptables un chorrito de leche vertida sobre el suelo o una pizca de gengibre. Los decorados hechos a base de tréboles en los altares rituales honran a todas las deidades triples. Llevad encima un trébol de tres hojas para que os proteja y os dé suerte, y de cuatro, si queréis libraros del servicio militar.

VALERIANA (*Valeriana officinalis*). Emplead esta hierba para conjuros de amor, muy en especial para reconciliar a parejas con problemas. Ponedla en las almohadas para conseguir un sueño profundo. Aunque la raíz de la hierba posee un olor fuerte y acre, a algunos gatos les gusta más que la propia nébeda.

VERBENA (*Verbena officinalis*). Hierba sagrada de los druidas empleada con frecuencia en muchos de sus ritos y encantamientos. Era tenida en tan alta consideración que se depositaban sobre los altares ofrendas de esta hierba. Si se quema, es sumamente potente para ahuyentar ataques psíquicos, pero también se utiliza en conjuros de amor, purificación y para atraer

riquezas. Constituye una poderosa fuerza de atracción para el sexo opuesto.

VULNERARIA (*Symphytum officinale*). Las infusiones, tinturas o compresas de hojas o raíces de vulneraria aceleran la curación de heridas, erupciones y fracturas de huesos. Para asegurarnos de no perder nuestro equipaje en los viajes, introducid un trozo de raíz en cada bulto.

Magia con caldero

Recordad que la oportunidad tiene muchísima importancia en la magia. Repasad los capítulos 3 y 4. La magia de incrementos y ganancias se lleva a cabo inmediatamente después de la Luna Nueva y hasta la Luna Llena, siendo su momento de mayor fuerza el día o la noche de la Luna Llena. La magia decreciente se realiza desde inmediatamente después de la Luna Llena hasta la Luna Nueva, siendo el momento en que alcanza su mayor potencial el día o la noche de la Luna Nueva.

Para ganar dinero

Llenad la mitad del caldero de agua y dejad caer una moneda de plata en su interior. Colocad el caldero de forma que la luz de la Luna brille en el agua. Pasad las manos suavemente por la superficie de ésta como si, de manera simbólica, recogiéseis la plata de la Luna.

Al hacerlo, decid:

*Amable Dama de la Luna, tráeme tu riqueza pronto.
Llena mis manos de plata y oro,
que todo lo que me des me quepa en la bolsa.*

Repetidlo tres veces. Al concluir, verted el agua en la tierra. El mejor momento para realizar este encantamiento es la Luna Llena.

Para Conseguir Profetizar

Llenad el caldero hasta la mitad de agua y colocadlo sobre una mesa de forma que podáis contemplar perfectamente su interior estando sentados. Encended dos velas de color púrpura y un buen incienso para adivinaciones, para las que también va muy bien una combinación de arternisa y lunaria. Colocad las velas de forma que su llama no brille en el agua del caldero ni en vuestros ojos. Dirigid vuestra atención al fondo del caldero, con las manos colocadas suavemente a ambos lados. Respirad con suavidad sobre el agua.

Decid:

*Caldero, revélame lo que busco.
Gran Madre, abre mi ojo interior
Para que pueda ver realmente.*

Poned vuestra mente en blanco todo lo que os sea posible y permaneced relajados mientras miráis en las

profundidades del caldero. Las respuestas pueden venir en forma de imágenes en el agua, en vuestra mente o en potentes explosiones de "conocimiento". Para ayudaros en este tema, repasad el capítulo "Preparación a la Magia". Este encantamiento se debe realizar para mejores resultados durante el Cuarto Creciente.

Para libraros de cosas negativas

Colocad sobre vuestro altar un caldero o cáliz vacío entre dos velas blancas encendidas. Quemad una buena protección de incienso para bendiciones. Poneos vuestra túnica —mejor si es blanca— y permaneced en pie o sentados frente al altar. Respirad lenta y regularmente hasta que os encontréis en calma y bien centrados. Tomad el caldero o cáliz con ambas manos y levantadlo bien alto para saludar a los dioses. Bajadlo hasta la altura de vuestro pecho y respirad lentamente en su interior mientras nombráis en silencio las costumbres, personas o experiencias que deseáis borrar de vuestra vida.

Una vez terminado, volved el cáliz o caldero del revés sobre el altar al tiempo que decís:

*Os hago entrega del contenido de esta vasija,
¡Oh, Grandes! Cambiad estas experiencias
por otras mejores.*

Colocad afuera una ofrenda de leche y hierbas o, al menos, quemad las hierbas en el incensario. Para mejores resultados, realizad el rito durante el Cuarto Creciente.

Para obtener amor

El caldero deberá estar sobre el altar y entre dos velas de color rosa. Colocad una vela de magenta en el interior del caldero. Encended incienso para el amor y las velas rosas. Golpead el caldero tres veces con vuestra varita.

Decid:

*Una para buscarle/la, una para encontrarle/la.
Una para traerle/la, otra para sujetarle/la.
Corazón con corazón, siempre **uno**. Así lo digo
Y este conjuro ha terminado.*

Golpead el caldero tres veces más. Encended la vela magenta para que el conjuro se dé prisa en actuar. El conjuro tiene más fuerza si se realiza durante el cuarto creciente.

Para dominar a un perturbador

Llevad a cabo este conjuro durante el Cuarto Creciente. Colocad el caldero entre dos velas negras, y situad una tercera, también negra, frente a vosotros en el lado más alejado del altar. Quemad un incienso de protección o dominio. Escribid los nombres de vuestros enemigos en un trocito de pergamino. Si desconocéis sus nombres, escribid simplemente "Todos mis enemigos". Esparcid flores de albahaca y de saúco en el caldero.

Decid:

Hierve, hierve, caldero, hierve. Quema al Mal, destruye la perturbación.

Prended fuego al pergamino con la vela central y dejadlo caer al interior del caldero. Tomad la varita y agitada el aire encima de aquél mientras cantáis:

*La oscuridad ya no existe, ya se ha controlado.
La luz se ha hecho. Mi batalla he ganado.*

Sacad al exterior las cenizas y las hierbas. Esparcidlas a los vientos y a la Luna.

Para reforzar vuestro escudo psíquico

La noche anterior a la Luna Llena, buscad un lugar tranquilo donde vuestro altar pueda permanecer sin ser perturbado durante 24 horas. Colocad el caldero en el centro; una vela roja, a su derecha; otra negra, a su izquierda, y una blanca, detrás, pero no las encendáis todavía. Esparcid hasta formar un círculo continuo alrededor del caldero una mezcla a partes iguales de capullos de saúco, mejorana, menta y ruda. En un pequeñísimo frasquito, mezclad la misma cantidad de gotas de aceites de clavo, incienso, jazmín y lavanda. Colocad el frasquito en el interior del caldero y dejad-lo hasta la noche de Luna Llena.

En la noche de Luna Llena, tomad un baño limpiador y ponéos la túnica blanca. Llevad con vosotros un buen

protector y/o incienso purificador y recorred todas las habitaciones de la casa. Aseguráos de que el humo penetra en los armarios. Volved al altar y encended las velas. Coged la daga o la espada. Volvéos hacia el Este y alzad la espada como saludo. El saludo consiste en sostener la espada ante vosotros mismos con la punta hacia arriba.

Decid:

*Por los poderes del Sol naciente,
Todo el mal de mi vida ha concluido.*

Volvéos al Sur, saludad y decid:

*Por los poderes de la explosión del mediodía,
Todo el control es al fin mío.*

Volvéos al Oeste, saludad y decid:

*Por los poderes de la noche oscureciente,
Mi armadura es firme, y mi escudo, fuerte.*

Volvéos al Norte, saludad y decid:

*En la Luna Llena y con el cielo oscuro, no estoy solo.
La noche es mi ayuda. Las manos de la Diosa están
A mi alrededor para mantenerme sano y salvo durante
El día y la noche. Partid espíritus malignos a quien
Nadie ha llamado. Os expulso. No os temo porque
Os he ganado. Ya soy libre y carecéis de poderes
Sobre mí.*

Ponéos de cara al altar y tomad el frasquito de aceites. Poned una gota en el dedo y ungiós la frente, el corazón, el plexo solar, las muñecas y los tobillos. Al hacerlo, imagináos que una resplandeciente armadura azul desciende sobre vuestro cuerpo hasta protegeros por completo. Cerrad el frasco y guardadlo en lugar seguro. Agradeced a los Poderes su ayuda y apagad las velas. Volved a ponerlos el aceite y a entonar las mismas palabras cada vez que sintáis que se os cae la armadura.

Magia con Piedras

El significado de los colores de las piedras que escojáis deberá ser idéntico para las adivinaciones y para los conjuros. Los significados de los que yo empleo han evolucionado con el tiempo y son muy diferentes a los utilizados por otros, aparte de ser también mucho más sencillos. Si escogéis alguna piedra de varios colores, el que predomine será el que rija sus poderes.

Guardad vuestras piedras en una bolsa de tela lo suficientemente grande para que podáis introducir la mano en ella. Hasta que os hayáis adaptado a las energías emanadas por las piedras, cogedlas una a una con frecuencia e intentad buscar mentalmente su ayuda y conocimientos.

Es recomendable tener más de una piedra del mismo color, además de las piedras específicas que he citado. Como ya dije, no hace falta que estén talladas ni pulidas. El hecho de poseer varias piedras del mismo color os capacita el incrementar su poder de conjuro específico colocando una piedra en cada uno de los puntos

cardinales de vuestro altar. Es mejor, durante las interpretaciones, colocarlas sobre un paño de terciopelo negro o azul muy oscuro, porque hace que los colores se vean con mayor claridad.

Cada piedra puede ser empleada en solitario para la meditación. Si tenéis una afinidad especial por determinados colores de piedras y deseáis fervientemente que sus poderes entren en vuestra vida, considerad la posibilidad de adquirir un anillo o collar con ese color, lo que reforzará vuestra aura.

Para determinar qué colores —si es que existe alguno— son débiles en vuestra aura, recortad pequeños círculos de papel de colores puros para compararlos con los de vuestro chakra. Comenzando por la raíz del chakra, en la base de la espina, y acabando en lo alto de la cabeza, esos colores son el rojo, anaranjado, amarillo, verde, índigo, y lavanda o blanco. Mientras sostenéis un péndulo con vuestra mano fuerte (dominante), colocad un círculo de color en la palma de la otra mano. Si el péndulo gira en dirección horaria, ese color es suficiente, pero, si lo hace en sentido contrario, vuestra aura es débil en ese color.

A veces, el péndulo se queda inmóvil si un color es el adecuado en vuestra aura y solo girará si necesitáis la adición de ese color.

Una vez que os sintáis preparados para aceptar las piedras y para que ellas os acepten a vosotros, llevadlas a consagrar a vuestro altar durante una noche de Luna Llena. El altar debería estar cubierto por un paño blanco y tener una vela blanca en cada extremo. Quemad una razonable cantidad de incienso para consagraciones o bendiciones.

Imponed las manos sobre las piedras y decid:

*Piedras de los poderes, poderosas piedras del saber,
Uníos a mí os imploro.
Asistidme en mis conjuros mágicos.
Aportarme la sabiduría de vuestros profundos pozos.
Piedras de los poderes, poderosas piedras del saber,
Uníos a mí os imploro.*

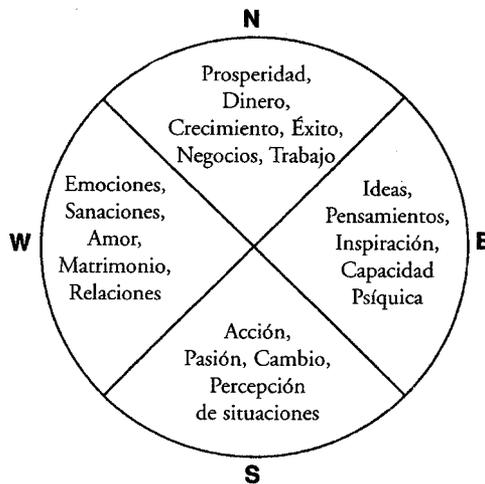
Pasad las piedras a través del humo del incienso y por encima de las llamas de las velas. Guardadlas en una bolsa especial y dejadlas encima del altar durante toda la noche.

Para adivinaciones, extended el paño de terciopelo y removed con cuidado las piedras en el interior de la bolsa hasta que estén bien mezcladas. Concentraos en la pregunta a la que buscáis respuesta. Sin mirar, introducid la mano en la bolsa, elegid una piedra y colocadla sobre el paño en dirección al Este. La siguiente se coloca en el Sur; la tercera, en el Oeste; la cuarta, en el Norte, y la última, en el centro.

El Este representa las ideas, pensamientos, inspiración y capacidad psíquica; el Sur, la acción, pasión, cambio y percepción de situaciones; el Oeste, las emociones, sanaciones, matrimonio o relaciones y el amor. El Norte es la región de la prosperidad, dinero, crecimiento, éxito, negocios y trabajo. El centro del paño representa la fuerza que empleáis, sea positiva o negativa, que afecta a la pregunta.

Leed cada una de las piedras en la dirección en que están colocadas y, a continuación, en relación con las demás. Por ejemplo, si hay una piedra negra en el Sur,

indica rigidez en la vida y cierto temor al cambio, o que contempláis lo que ocurre con actitud negativa. Sin embargo, si la piedra es de color anaranjado, tenéis el poder de hacer cambiar vuestra suerte y de controlar la situación. Una piedra púrpura en el Oeste indicaría éxito en vuestros objetivos relacionados con el amor y con la salud mental y física. Una piedra blanca en el Este señala la necesidad de calma antes de lo que pueda suceder, mientras que una piedra azul en el Norte insinúa que un posible traslado o viaje podría aportar acción a los cambios necesarios y beneficiaros económicamente.



Podéis utilizar esta exposición para saber si una determinada acción os resultaría beneficiosa o no o si

deberíais o no volver a considerar vuestros planes. Tal vez tengáis que efectuar algunos pequeños cambios o, a lo mejor, desechar la idea.

En los conjuros, podéis colocar hasta trece piedras alrededor del caldero, no necesitando éstas ser del mismo color. Por ejemplo, si estáis trabajando en un conjuro relacionado con la prosperidad, podéis usar la pirita para hacer que mejoren vuestras capacidades de hacer dinero; la magnetita, para atraer la riqueza; una piedra de color marrón, para convencer a los Elementos de la Tierra a que os ayuden; una piedra blanca, para guiaros por el camino adecuado para alcanzar los objetivos que buscáis, y el cristal de roca, para ampliar más aún la energía que emitís. Las hierbas y las velas ayudan a que las piedras amplíen y definan las fuentes de los poderes. La siguiente lista de colores de piedras y de sus significados contribuirá a ayudaros en vuestras selecciones y adivinaciones.

Simbolismo Cromático de las Piedras

BLANCO: guía espiritual, ser guiado por el buen camino, calma, centrarse, ver cómo pasan las ilusiones. Ejemplos: cuarzo y ágata.

ROJO: valor para enfrentarse a una prueba o conflicto, energía, adopción de acciones. Ejemplos: granate, jaspe rojo, ágata roja, cornalina oscura.

ROSA: sanación, amor auténtico, amistad. Ejemplos: cuarzo rosa y ágata.

AMARILLO: poder mental, creatividad de naturaleza mental, cambios repentinos. Ejemplos: ámbar, topacio, falso topacio.

ANARANJADO: cambio de suerte, poder, control de la situación. Ejemplos: cornalina y jacinto.

AZUL: armonía, comprensión, viajes o traslados. Ejemplos lapislázuli y labradorita.

VERDE: matrimonio, relaciones, equilibrio, creatividad práctica y, muy en especial, manual; fertilidad, crecimiento. Ejemplos: jade, malaquita, amazonita.

MARRÓN: Elementos de la Tierra, éxito, aumenta todas las capacidades mágicas y psíquicas de la Tierra, sentido común. Ejemplos: ojo de tigre y cuarzo ahumado.

NEGRO: atadura, defensa mediante el rechazo de la magia negra, conversión de encantos y conjuros en fuerza positiva, defensa en general, pesimismo, sensación de atadura. Ejemplos: azabache, onix, obsidiana.

PÚRPURA: interrupción de mala suerte, protección, crecimiento espiritual y psíquico, éxito en los planes a largo plazo. Ejemplos: amatista, berilo y cuarzo.

ÍNDIGO: descubrimiento de vidas anteriores, problemas con el karma, desequilibrio del karma, detención

de malos hábitos o experiencias. Ejemplos: turquesa, amatista, berilo.

Otras Piedras Valiosas

PIRITA: dinero, prosperidad, éxito total, deidades del Sol.

PIEDRA DE LA LUNA: obtención de poderes ocultos, emociones tranquilizadoras, elevación sobre los problemas, deidades de la Luna.

CRISTAL DE ROCA: amplificador de poderes mágicos, trabajo psíquico, ayuda a la adivinación, amplificación de las fuerzas generadas durante todos los conjuros.

MAGNETITA: poder de atracción, capacidad de atraer lo que deseáis.

Magia con Velas

Encender velas es un arte mágico de gran antigüedad. Los sacerdotes y sacerdotisas celtas empleaban lámparas y velas de sebo, además de hogueras en que quemaban determinadas maderas. Hacer lo mismo en nuestros días sería poco fácil y demasiado lioso. Las velas constituyen un sustituto más que aceptable.

Las velas utilizadas con más frecuencia son las que miden alrededor de treinta centímetros y que acaban

tanto en punta como achatadas. Dado que muchos de los conjuros realizados con velas requieren que éstas ardan hasta consumirse, no es mala idea contar con candelabros sólidos, no inflamables y lo suficientemente anchos para no dejar caer ninguna gota de cera.

Existe una regla de oro para el encendido de velas: para invertir o eliminar, encendedlas durante el Cuarto Menguante (después de la Luna Llena y antes de la Luna Nueva); para incrementar o ganar, encendedlas durante el Cuarto Creciente (después de la Luna Nueva y antes de la Luna Llena). La Luna Nueva constituye el principal momento de poder del ciclo menguante, del mismo modo que la Luna Llena lo es del ciclo creciente.

A veces, las velas se utilizan al mismo tiempo que hierbas y otras ayudas para los conjuros, aunque todas ellas tiendan a un fin común. Elegid una vela representativa de vuestro objetivo y, con vuestra daga ritual, grabad en ella los deseos de vuestro conjuro. A continuación, debéis emplear un aceite especial para ungir la vela, lo que podéis hacer depositando un poco de aceite en la palma de vuestra mano dominante al tiempo que frotáis en ella la vela con un movimiento giratorio.

Si el deseo consiste en que *os venga* algo, frotad la vela desde el extremo de la mecha hasta su base. Si el deseo es de *eliminar* algo, frotadla desde la base hasta la mecha. Haced rodar la vela ya ungida en las correspondientes hierbas y colocadla en el candelero.

Colocad las manos a ambos lados de la vela y verted mentalmente el pensamiento de vuestro deseo en el interior de ella. Una vez listos, encendedla y decid:

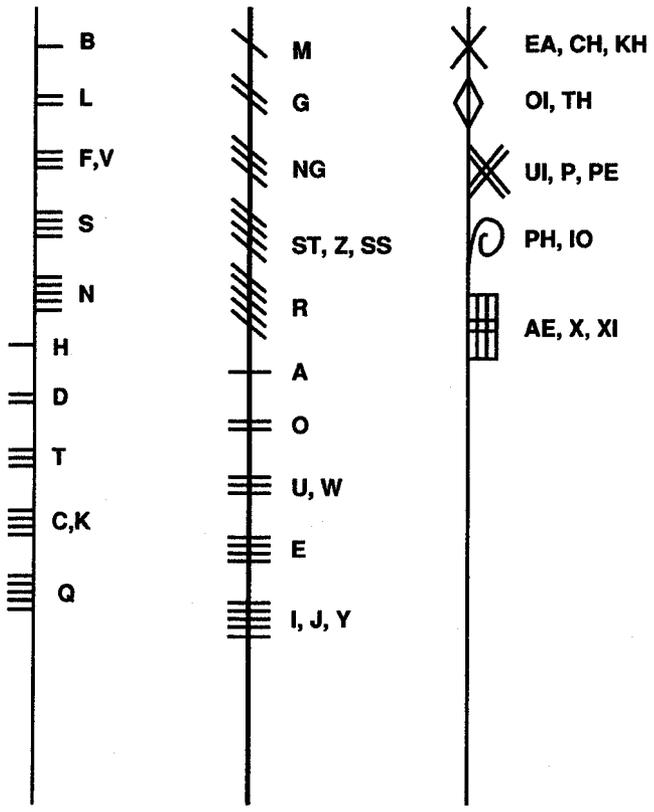
*Vela del poder, vela de la fuerza,
Crea mis deseos aquí y esta noche.
Poder, mana de la llama de esta vela.
Tráeme lo que mi corazón desea.
Mis palabras tienen fuerza, y la victoria
Ha sido ganada.
He hablado, y el conjuro ha terminado.*

La forma más sencilla de conjuro puede emplearse con casi cualquier finalidad. Se recomienda dejar la vela o velas encendidas en algún lugar seguro hasta que se consuman por completo.

Alfabeto Ogham

El Ogham (pronunciar ouam) o alfabeto sagrado de los druidas contenía ocultos secretos para la magia y la adivinación que solamente los iniciados podían comprender. Los antiguos celtas tenían una cierta afinidad con los árboles que se hace evidente en este alfabeto mágico y en su calendario arbóreo. Una prueba más clara de su respeto por los árboles se encuentra en la antigua palabra que los celtas empleaban para designar el roble (Duir); el término Derwydd o Duirwydd (contemplador del roble) constituyó, con toda probabilidad, el origen de la palabra druida.

Los celtas creían que muchos árboles estaban habitados por espíritus o que poseían espíritus propios. Esta idea se aplicaba con mayor énfasis a cualquier árbol que tuviese una fuerte aura a su alrededor. También creían que deter-



Alfabeto Ogham

minados árboles tenían influencias curativas sobre los humanos. Es de este antiguo respeto por los poderes de los árboles de donde procede la expresión "tocar madera".

El roble, el fresno y el espino recibían el apelativo de triada arbórea de las hadas. Se dice que, en los lugares donde crecen juntos, habitan las hadas.

Los celtas contaban con reglas para el uso de determinados árboles. Se consideraba de mal agüero llevar al interior de la casa capullos de espino, norma que todavía siguen muchos celtas modernos y los seguidores de la Wicca. De hecho, la única vez en que uno podía cortar o desgajar ramas de espino sin invitar a la mala suerte era la Víspera de Beltane. El saúco no podía cortar-se jamás sin serle solicitado permiso con anterioridad e, incluso entonces, convenía tener en cuenta que este árbol albergaba a menudo malos espíritus.

Los árboles del alfabeto Ogham se dividían en tres clases que nada tenían que ver con su forma física, sino que sencillamente representaban el orden de importancia que tenían para los druidas. La primera categoría era la de los jefes, seguida por la de los campesinos y la de los matorrales. Dos símbolos, el Bosquecillo y el Mar, no corresponden de hecho a árboles, y su inclusión indica el reconocimiento que los druidas tenían de los poderes tanto del mar como de un grupo de árboles. Las últimas cinco letras se denominan la Bolsa de la Garza y fueron dadas por el dios marino Manannan.

Los antiguos celtas empleaban el alfabeto Ogham para hacer magia. También echaban palitos adivinatorios grabados con los símbolos del alfabeto Ogham.

Para la adivinación, pintad o grabad los símbolos en una de las caras de un palo plano. Los depresores de lengua que utilizan los médicos son excelentes para este fin. Los símbolos pueden ser también reproducidos en cartas y leídos como si se tratase de tarots.

Elegid siete palos sin mirar. Concentráos en las preguntas mientras los sujetáis con ambas manos. A continuación, arrojadlos con suavidad en el piso o suelo delante de vosotros. Los que estén más cercanos a vosotros representan el presente; los más lejanos, el futuro. Los palitos que se toquen se influyen mutuamente.

Los siguientes signos Ogham pueden ser grabados sobre palos planos para la adivinación, grabados sobre velas o empleados para escribir peticiones que se presentarán a los dioses durante los rituales.

Beth — Abedul

Mes: noviembre

Color: blanco

Clase: campesino

Letra: B

Significado: nuevo comienzo, cambios, purificación.

Luis — Serbal

Mes: diciembre

Color: gris y rojo

Clase: campesino

Letra: L

Significado: control de vuestra vida, protección contra el control de otros.

Fearn — Aliso

Mes: enero

Color: carmesí

Clase: jefe

Letra: F, V

Significado: ayuda en opciones mágicas, guía y protección espiritual.

Saille — Sauce

Mes: febrero

Color: sólo dice "brillante"

Clase: campesino

Letra: S

Significado: ganancia de equilibrio en vuestra vida.

Nuin — Fresno

Mes: marzo

Color: verde botella

Clase: jefe

Letra: N

Significado: bloqueo en una cadena de acontecimientos, sensación de atadura.

Huathe — Espino

Mes: abril

Color: púrpura

Clase: campesino

Letra: H

Significado: retención durante un período de tiempo.

Duir – Roble

Mes: mayo

Color: negro y marrón oscuro

Clase: jefe

Letra: D

Significado: seguridad, fortaleza.

Tinne - Acebo

Mes: junio

Color: gris oscuro

Clase: campesino

Letra: T

Significado: energía y guía para futuros problemas.

Cóll – Avellano

Mes: julio Color:

marrón

Clase: jefe

Letra: C, K

Significado: energías creativas para trabajos o proyectos.

Quert – Manzano

Mes: ninguno

Color: verde

Clase: matorral

Letra: Q

Significado: necesidad de tomar una decisión.

Muin – Vid Mes:

agosto Color:

jaspeado

Clase: jefe

Letra: M

Significado: desarrollo interior, aunque con necesidad de un tiempo para relajación.

Gort – Hiedra

Mes: septiembre

Color: azul cielo

Clase: jefe

Letra: G

Significado: toma de tiempo para examen del alma, porque, sinó, se adoptará una decisión errónea.

Ngetal – Cada

Mes: octubre

Color: verde hierba

Clase: matorral

Letra: NG

Significado: sorpresas o sobresaltos.

Straif - Endrino

Mes: ninguno

Color: púrpura

Clase: jefe

Letra: SS, Z, St

Significado: resentimiento, confusión, negativa a ver la verdad.

Ruis – Saúco

Mes: compensador de días del decimotercer mes

Color: rojo

Clase: matorral
Letra: R
Significado: fin de un ciclo o problema.

Ailim — Abeto Blanco

Mes: ninguno
Color: azul claro
Clase: matorral
Letra: A
Significado: aprendizaje de errores pretéritos.

Ohn — Aulaga

Mes: ninguno
Color: amarillo dorado
Clase: jefe
Letra: O
Significado: información susceptible de cambiar la vida.

Ur — Brezo y Muérdago

Mes: ninguno
Color: púrpura
Clase: el brezo, matorral; el muérdago, jefe
Letra: U
Significado: sanaciones y desarrollo espiritual

Eadha — Álamo blanco o Álamo temblón

Mes: ninguno
Color: blanco plateado
Clase: matorral
Letra: E
Significado: problemas, dudas, temores.

Ioho — Tejo

Mes: ninguno

Color: verde oscuro

Clase: jefe

Letra: I, J, Y

Significado: cambio total en el sentido de la vida o actitud ante ella.

Koad — Bosquecillo

Mes: ninguno

Color: numerosos matices de verde

Clase: ninguna

Letra: CH, KH, EA

Significado: sabiduría adquirida por las vicisitudes pretéritas.

Oir — Bonetero

Mes: ninguno Color:

blanco Clase:

campesino Letra:

Th, Oi

Significado: puesta a término de tareas y obligaciones o la vida no hará progresos.

Uilleand — Madreselva

Mes: ninguno

Color: blanco amarillento

Clase: campesino

Letra: P, PE, UI

Significado: necesidad de andar con cuidado.

Phagos — Haya

Mes: ninguno

Color: pardo anaranjado

Clase: jefe

Letra: PH, IO

Significado: proximidad de nuevas experiencias e
informaciones

Mor — El Mar

Mes: ninguno

Color: verde azulado

Clase: ninguna

Letra: AE, X, XI

Significado: viaje.

Cánticos rituales para las deidades

Los cánticos que siguen están clasificados de manera muy general, ya que son muchas las deidades que cuentan con más de una función en la magia. Al cambiar sus funciones, lo mismo ocurre con los cánticos empleados para hacerles peticiones. Al principio de este capítulo, se dan ejemplos de inciensos. Antes de comenzar un ritual, repasad el capítulo sobre el Círculo Mágico si no estáis totalmente seguros de todo el procedimiento a seguir.

Para más información sobre los dioses y diosas y sus diversas funciones, mirad, en el capítulo 9, las Tablas de Deidades y de los Elementos, así como la Tabla de Deidades de Referencia Rápida de este capítulo. Tanto la Tabla de Deidades como la de los Elementos ofrecen todo

lo que necesitéis para uso ritual con estos cánticos, además de una descripción general de las deidades apropiadas.

Cánticos para las deidades creadoras

Colocad un caldero con agua sobre el altar. Encended velas blancas y el incienso apropiado.

*Abre la puerta de mi vida interior,
revélame el pasado.
Abre la puerta de mi vida interior,
para que mi camino esté libre.
Envíame la luz de tu fuego cósmico;
y haz que mi camino brille.
Dame una señal de que no es mí voluntad
la que ha hecho que estés aquí presente.*

A continuación, medita y haced adivinaciones con el caldero, tal como se explica en la magia del caldero. A veces, este ritual deberá realizarse varias noches anteriores a la Luna Llena antes de que vuestras "puertas interiores" comiencen a abrirse.

Cánticos para las deidades creativas y de la fertilidad

Encerrad, con ayuda de vuestra varita, el altar y área de trabajo en un círculo invisible, tal como se explicó en el Capítulo 5.

*Piedras para el arte, piedras para el nacimiento,
piedras como símbolos aquí en la Tierra
los Antiguos han colocado en círculos
y en líneas que recorren el suelo.
Sus poderes todavía fluyen
como un árbol floreciente.
¡Oh, Grandes! Enviadme esos poderes.*

Trazad un círculo en un trozo de papel con una pluma, aunque también pueda servir un bolígrafo. Escribid vuestro nombre en el interior de ese círculo. Ungid el centro del papel con una gota de aceite de lirio y dejadlo toda la noche encima del altar. A la noche siguiente, quemadlo en el caldero. Arrojad las cenizas y hierbas a los cuatro vientos.

Cánticos para las Deidades de las Tinieblas

Dad tres golpes en el altar con vuestra espada.

*Sois vosotros quienes dais la vida y la muerte,
al igual que quienes las mantenéis.
Esta vida carece de fin.
Hemos nacido de otro molde,
aunque todo tenga que estar equilibrado,
al igual que yo debo estarlo.
Esto es lo que pido por Cielos y Tierras.*

Dad otros tres golpes sobre el altar. Decid lo que necesitáis cuidadosa y claramente, ya que estas dei-

dades suelen tomar las cosas muy literalmente, con lo que, a veces, se producen resultados muy fuertes.

Cánticos Para la Gran Madre

Para pedir cosas a la Gran Madre, usad siempre la varita, pues suele responder con gracia más suave. Con la espada, se convierte en una indignada protectora de sus criaturas.

Cántico para la faceta más tierna de la Gran Madre:

*Soy tu hijo. Sálvame del Mal.
Inspírame en mis sueños.
Dame la llave
Que abre la puerta.
Madre, ayúdame.*

Cántico para la faceta más oscura de la Gran Madre:

*Gran Madre, guardiana de tus hijos,
Tengo gran necesidad de tu protección.
Hay quienes están contra mí en pensamiento,
Palabra y obra.
Que sus esfuerzos fracasen.
Que su maldad vuelva
A las más profundas tinieblas.
Gran Madre, te pido y acepto tu protección.*

Cánticos para las deidades de la justicia

Removed con la varita el aire de encima del caldero de hierbas.

*Gentecilla, uníos conmigo
Y con las deidades de la justicia
Cambiad mi suerte.
Hacedme osado.
Dadme riqueza y amor duraderos
Y éxitos y amistades verdaderos.
Os bendigo por esta gracia.*

Haced algún regalo especial a los Elementos de la Tierra para animarlos a encargarse de vuestra solicitud.

Cánticos para las deidades de la venganza

Escribid vuestras peticiones en un trocito de papel. Encendedlo con una de las velas del altar y dejadlo caer al fondo del caldero. Situáos de pie frente al altar, sujetando la espada por la empuñadura, con la punta mirando a vuestros pies.

*Caballo y lobo, antiguos símbolos del poder,
Bríndadme esta noche vuestra fortaleza.
Necesito el valor y la fuerza del acero,
Y sentir energía, fuerza de voluntad y defensa.
¡Venid en mi ayuda, todos los grandes Poderes!*

Apoyad la punta de la espada en el caldero y mantened esta posición tanto tiempo como os sea posible para empararos de los poderes de tan poderosas deidades. Da excelentes resultados cuando tengáis que enfrentaros a una persona o situación a la que temáis.

Cánticos para las deidades de las sanaciones, iluminación y el Sol

Trazad con la varita un círculo invisible alrededor del altar y vuestra zona de trabajo. Elevad la varita como saludo a la deidad del Sol.

*Sol de fuerza, Sol de oro, Sol. ¡Oh, maravilloso rubio!
Escucha cómo mis palabras de fuerza y gracia
Forman espirales en el aire.
Iluminadme, Profundos Misterios,
Y aportadme grandes favores.
Llenad mi vida de alegría y esperanza
Y prometedme un destino maravilloso.
Todopoderosas deidades de la sanación,
Guiadme hacia destinos elevados.*

Arrodilláos ante el altar durante un rato en silencio para recibir las bendiciones.

Cánticos para deidades emisarias y maestras

Colocad una foto o imagen de una mariposa delante de las tres velas de color naranja dispuestas en forma de tri-

ángulo con el cáliz en su centro. Grabad en cada vela un deseo diferente, los tres que más necesitéis de las Deidades Maestras. Tomad el cáliz y murmurad suavemente en él los nombres de las personas o situaciones que deseéis borrar de vuestras vidas. Hecho esto, devolved al cáliz al lugar que ocupaba entre las velas, pero esta vez vuelto del revés. Ungid y encended las velas. Dad unos ligeros golpes con la varita sobre el fondo del cáliz.

*He llenado esta copa mágica
Con los excesos de mi vida.
Ahora, libremente, los vierto sobre el altar.
Aceptadlos, ¡Oh, Maestros!
Y convertidlos en buenos antes de devolvérmelos.*

Volved a dar unos ligeros golpes sobre el cáliz y colocado del derecho.

*Benditos sean todos los que hayan venido en mi ayuda.
Este trato se ha hecho entre amigos.
Cenizas al oro. Que no haya más luchas, porque
Los Maestros me guiarán durante el resto de mi vida.*

Alzad el cáliz en saludo a los Maestros y "bebed" lo que os hayan concedido.

Cánticos para las deidades de la Luna

Colocad un cáliz con vino blanco sobre el altar, junto con cartas tarot, runas, piedras adivinatorias y otras

ayudas de este tipo. Con la daga, trazad un círculo invisible alrededor de la zona en que vayáis a trabajar. Si tenéis sitio para poder sentaros cómodamente ante el altar, colocad una silla; si no, emplead un cojín para sentaros. Trazad un lento círculo con la varita por tres veces encima de las ayudas adivinatorias que hayáis elegido.

*Cazadora Plateada, Dama Luna encantada,
Señora de los Misterios y del futuro,
dame el conocimiento para predecir.*

Elevad el cáliz como saludo a las deidades de la Luna y tomad un sorbo.

Uno, por la magia.

Tomad otro.

Otro, por el poder.

Tomad un tercero.

Otro, para ver en esta hora.

Volved a colocar el cáliz sobre el altar junto con la varita. Sentáos tranquilamente durante algunos minutos antes de comenzar a leer las cartas, runas o el material que hayáis elegido. Concluido esto, volved a coger la varita y dad tres suaves golpes sobre el altar.

*Cazadora Plateada, Señora de los Misterios y del futuro,
te doy las gracias por tu presencia y enseñanzas.
Guíame cuando mis manos tomen
(las cartas, runas, piedras o lo que haga al caso).*

NOTA: Si habéis elegido una Deidad masculina, cambiad las palabras de vuestro cántico de Cazadora a Cazador; de Dama, a Señor; de Maestra a Maestro.

Cánticos para las deidades de la Tierra y del grano

Aseguráos de colocar entre los objetos del altar una vela marrón, un poco de gengibre, un poco de leche, un cáliz de vino tinto y algunas galletas dulces o saladas. Invocad mentalmente a los Elementos pidiéndoles que se unan a vosotros. Tocad con la varita el gengibre, la taza de leche, el cáliz de vino y las pastas al tiempo que decís:

*Favor **por** favor, dice el antiguo proverbio,
Y un favor os traigo en este día.*

Tomad el cáliz, colocáos mirando hacia el Este y bebed un sorbo. Elevad el cáliz en son de saludo.

*Sílfides y Céfiros, Dueños del Aire,
Os pido conocimiento e inspiración.*

Vovéos hacia el Sur. Tomad un sorbo de vino. Saludad con el cáliz.

*Dragones de Fuego y Salamandras, Dueños del Fuego,
Os pido energía y cambio.*

Volvéos hacia el Oeste. Tomad un sorbo y saludad con el cáliz.

*Ninfas y Ondinas, Dueñas de las Aguas,
Os pido vuestra sanación y amor.*

Volvéos hacia al Norte. Tomad un sorbo y saludad con el cáliz.

*Gnomos y Enanos, Dueños de la Tierra,
Os pido prosperidad y éxito.*

Aseguráos de dejar un poco de vino afuera para la "gentecilla".

Colocad el cáliz sobre el altar. Elevad los brazos y decid:

*¡Oh deidades de la Tierra, plantas y animales!
Lo que pedí a la Gentecilla os lo pido ahora a vosotros.
Concededme las oportunidades de cumplir estos
Deseos, y la sabiduría para emplear esas
Oportunidades. Ayudadme a reconocer la diferencia
Entre el egoísmo y las verdaderas aspiraciones.
Concededme una vida equilibrada y enriquecedora.
Por todo ello os honro.*

Encended la vela marrón y dejad que arda hasta que se consuma por completo. Mezclad el resto del vino

con la leche y el gengibre y vertedlo todo al suelo afuera. Dejad las pastas también en el exterior.

Ejemplo de conjuro

La mejor magia y más eficaces rituales y conjuros son aquéllos que vosotros mismos creáis. No existe ningún buen conjuro o encantamiento que sea exacto. Lo mejor es que escribáis los vuestros si ello os es posible. Recordad nada más que algunas hierbas, colores, etc. representan tradicionalmente tipos específicos de poderes arquetípicos, éstos a los que denominamos dioses y diosas. Cuantas más ayudas visuales podáis concentrar en vuestros altares, más fácil os será véros-las con las fuertes emociones requeridas para hacer que se cumplan vuestros conjuros.

Conjuro completo de amor

Comenzad por comprobar la lista de Deidades del Amor que se encuentra en las Tablas de Correspondencias, para informaros de los accesorios que vais a necesitar. Planificad el ritual para la Luna Llena, ya que lo que pretendéis es incrementar el amor en vuestras vidas. Situdad el altar de forma que miréis hacia el Oeste, dirección relacionada o asociada con el Agua.

Cubrid, si podéis, al altar con un paño verde o rosa. Encended el carbón en el incensario e introducid un incienso para el amor además de unos pétalos de rosa

y de saúco. Colocad una vela rosa encendida en cada extremo del altar y una imagen o estatua de un gato o de una paloma en la parte trasera central y junto a una vela encendida de color magenta.

Colocad el caldero en el centro con una vela rosa sin encender en su interior. Esparcid partes iguales de pétalos de rosa, tomillo y milenrama en torno al caldero. Colocad las piedras verdes que tengáis, junto a una piedra blanca, la piedra de la Luna y la magnetita en el interior de la circunferencia de hierbas. A continuación, trazad con vuestra varita un círculo invisible alrededor del altar y de la zona en que vayáis a trabajar. Si no estáis demasiado seguros de cómo trazar un círculo, repasad el capítulo 5.

Con vuestra daga ritual, grabad vuestros deseos en la vela colocada en el interior del caldero. Ungidla con aceite de rosas. "Llenad" la vela con vuestros deseos y encendedla.

*Vela del poder, vela de la fuerza,
Cread mis deseos aquí, en esta noche.
Poder, mana de la llama de esta vela
Y tráeme lo que mi corazón desea.
Mis palabras tienen fuerza
Y la victoria ha sido ganada.
Así lo digo. El conjuro ha terminado.*

Poned un pellizco de gengibre en el altar para los Elementos del Agua al tiempo que decís:

*Hijos del Agua, pequeños de la Luz,
uníos a mi conjuro aquí, en esta noche.
Designada por la Madre/el Padre que llevo en el corazón.*

*Haced que permanezcamos juntos
y que nunca nos separemos.*

Elevad los brazos y abrid vuestro corazón a la Deidad. Hablad en silencio con el dios/diosa, explicándole vuestra necesidad de un amor verdadero. Recordad que, para que podáis obtener un amor perfecto, debéis sentir amor. Esto es aplicable tanto a hombres como a mujeres.

Un hombre amante, en mi opinión, no tiene nada que ver con la condición de macho, aunque tampoco implica que no sea masculino. Lo que quiere decir es que se trata de una persona equilibrada y preocupada por su compañera y que busca lo mismo en ésta. Los antiguos celtas eran perfectos concededores de esta circunstancia, como puede verse por la actitud que adoptaban hacia las mujeres.

Para concluir el ritual, decid:

*Mis bendiciones a todos quienes habéis venido
en mi ayuda.*

Este trato ha sido hecho entre amigos.

Apagad las dos velas de los extremos, dejando que se consuman la de color magenta y la que está dentro del caldero. Es mejor esperar a retirar nada del altar hasta que las velas se hayan consumido por completo. Esparcid por el suelo las hierbas que formaban la circunferencia como oferta a los espíritus de la Naturaleza o introducidas en una pequeña bolsa de tela que os llevaréis con vosotros. Ofrecédselas a los Elementos durante la Próxima Luna Llena.

11. Tablas de correspondencias

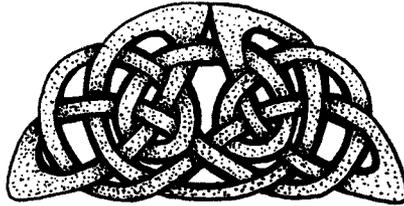


Tabla para inciensos

Las categorías que siguen os serán útiles para hacer vuestros propios inciensos si así lo deseáis. Sin embargo, existen varias empresas paganas de buena reputación que os podrán proporcionar inciensos de fórmulas correctas para vuestras necesidades. Si empleáis aceites con el carbón, echad sólo una o dos gotas a la vez.

AMOR: capullo de manzano, abedul, cincoenrama, gardenia, madreSelva, jazmín, almizcle, rosa, verbena, acacia, nébeda, saúco, helecho, brezo, enebro, lavan-da, caléndula, mejorana, muérdago, helecho de la luna, patchulí, ajedrea, vainilla, valeriana, ajenjo y milenrama.

APERTURA DE CENTROS PSÍQUICOS: nuez moscada, mimosa, glicina, loto y artemisa.

ATADURAS: manzana, pimienta de Cayena, sangre de dragón, ciprés, pino, pimienta, serbal y ajenjo.

BENDICIONES, CONSAGRACIONES: clavel, ciprés, incienso, loto, romero, saúco y ruda.

BUENA SUERTE, JUSTICIA, FORTUNA: cedro, loto, menta, verbena, violeta, nuez moscada, pimienta acre, canela, cincoenrama, madreselva, manzanilla, jazmín, pimienta de agua, acedera.

CAMBIOS: hierbabuena, sangre de dragón, acedera.

CLARIVIDENCIA, ADIVINACIÓN: canela, lila, acacia, laurel, eufrasia, madreselva, caléndula, artemisa, nuez moscada, rosa, tomillo, ajenjo, milenrama, díctamo de Creta, avellano, helecho de la luna y serbal.

CREATIVIDAD: madreselva, lila, loto, rosa, verbena, cerezo silvestre, col rizada o de Milán.

DESAPARICIÓN, LIBERACIÓN: cedro, clavo ciprés, patchulí, rosa, ruda, violeta, betónica, saúco, helecho, artemisa, hierba de san Juan, verbena y milenrama.

DETERMINACIÓN, VALOR: pimienta de Jamaica, almizcle, romero, sangre de dragón y gordolobo.

ENERGÍA, FUERZA, RESISTENCIA: pimienta de Jamaica, laurel, clavel, canela, cincoenrama, incienso,

loto, almizcle, tomillo, sangre de dragón, verbena, roble y acebo.

EXORCISMO: laurel, incienso, lavanda, mirra, pino, romero, verbena, albahaca, cedro, helecho, gordolobo, pimienta, ruda, hierba de san Juan, ajenjo y milenrama.

EQUILIBRIO: jazmín, naranja, rosa.

FELICIDAD, ARMONÍA, PAZ: capullo de manzano, albahaca, cedro, ciprés, abeto, jazmín, lavanda, lila, loto, naranja, patchulí, rosa, romero, lirio del valle, salicaria púrpura, valeriana y verbena.

FUERZA DE VOLUNTAD: romero y hierba de san Juan.

INSPIRACIÓN, SABIDURÍA: cincoenrama, acacia, clavo, ciprés, abeto, avellano, laurel, lirio del valle, musgo de roble, caña, romero, serbal y col rizada o de Milán.

MALDICIÓN: endrino, saúco y pimienta.

MEDITACIÓN: acacia, angélica, laurel, canela, incienso, jazmín, mirra, nuez moscada y glicina.

NUEVOS COMIENZOS: aceite de abedul.

PROTECCIÓN, DEFENSA: angélica, laurel, abedul, canela, ciprés, incienso, jazmín, lirio del valle, patchulí, pino, ruda, verbena, albahaca, bardana, cincoenrama, licopodio, eneldo, sangre de dragón, helecho, ma-

tricaria, abeto, aliaga, espino, avellano, brezo, acebo, enebro, mejorana, muérdago, artemisa, gordolobo, roble, pimienta, romero, serbal, hierba de san Juan, cardo, ajenjo, milenrama, acedera.

PURIFICACIÓN, LIMPIEZA: laurel, incienso, lavanda, mirra, pino, romero, verbena, albahaca, betónica, bardana, cedro, sangre de dragón, saúco, matricaria, hisopo, mejorana, roble, hierbabuena, ruda, sal, tomillo, valeriana, aspérula olorosa.

REENCARNACIÓN: lila y madera de sándalo.

SANACIONES: clavel, canela, cincoenrama, clavo, lavanda, loto, mirra, rosa, romero, madera de sándalo, manzana, laurel, cerezo silvestre, avellano, lúpulo, naranja, hierbabuena, serbal y ajedrea.

UNCIÓN: acacia, angélica, clavel, cincoenrama, incienso, jazmín, lavanda, lirio del valle, loto, mirra, rosa, romero y verbena.

VISIONES: laurel, incienso, loto, acacia, dítamo de Creta, caléndula, artemisa y ajenjo.

Tabla de colores de velas

AMARILLO: intelecto, imaginación, fuerza mental, creatividad, confianza, persuasión suave, acción, atracción, concentración, inspiración, cambios repentinos.

ANARANJADO: estímulo, adaptabilidad, estimulación, atracción, cambios repentinos, control, poder, obtención de cosas buenas, cambio de suerte.

AZUL: verdad, inspiración, sabiduría, poderes ocultos, protección, comprensión, buena salud, felicidad, paz, fidelidad, armonía en el hogar, paciencia.

BLANCO: pureza, espiritualidad e importantes logros en la vida, verdad, sinceridad, poderes de naturaleza superior, integridad.

ÍNDIGO: meditación, neutralización de la magia realizada por otra persona, terminar con las habladurías, mentiras o competencias no deseables, equilibrio del karma.

MAGENTA: elevadísima frecuencia vibratoria que tiende a funcionar con gran rapidez, por lo que conviene quemarlo con velas de otro color; cambios rápidos, sanaciones espirituales, exorcismo.

MARRÓN: atracción de dinero y éxito financiero, influencia de los Elementos de la Tierra, concentración, equilibrio, Percepción Extra-Sensorial, intuición, estudio.

NEGRO: reversión, incapacidad de atravesar, unión de fuerzas negativas, discordia, protección, liberación, rechazo de la magia negra y de pensamientos negativos.

ORO O AMARILLO CLARO MUY BRILLANTE: gran fortuna, intuición, comprensión, adivinación, suer-

te rápida, ganancias económicas, atracción de influencias más elevadas, poderes masculinos de las deidades.

PLATA O GRIS CLARO Y MUY BRILLANTE: eliminación de poderes negativos, victoria, estabilidad, meditación, desarrollo de capacidades psíquicas, poderes femeninos de las deidades.

PÚRPURA: éxito, idealismo, capacidades psíquicas superiores, sabiduría, progreso, protección, honores, contacto con los espíritus, ruptura de la mala suerte, alejamiento de malos espíritus, adivinación.

ROJO: salud, energía, fortaleza, potencia sexual, valor, fuerza de voluntad, conquista de los temores o de la pereza.

ROSA: amor, afecto, romance, despertar espiritual, sanación del espíritu, solidaridad.

VERDE: abundancia, fertilidad, buena suerte, generosidad, dinero, riqueza, éxito, renovación, matrimonio, equilibrio.

Tabla de elementos

Aire

Gobernantes: Silfos, Céfiros y Hadas, que habitan el mundo de las flores, árboles, vientos, brisas y montañas.
Rey: Paralda.

Atraídos por: aceites e inciensos.

Color y Dirección: rojo o amarillo. Este.

Utensilios Mágicos: varita, incienso, visualización creativa.

Símbolos: cielo, viento, brisa, nubes, aliento, vibraciones, plantas, hierbas, flores, árboles.

Trabajo Ritual: amanecer, alba, primavera, conocimiento, inspiración, oído, armonía, conocimiento de las hierbas, crecimiento de las plantas, intelecto, pensamiento, ideas, viajes, libertad, revelación de la verdad, hallazgo de objetos perdidos, movimiento, capacidades psíquicas.

Tierra

Gobernantes: Gnomos, Enanos y Duendes, que habitan el interior de la Tierra y que constituyen la concienciación de las piedras preciosas, minerales y de la propia Tierra.

Rey: Ghob, Gob o Ghom.

Atraídos por: sales y polvos.

Color y Dirección: negro o verde. Norte.

Utensilios Mágicos: pentagrama, sal, imágenes, piedras, gemas, árboles, cuerda mágica.

Símbolos: rocas y gemas, montañas, llanuras, campos, tierra, cuevas y minas.

Trabajo Ritual: noche, medianoche, invierno, riquezas, tesoros, sumisión de la obstinación, tacto, empatía, incorporación, negocios, prosperidad, empleo, estabilidad, éxito, fertilidad, dinero.

Fuego

Gobernantes: Salamandras, Dragones de Fuego, la concienciación de las llamas.

Rey: Djinn.

Atraídos por: velas, lámparas, incienso, fuego.

Color y Dirección: blanco o rojo. Sur.

Utensilios Mágicos: daga, lámpara o velas, incensario, hierbas o solicitudes escritas en papel quemadas.

Símbolos: relámpago, volcanes, arco iris, Sol, estrellas.

Trabajo Ritual: verano, mediodía, libertad, cambio, percepción, visión, iluminación, aprendizaje, amor, voluntad, pasión, sexualidad, energía, autoridad, sanación, destrucción, purificación.

Agua

Gobernantes: Ninfas, Ondinas, Sirenas y Gente del Mar, que viven en mares, lagos, ríos y manantiales, y Hadas de los lagos, charcas y arroyos.

Rey: Niksa o Necksa.

Atraídos por: agua, remolinos, soluciones.

Color y Dirección: gris o azul. Oeste.

Utensilios Mágicos: caldero, cáliz, espejos, el mar.

Símbolos: océanos, lagos, ríos, pozos, manantiales, charcas, lluvia, neblina, niebla.

Trabajo Ritual: otoño, puesta de sol, plantas, curaciones, emociones, gusto, olfato, absorción, comunión con lo espiritual, purificación, subconsciente, amor, emociones, placer, amistades, matrimonio, fertilidad, felicidad, dormir, sueños, lo psíquico.

Tabla de deidades

Las deidades que aparecen en las siguientes tablas son meros ejemplos, ya que en ellas no están representados todos los poderes adecuados. Repasad el capítulo 9 con la lista de Dioses y Diosas y el apartado de Referencias Rápidas de este mismo capítulo para obtener información más completa acerca de los tipos de poderes-dioses.

1. Deidades creadoras

Títulos: Antiguo entre los Antiguos, Causa Primigenia.

Deidades: Anu, Danu, el Dagda, Llyr.

Color: blanco puro y brillante.

Incienso/Aceite: glicina.

Animales: halcón, dragón alado.

Piedras: diamante y zirconio.

Metal: electrum (aleación de oro y plata) o trozos de oro y de plata.

Plantas: trébol, índigo, helecho macho, álamo temblón.

Madera: álamo temblón.

Planeta: Urano.

Tarots: cuatro Ases.

Utensilios Mágicos: caldero.

Dirección: Este.

Implicación de Rituales: concienciación divina, iluminación, ilustración, desarrollo y logro espiritual, hallazgo del propósito kármico en la vida.

2. Deidades creativas y de la fertilidad

Títulos: Inteligencia Iluminadora.

Deidades: Lugh, Bran, Brigit, el Dagda, Diancecht, Goibniu, Manannan mac Lir, Nuada, Cernunnos, Bel, Mab, Macha, Nantosuelta, Ogma, Rhiannon.

Color: auténtico azul puro.

Incienso/Aceite: lirio del valle.

Animales: Delfín, ballena, sirena.

Piedras: azurita, turquesa.

Metal: aluminio.

Plantas: clavel, madre selva, verbena.

Madera: zarzamora.

Planeta: Neptuno.

Tarots: cuatro Reyes y cuatro Doses.

Utensilios Mágicos: caldero, varita.

Dirección: Sur.

Implicación de Rituales: logro de equilibrio, manifestaciones espirituales, fuerza creativa, inspiración divina.

3. Grandes Diosas Madres, deidades de las tinieblas

Títulos: Gran Realizadora de Tareas, Vientre de los Tiempos.

Deidades: Anu, Arianrhod, Badb, Danu, Brigit, Cerridwen, la Morrighu, el Dagda, Diancecht, Don, Gwyn ap Nud. *Color:* índigo y negro.

Incienso/Aceite: acebo, enebro, tejo, mirra, ciprés. *Animales:* dragón, cabra.

Piedras: ónice, azabache.

Metal:: plomo.

Plantas: roble, tejo, haya, olmo, acebo, hiedra, cola de caballo, enebro, gordolobo, cañas, sello de Salomón.

Madera: roble.

Planeta: Saturno.

Tarots: cuatro Reinas y cuatro Treses.

Utensilios Mágicos: espada o varita.

Dirección: Oeste.

Implicación de Rituales: estabilización de ideas y de vida, ayuda con grupos, consuelo en las penas, contacto con la Diosa, desarrollo de la fuerza de la fe.

4. Deidades de la justicia

Títulos: Gran Auxiliador, Equilibrador de la Balanza.

Deidades: El Dagda, Danu, Lugh, Macha, Succellus.

Color: púrpura intenso, azul oscuro.

Incienso/Aceite: cedro, clavel.

Animales: unicornio, águila.

Piedras: amatista, zafiro, lapislázulo.

Metal: estaño.

Plantas: trébol, roble, verbena, cedro, betónica, diente de león, abeto, reina de los prados.

Madera: cedro.

Planeta: Júpiter.

Tarots: cuatro Cuatros.

Utensilios mágicos: varita, caldero.

Dirección: Norte.

Implicación de Rituales: honor, riqueza, salud, amistad, amor, suerte, religión, negocio y empleo, tesoro, asuntos legales.

5. Deidades de la guerra, venganza y trabajo con metales

Títulos: la Morrighu, Arawn, Cerridwen, el Dagda, Lugh, Macha, Nuada, Pwyll, Scathach.

Color: rojo.

Incienso/Aceite: sangre de dragón, pino, albahaca.

Animales: lobo, caballo, oso, carnero.

Piedras: rubí, sanguina, granate, topacio rojo, ágata roja.

Metal: hierro, acero.

Plantas: roble, ortiga, albahaca, retama, cardo santo, pino, ajenjo, lúpulo, aspérula olorosa.

Madera: espino, aliaga.

Tarots: cuatro Cincos.

Utensilios Mágicos: espada, caldero.

Dirección: Sur.

Implicación de Rituales: energía, valor, defensa, fuerza de voluntad, autodisciplina, limpieza de lo que ensucia a uno para alcanzar aspiraciones más elevadas, aportación de ritmo y estabilidad a la vida.

6. Deidades del son, sanaciones e iluminación

Títulos: Gran Dios.

Deidades: Bel, Badb, el Dagda, Brigit, Diancecht, Ogmá.

Color: oro o amarillo pálido.

Incienso/Aceite: manzanilla, caléndula, muérdago, incienso, canela, laurel.

Animales: ave fénix y serpiente.

Piedras: topacio, diamante amarillo, jacinto amarillo,

crisolita, aventurina, zirconio, pirita.

Metal: oro.

Plantas: laurel, vid, fresno, manzanilla, centaurea, caléndula, ruda, muérdago, hierba de san Juan.

Madera: laurel.

Planeta: Sol.

Tarots: cuatro Caballeros y cuatro Seises.

Utensilios Mágicos: varita.

Dirección: Este.

Implicación de Rituales: honor, poder, vida, medro, dinero, sanación, comprensión de los Profundos Misterios, formación de la intuición, energía, favor, ascenso, éxito, amistad, esperanza, prosperidad, confianza, logro personal.

7. Deidades del amor

Títulos: Gran Madre.

Deidades: Arianrhod, Brigit, Danu, Anu, Blodeuwedd, Branwen, Angus mac Og.

Color: verde, rosa.

Incienso/Aceite: capullo de manzano, artemisa, saúco, menta, rosa, madera de sándalo.

Animales: gato, paloma, gorrión.

Piedras: esmeralda, ámbar, malaquita, jade, peridoto, coral.

Metal: cobre.

Plantas: nébeda, abedul, zarzamora, tusilago, digital, artemisa, tomillo, milenrama, matricaria, bardana, saúco, menta, llantén, brezo, verbena, menta poleo. *Madera:* abedul, saúco.

Planeta: Venus.

Tarots: cuatro Sietes.

Utensilios Mágicos: caldero, varita.

Dirección: Oeste.

Implicación de Rituales: amor, placer, artes, música, escritura, creatividad, inspiración, expansión del intelecto, matrimonio, amistad, belleza, fertilidad, compasión, niños, armonía espiritual.

8. Deidades mensajeras y enseñantes

Títulos: Mensajero de los Dioses.

Deidades: Taliesin, Marlín, Angus mac Og, Branwen, Cerridwen, el Dagda, Diancecht, Gwydion, Math Mathonwy, la Morrighu, Nuada, Ogma, Scathach. *Color:* anaranjado.

Incienso/Aceite: eneldo, lirio del valle, col rizada o de Milán, madreSelva.

Animales: golondrina, mariposa.

Piedras: ágata, cornalina, alexandrita.

Metal: mercurio, aleaciones.

Plantas: helecho, lirio del valle, mejorana, col rizada, valeriana, verbena.

Madera: avellano.

Planeta: Mercurio.

Tarots: cuatro Ochos.

Utensilios Mágicos: cáliz, varita.

Dirección: Este.

Implicación de Rituales: negocios, problemas legales, viajes, información, lógica, escritura, control de emociones desatarlas, organización, aprendizaje, localización de los maestros adecua-

dos, memoria, ciencia, creatividad, adivinación, predicción, elocuencia, facundia, sanación de disfunciones nerviosas.

9. Deidades lunares

Títulos: la Cazadora de Plata, la Doncella de los Misterios, Reina de los Cielos.

Deidades: Arianrhod, Blodeuwedd, Bran, Brigit, Cerridwen, el Dagda, Danu, Lugh.

Color: plata, lavanda, azul pálido, blanco perlado.

Incienso/Aceite: artemisa, lirio del valle, jazmín, loto.

Animales: perro, liebre, jabalí, caballo.

Piedras: piedra de la luna, cuarzo, cristal, berilo, perla.

Metal: plata.

Plantas: mandrágora, lirio del valle, lunaria, artemisa, lirio acuático, sauce.

Madera: sauce.

Planeta: Luna

Tarots: cuatro Nueves.

Utensilios Mágicos: cáliz, varita.

Dirección: Oeste.

Implicación de Rituales: cambio, adivinación, fertilidad, intuición, bola de cristal, tarots, runas, otras ayudas adivinatorias, sueños, magia, amor, plantas, medicina, suerte, nacimiento, visiones.

10. Deidades de la Tierra y del grano

Títulos: Esfera de Forma.

Deidades: Gnomos, Hadas y Gentecilla, Anu, Branwen, Brigit, Cernunnos, Don.

Color: amarillo, marrón.

Incienso/Aceite: abedul, cerezo, clavo, lila, romero.

Animales: sapo, hadas, duendes, gnomos.

Piedras: cristal de roca.

Metal: níquel

Plantas: maíz, sauce, lirio, hiedra, granos.

Madera: abeto.

Planeta: Tierra.

Tarots: cuatro Pajes y cuatro Dieces.

Utensilios Mágicos: varita, cáliz.

Dirección: Norte.

Implicación de Rituales: manifestaciones materiales organizadas, sanación de enfermedades físicas y psíquicas, inspiración para mejorar la vida materialmente, centrado de uno mismo, sanación de plantas y animales, trance, cualquier tipo de trabajo psíquico que requiera el contacto directo con los espíritus.

Tabla de referencia práctica a las deidades

ABUNDANCIA: Bel, Sucellus, (ver Prosperidad).

ACTIVIDADES SEXUALES: Mab, Macha, la Morrighu, Cernunnos, Druantia, el Dios Cornudo.

ADIVINACION: Brigit, Merlín, Taliesin, (ver Tarot, Bola de Cristal, Lectura, Capacidades Psíquicas).

AGRICULTURA: Brigit, Dama Blanca, Epona, Lugh, Bel, el Dios Cornudo, Amaethon.

AGUA DULCE: la Morrighu, Boann, Brigantia, Coventina, Danu, Nuada, Bel, Epona, Llyr, Nantosuelta, Cyhraeth.

AIRE: (ver Firmamento.)

AMOR: Branwen, Brigit, Mab, Creiddylad, Angus mac Og.

ANIMALES: Epona, Rhiannon, Brigantia, Cerridwen, Cernunnos, Bel, Herne, Bran el Bendito, el Dios Cornudo, Cocidius, Flidais, Nuada, Anu, Manannan mac Lir, Nantosuelta.

APRENDIZAJE: ver Conocimientos, Artes y Oficios.

ARMAS: Scathach, Nuada, Gwydion, Lugh, Diancecht, el Dagda, Goibniu, Credne, Luchtaíne.

ARPIA, FACETA DE: Morgana Le Fay, Hada Morgana, Cerridwen, Macha.

ARQUITECTURA: Lugh, Goibniu, (ver Artes y Oficios).

ARTES DOMESTICAS: Brigit, Cerridwen, Nantosuelta, (ver Artes y Oficios).

ARTES MARCIALES: Brigit, Cernunnos, el Dagda, Lugh, Nuada, Scathach.

ARTES Y OFICIOS: Brigit, Cerridwen, el Dagda, Lugh, Ogma, Taliesin, Merlín, Bran el Bendito, Manannan mac Lir, Diancecht, Goibniu, Nantosuelta, Nuada.

ASTUCIA: Pwyll, Macha.

BELLEZA: Arianrhod, Branwen, Creiddylad, Nuada, Angus mac Og.

BENDICIONES: Danu, Badb, (ver Iluminación Espiritual).

BOLA DE CRISTAL, LECTURA: Merlín, Taliesin, (ver Capacidades Psíquicas).

BOSQUES: ver Forestas.

BRUJAS/BRUJOS: Danu, Gwydion, Manannan mac Lir, Math Mathonwy, Nuada, Merlín, Taliesin, Lugh, Cerridwen.

BRUJERIA: la Morrighu, Brigit, Nicneven, Cerridwen.

CABALLOS: Epona, Rhiannon, Manannan mac Lir.

CALMA: Rhiannon, Branwen, Creiddylad, Arianrhod, Anu.

CAMBIO: Gwydion, Taliesin, Merlín, (ver Cambios de Forma).

CAMBIOS DE FORMA: la Morrighu, Taliesin, Merlín, Manannan mac Lir, Gwydion, Flidais.

CAPACIDADES PSÍQUICAS: Brigit, la Morrighu, Merlín, Taliesin, Cerridwen, Cernunnos, el Dagda, (ver Bendiciones, Predicciones, Magia, Oráculos, Iluminación Espiritual).

CARPINTEROS: Lugh, Luchtaine, (ver Artes y Oficios).

CARRETERAS: Cernunnos, Lugh, (ver Viajes).

CAZADOR, EL/CAZADORA, LA: La Morrighu, Cernunnos, Herne el Cazador, Epona, Nicneven.
CIENCIA: Bel, Cerridwen.

CIVILIZACION: Ogma, Lugh, el Dagda, (ver Organización).

COMERCIO: Lugh, Cernunnos, Herne, Manannan mac Lir.

COMPASIÓN: (ver Piedad.)

CONJUROS: Brigit, Merlín, Nuada, Ogma, Gwydion, Taliesin, Banba, Cerridwen, (ver Magia, Capacidades Psíquicas, Adivinación).

CONOCIMIENTOS: Brigit, el Dagda, Taliesin, Merlín, Carridwen, Taranis, Druantia, (ver Sabiduría).

COSECHAS: Cerridwen, (ver Agricultura, Vegetación).

CREATIVIDAD: Druantia, (ver Artes y Oficios, Música, Escritura).

DANZA: (ver Música.)

DESASTRE: la Morrighu, Macha, Dama Blanca.

DESCANSO: (ver Paz, Calma.)

DESTINO: (ver Hado.)

DESTRUCCION: Dama Blanca, Macha, Caillech, la Morrighu.

DIOS CORNUDO, EL: Cernunnos, Herne el Cazador.

DIOS/A CREADOR/A: Arianrhod, Danu, el Dagda.

DIOS PADRE: el Dagda, (ver Gran Padre).

DOLENCIAS: (ver Enfermedad.)

DONCELLA, FACETA DE: Elaine, Blodeuwedd, Anu.

ELOCUENCIA: Don. Ogma.

EMBARCACIONES: Manannan mac Lir, Nuada, (ver Mar).

ENCANTAMIENTOS: Brigit, Cerridwen, Blodeuwedd, la Morrighu, Rhiannon, Banba, Gwidyion, Math Matonway, Merlín, Taliesin, Nuada, (ver Magia).

ENCRUCIJADAS: (ver Viajes.)

ENFERMEDAD: Caillech. ENJUICIAMIENTO:

(ver Retribución, Hado.)

ESCRITURA: Brigit, Ogma, Lug, Taliesin, Merlín, Bran el Bendito, Nuada, Cerridwen.

ESTUDIANTES: (ver Conocimientos.)

ÉXITO: Danu, el Dagda, Sucellus, Bel.

EXORCISMO: (ver Protección.)

EXTASIS: (ver Pasión.)

FABRICACIÓN DE CERVEZA: Goibniu, el Dios Cornudo.

FAMILIA: (ver Matrimonio, Maternidad.)

FERTILIDAD: Arianrhod, Brigit, Cerridwen, Brigantia, Macha, Herne, Cernunnos, Bel, Epona, Manannan mac Lir, Mab, Nantosuelta, Druantia, el Dios Cornudo, Anu, Rhiannon.

FIRMAMENTO: el Dagda, Don, Gwydion, Gwythyr, Anu, Arianrhod, Nuada, Sucellus.

FLORES: Blodeuwedd, Creidylad.

FORESTAS: Blodeuwedd, Cerridwen, Creidylad, el Dios Cornudo, Cernunnos, Herne el Cazador, Merlín, Cocidius, Flidais, el Hombre Verde, Andraste.

FORTALEZA: Macha, Cernunnos, Herne, Ogma, Cocidius, Sucellus, (ver Poder).

FUEGO: Brigit, Goibniu, el Dagda, Bel, Kai.

GRAN DIOS/A: Cerridwen, Danu, Macha, la Morrighu, Brigit, Anu, Bel, Rhiannon, el Dagda, Badb, (ver Gran Padre, Gran Madre).

GRAN MADRE: principio femenino de la creación, diosa de la fertilidad, la Luna, Verano, flores, amor, sanación, los mares, agua. Cerridwen, Danu, la Morrighu, Anu, Morgausa.

GRAN PADRE: principio masculino de la creación, dios del Invierno, el Sol, forestas, animales, firmamento, amor sexual. Bel, el Dagda, Don.

GUERRA: la Morrighu, Macha, Mab, Gwydion, Lugh, Ogma, Arawn, Bran el Bendito, Cocidius, el Dagda, Nuada, Owein ap Urien, Toutatis, Aer, Andraste, Camulos.

HADO: el Dagda, Manannan mac Lir, la Morrighu, Arianrhod.

HERREROS: (ver Metalúrgicos.)

HIERBAS: Cerridwen, Brigit, Merlín, Taliesin, Carnunnos.

HOGAR: Brigit.

HOMBRES: Cernunnos, Herne el Cazador.

ILUMINACIÓN ESPIRITUAL: Badb, la Morrighu, Scathach.

ILUSIÓN: Merlín, Gwydion, Taliesin, (ver Cambios de Formas)

ILUSTRACIÓN: (ver Bendiciones.)

INICIACIÓN: Cerridwen, el Dagda, Lugh, Merlín, Taliesin, Blodeuwedd.

INSPIRACIÓN: Cerridwen, Brigit, Marlín, Taliesin, Oghma, Badb.

INTELIGENCIA: (ver Sabiduría, Conocimientos.)

INVENTOS: Merlín, Taliesin, Cernunnos.

INVIERNO: Gwynn ap Nudd.

JOYERÍA: Goibniu, Diancecht, Lugh, (ver Metalúrgicos).

JUSTICIA: (ver Retribución, Hado).

JUVENTUD: Nuada, Angus mac Og.

KARMA: (ver Retribución, Hado.)

LAR: (ver Hogar, Maternidad.)

LEY: Don.

LLUVIA: (ver Tiempo Meteorológico.)

LUNA: la Morrighu, Danu, Brigit, Mab, Blodeuwedd, Carridwen, Cernunnos

LUZ: (ver Sol.)

MADRE, ASPECTO DE: Badb, Arianrhod, Margausa.

MAGIA: la Morrighu, Rhiannon, Cerridwn, Brigit, Danu, Banba, Lugh, el Dagda, Gwydion, Ogma, Diancecht, Manannan mac Lir, Math Mathonwy, Taliesin, Merlín, Nuada, Scathach, Taranis.

MAGIA NEGRA: la Morrighu, Cerridwen, Scathach.

MAGO SUPREMO: Gwydion, Taliesin, Marlín, Lugh, el Dagda.

MALDICIONES: (ver Venganza.)

MAR: Dylan, Llyr, Bel, Manannan ap Lir, Nuada, Don.

MATERNIDAD: Brigit, Epona, Nantosuelta.

MATRIMONIO: Nantosuelta, (ver Hogar, Maternidad).

MEDICINA: Brigit, Cernunnos, Lugh, Bel, el Dagda, Diancecht, (ver Sanaciones).

METALURGIA: (ver Metalúrgicos.)

METALÚRGICOS: Brigit, Scathach, Diancecht, Goibniu, Lugh, Kai, Nuada, Weyland, (ver Joyería).
MONTES: Cernunnos.

MUERTE: la Morrighu, Creiddylad, Cerridwen, Dama Blanca, Arawn, Gwynn ap Nudd, el Dagda, Ogma, Pwyll, Anu, Caillech, Cocidius, Don, Macha, (ver Tinieblas).

MUJERES: Macha.

MÚSICA: Rhiannon, Cernunnos, Lugh, Ogma, Taliesin, el Dagda, Bran el Bendito, Nuada.

NATURALEZA: (ver Forestas.)

NEGOCIOS: (ver Comercio.)

NOCHE: la Morrighu.

OPORTUNIDADES: el Dagda.

ORACULOS: Brigit, la Morrighu, Merlín, Taliesin, (ver Profecía, Bola de Cristal, Capacidades Psíquicas).

ORDEN: Bran el Bendito, Owein ap Urien, Taranis.

ORGANIZACIÓN: (ver Orden.)

OSCURIDAD: (ver Noche.)

PARTOS: Nantosuelta, Nuada.

PASION: Cernunnos, Herne, la Morrighu, Druantia, (ver Actividades Sexuales).

PATRONA SARCERDOTIZAS: Morrighu, Brigit, Epona.

PATRONO SACERDOTES: Dagda, Merlín, Taliesin, Lugh.

PESCA: (ver Embarcaciones, Mar.)

PIEDAD: Anu, (ver Bendiciones).

PLACER: Ver Pasión, Actividades Sexuales.

PODER: Owein ap Urien, Taranis, Sucellus.

POESIA: (ver Escritura.)

PREDICCIONES: Cerridwen, Danu, Macha, la Morrighu, Brigit, Rhiannon, Merlín, Taliesin, (ver Tarot, Bola de Cristal, Capacidades Psíquicas).

PRIMAVERA: Blodeuwedd.

PROFECIA: Brigit, la Morrighu, Scathach, Bran el Bendito, Tairtiu, Cernunnos, el Dagda, Lugh, Merlín, Taliesin, Gwydion.

PROSPERIDAD: Danu, Anu, el Dagda, Bel, Epona, Sucellus, Cernunnos, Tairtiu, (ver Abundancia).

PROTECCION: Merlín, Taliesin, el Dagda, Sucellus, Banba, Macha, Scathach, Druantia.

PURIFICACION: Bel.

RELÁMPAGO: (ver Tiempo Meteorológico.)

REENCARNACION: el Dagda, Manannan mac Lir, Cernunnos, Ogma, Owein ap Urien, Arianrhod, Cerridwen.

REGENERACION: el Dagda, Diancecht, Manannan mac Lir, Cerridwen, Ogma, Owein ap Urien, Sucellus.

RENACER: (ver Regeneración, Reencarnación.)

RETRIBUCION: la Morrighu, Lug, Arawn, Mab, Arianrhod.

RITUALES: Merlín, Taliesin, Druantia, Brigit, la Morrighu.

SABIDURIA: Danu, Badb, Blodeuwedd, Merlín, Taliesin, Owein ap Urien, el Dagda.

SALUD: Brigantia, Brigit, Anu, Diancecht, Airmid, Lugh, Etan.

SANACIONES: Brigit, Boann, Brigantia, Cernunnos, Bel, Lugh, Merlín, Taliesin, Diancecht, Gwydion, el Dagda, Nuada, Owein ap Urien, Epona, Scathach, Airmid, Etan, Fand, Miach.

SOL: Bel, el Dagda, Lugh, Bran el Bendito, Nuada.

SUEÑOS: (ver Capacidades Psíquicas.)

SUERTE: Danu. (ver Éxito).

TAROT: Brigit, la Morrighu, Merlín, Taliesin, el Dagda.

TERROR: Arawn, el Dios Cornudo, Cernunnos, Her^pe, la Dama Blanca.

TIERRA: (ver Dios/a de la Tierra)

TIERRA; DIOS/A DE LA: Cerridwen, Blodeudwedd, Creidylad, el Dagda, Cernunnos, Anu, Taitiu, (ver Gran Madre, Gran Padre).

TINIEBLAS: Arawn, Pwyll, Gwynn ap Nudd, Don, la Dama Blanca, Cerridwen, Llyr, Scathach, Rhiannon.

TORMENTAS: Manannan mac Lir.

TRANSPORTES: (ver Viajes.)

TRASLADOS: (ver Viajes.)

VALOR: la Morrighu, (ver Fortaleza).

VEGETACION: Cerridwen, el Dios Cornudo, Cernunnos, Bel, Brigit, Sucellus, Druantia.

VENGANZA: la Morrighu, Lugh, Aer, Andraste, Mab, Pwyll, Arawn.

VERANO: Creiddylad, Gwythyr.

VIAJES: Lugh, Cernunnos.

VICTORIA: Brigantia, (ver Éxito).

VINO: Cernunnos, el Dios Cornudo.

Bibliografía

ADER, MARGOT. *Drawing Down The Moon*. Boston: Beacon Press, 1981.

ARROWSMITH, NANCY Y GEORGE MOORSE. *A Field Guide to the Little People*. Nueva York: Wallaby, 1977.

BATTERBERRY, MICHAEL Y ARIANE. *Fashion: The Mirror of History*. Nueva York: Greenwich House, 1977.

BONWICK, JAMES. *Druids and Old Irish Religions*. Nueva York: Dorset, 1986.

BOULDING, ELISE. *The Underside of History*. Boulder, CO: Westview Press, 1976.

BRAUN Y SCHNEIDER. *Historic Costumes in Pictures*. Nueva York: Dover, 1975.

BRENNAN, J.H. *Experimental Magic*. Northamptonshire, Inglaterra: Aquarian Press, 1972.

BRIFFAULT, ROBERT. *The Mothers*. 3 volúmenes. Nueva York: Macmillan, 1927.

BRIGGS, KATHARINE. *An encyclopedia of Fairies*. Nueva York: Pantheon Books, 1976.

BUCKLAND, RAYMOND. *Practical Color Magick*. St. Paul, MN: Llewellyn, 1983.

- BURTON, RICHARD F. *The Book of the Sword*. Nueva York: Dover, 1987.
- BUTLER, W.E. *The Magician: His Training and Work*. Northamptonshire, Inglaterra: Aquarian Press, 1959.
- CAMPBELL, JOSEPH. *The Hero with a Thousand Faces*. Bollinger Series. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1973.
- CAMPBELL, JOSEPH. *The Masks of God*. Vols. I-IV. Nueva York: Penguin Books, 1977.
- CAMPBELL, JOSEPH. *The Mythic Image*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1981.
- CARLYON, RICHARD. *A Guide to the Gods*. Wm. Morrow & Co., (fecha desconocida).
- CAVENDISH, RICHARD. *Mythology: An Illustrated Encyclopedia*. Nueva York: Rizzoli, 1980.
- CERAM, C.W. *"Gods, Graves and Scholars"*. Nueva York: Bantam Books, 1972.
- CHANT, JOY. *The High Kings*. Nueva York: Bantam Books, 1983.
- CIRLOT, J.E. *A Dictionary of Symbols*. Nueva York: Philosophical Library, 1978.
- CONWAY, DAVID. *Magic, An Occult Primer*. Nueva York: E.P. Dutton & Co., 1973.
- COTTERELL, ARTHUR. *A Dictionary of World Mythology*, Nueva York: Perigee Books, 1979.
- CROSSLEY-HOLLAND, KEVIN, compilador. *Folk Tales of the British Isles*. Nueva York: Pantheon Books, 1985.

- ALVIELLA, CONDE GOBLET DE. *Migration of Symbols*. Northamptonshire, Inglaterra: Aquarian, 1979.
- DENNING, MELITA Y OSBOURNE PHILLIPS. *Mysterica Magica*, tomo V. St. Paul, MN. Ilewellyn Publications, 1981.
- DE PAOR, MAIRE Y LIAM. *Early Christian Ireland*. Londres: Thomas and Hudson, 1958.
- ELIADE, MIRCEA. *Shamanism*. Bollingen Series. Princeton, NJ. 1964.
- ELWORTHY, FREDERICK. *The EvilEye*. Nueva York: Julian Press, 1958.
- FRAZIER, SIR JAMES G. *The Golden Bough*. Nueva York: Macmillan, 1950.
- FUNK, WILFRED. *Word Origins and Their Romantic Stories*. Nueva York: Belll Publishing, 1978.
- GANTZ, JEFFREY, traductor. *The Mabinogion*. Middlesex, Inglaterra: Dorset Press, 1976.
- GOODRICH, NORMA LORRE. *Medieval Myths*. Nueva York: New American Library, 1977.
- GORSLINE DOUGLAS. *What People Wore*. Nueva York: Bonanza Books, 1962.
- GRAVES, ROBERT. *The White Goddess*. Nueva York: Faber & Faber, 1966.
- GRAY, WILLIAM. *Magical Ritual Methods*. York Beach, ME: Samuel Weiser, 1969.
- GREEN, MIRANDA. *Gods of the Celts*. Nueva Jersey: Alan Suttin, 1986.

- GRIMAL, PIERRE. *Larousse World Mythology*. Londres: Hamlyn, 1978.
- HALL, MANLY P. *The Secret Teachings of All Ages*. Los Angeles, CA: Philosophical Research Library, 1977.
- HARRIS, CHRISTIE y MOIRA JOHNSTON. *Figleafing Through History*. Nueva York: Atheneum, 1971.
- HAWKES, JACQUETTA. *Atlas of Early Man*. Nueva York: St. Martins, 1976.
- HAWKES, JACQUETTA. *World of the Past*, tomo 2. Nueva York: Alfred Knopf, 1963.
- HAZLETT, W. CAREW. *Faiths and Folklore of the British Isles*. 2 tomos. Nueva York: Benjamin Blom, 1965.
- HITCHING, FRANCIS. *Earth Magic*. Nueva York: Pocket Books, 1978.
- HOWARD, MICHAEL. *The Magic of Runes*. Nueva York: Samuel Weiser, 1980.
- HOWARD, MICHAEL. *The Runes*. Northamptonshire, Inglaterra: Aquarian, 1981.
- KEIGHTLEY, THOMAS. *The World Book of Gnomes, Fairies, Elves and Other Little People*. Nueva York: Avenel Books, 1978.
- KEOGH, JOHN. *An Irish Herbal*. Northamptonshire, Inglaterra: Aquarian, 1986.
- KOHLER, CARL. *A History of Costume*. Nueva York: Dover, 1963.
- LAING, LLOYD. *Celtic Britain*. Londres. Granada, 1981.

- LESTER, KATHERINE. *Historic Costume*. The Manuel Arts Press, 1952.
- LIPPMAN, DEBORAH y PAUL COLIN. *How to Make Amulets, Charms, and Talismans*. Nueva York: M. Evans & Co., 1974.
- MACCANA, PROINSIAS. *Celtic Mythology*. Londres: Hamlyn Pub., 1970.
- MACCULLOCH, J.A. *Celtic Mythology*. Boston: Gray and Moore, fecha desconocida.
- MACCULLOCH, J.A. *The Religion of the Ancient Celts*. Boston: Gray and Moore, (fecha desconocida).
- MACMANUS, SEUMAS. *The Story of the Irish Race*. Connecticut: Devin-Adair, 1978.
- MURRAY, LIZ Y COLIN. *The Celtic Tree Oracle*. Nueva York: St. Martin's Press, 1988.
- NEUMANN, ERICH. *The Great Mother: An Analysis of the Archetype*. Princeton, NJ.: Princeton University Press, 1963.
- NEWARK, TIM. *The Barbarians*. Dorset, Inglaterra: Blandford, 1985.
- NEWARK, TIM. *Celtic Warriors*. Dorset, Inglaterra: Blandford, 1986.
- NORTON-TAYLOR, DUNCAN. *The Celts*. Nueva York: Time-Life Books, 1974.
- PIGGOT, STUART. *The Druids*. Nueva York: Frederick A. Praegar, 1968.
- QUENNELL, MARJORIE y C.H.B. *Everyday Life in Roman Britain*. Nueva York: G.P. Putnam's Sons, 1952.

- REED, ELLEN CANNON. *The Witche's Qabala*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1985.
- REES, ALWYN y BRINLEY. *Celtic Heritage*. Nueva York: Grove Press, 1961.
- ROSS, ANNE. *Celtic Britain*. Harrisburg, PA: Historical Times Inc., 1985.
- ROSS, ANNE. *Druids, Gods and Heroes from Celtic Mythology*. Shoken, 1986.
- ROSS, ANN. *The Pagan Celts*. Nueva Jersey: Barnes & Noble, 1986.
- SELBIE, ROBERT. *The Anatomy of Costume*. Nueva York: Crescent, 1977.
- SIBBETT, Ed. *Celtic Design ColoringBook*. Nueva York: Dover, 1979.
- SPENCE, LEWIS. *The History and Origins of Druidism*. Nueva York: S. Weiser, 1971.
- SPENCE, LEWIS. *The Magic Arts of Celtic Britain*. Londres: Rider, fecha desconocida.
- SPINHOVEN, C. *Celtic Charted Designs*. Nueva York, 1987.
- SQUIRE, CHARLES. *Celtic Myth and Legend*. Van Nuys, CA: Newcastle Oub., 1975.
- STEWART, R,J. *Living Magical Arts*. Dorset. Inglaterra: Blandford Press, 1987.
- STONE, GEORGE. *A Glossary of the Construction, Decoration and Use of Arms and Armor*. Nueva York: Jack Brussel, 1961.

- STONE, MERLIN. *Ancient Mirrors of Woomanhood*. Boston, MA.: Beacon, 1984.
- STONE, MERLIN. *When God Was a Woman*. Nueva York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976.
- UYLDERT, MELLIE. *The Magic of Precious Stones*. Northamptonshire, Inglaterra: Turnstone Press, 1981.
- UYLDERT, MELLIE. *Metal Magic*. Northamptonshire, Inglaterra: Turnstone Pres, 1980.
- VALIENTE, DOREEN. *ABC of Witchcraft Past and Present*. Nueva York: St. Martins, 1973.
- VALIENTE, DOREEN. *Witchcraft for Tomorrow*. Londres: Robert Hale, 1978.
- WALKER, BARBARA. *The Women's Encyclopedia of Myths and Secrets*. Nueva York: Harper & Row, 1983.
- WEBSTER, GRAHAM. *Celtic Religion of Roman Britain*. Nueva Jersey: Barnes & Noble, 1986.
- WILSON, EVA. *Celtic and Medieval Designs of Britain*. Nueva York: Dover, 1983.
- YARWOOD, DOREEN. *Encyclopedia of World Costume*. Nueva York: Scribners, 1986.

Sobre la Autora

D.J. CONWAY nació en Hood River, Oregón, en el seno de una familia de orígenes irlandeses, alemanes del Norte y amerindios. Hace más de veinticinco años, empezó su búsqueda de lo oculto y ha estado involucrada en numerosas facetas de la religión de la Nueva Era, entre las que se incluyen enseñanzas de Yogananda, el estudio de la Cábala, sanaciones, hierbas, panteones de dioses antiguos y Wicca. A pesar de ser ministra ordenada en dos de las iglesias de la Nueva Era y de ostentar un doctorado en Teología, Conway asegura que su corazón se encuentra entre las culturas paganas. Aunque ya no participa de forma activa en conferencias y seminarios, como hizo durante años, la autora ha concentrado todas sus energías en la escritura.

Para contactar con la autora

Si desea ponerse en contacto con la autora o ulterior información sobre este libro, se ruega escriba a la autora a la dirección de Llewellyn Worldwide, y nosotros transmitiremos su mensaje. Tanto la autora como la editorial agradecemos tener noticias tuyas así como enterarnos de si el libro ha sido de su agrado y si en algo le ha podido ayudar. Llewellyn Worldwide no garantiza que la autora conteste a todas las cartas, pero sí que todas las que nos envíen le serán remitidas. Escriba, por favor, a:

D.J. Conway
C/O Llewellyn Worldwide
P.O.Box 6438, Dept. L136-9
St. Paul, MN 55164-0383, U.S.A.

Se ruega remitan sobre autodirigido y sellado o \$1 para gastos de envío. Si escriben desde fuera de EE.UU., incluir cupón de respuesta internacional.

Índice

<i>Duendes</i>	9
1. LA MAGIA CELTA Y SUS USOS ACTUALES	13
2. CÓMO ENTENDER LA MAGIA CELTA	19
3. PREPARACIÓN A LA MAGIA	29
4. ELEMENTOS MÁGICOS	35
5. TRAZADO DEL CÍRCULO MÁGICO	41
Ejemplo de ritual	46
6. INSTRUMENTOS MÁGICOS	55
7. LA WICCA CELTA Y LA DAMA	67
Autoiniciación	76
Rituales estacionales	80

8. INTRODUCCIÓN A LOS CELTAS	105
Historia	105
Religión	107
Atuendos y adornos	118
9. MITOS Y DEIDADES	123
Principales mitos celtas	124
Principales dioses y diosas	139
Otros lugares y seres mortales sobrenaturales	155
La gentecilla, hadas, duendes y afines	165
10. ENCANTAMIENTOS	177
Magia con hierbas	177
Magia con caldero	193
Magia con piedras	199
Magia con velas	205
Alfabeto Ogham	207
Cánticos Rituales para las deidades	216
TABLAS DE CORRESPONDENCIAS	229
Tabla para inciensos	229
Tabla de colores de velas	232
Tabla de elementos	234
Tabla de deidades	237
Tabla de referencia práctica a las deidades	244
<i>Bibliografía</i>	257
<i>Sobre la autora</i>	265
<i>Para contactar con la autora</i>	267