

LA MAGIE CELTE ET SES PRA TIQUES ACTUELLES

Depuis plusieurs décennies, nous constatons un regain d'intérêt pour les vieilles croyances païennes. Les gens recherchent un système de pensée plus pratique, plus personnel et spirituel leur permettant d'améliorer leur vie.

Celui-ci comprend la religion païenne et la magie, étant toutes deux pratiques et spirituelles.

Il est généralement admis que les systèmes celtiques et/ou druidiques sont irlandais, britanniques et gallois. En réalité, les Celtes ont occupé jadis une grande partie de l'Europe occidentale. Des vestiges de leur civilisation s'étendent du sud de la France et quelques régions d'Espagne jusqu'aux plaines d'Allemagne, les Iles britanniques et l'Irlande.

Il n'est pas nécessaire que vous soyez les descendants d'une de ces races pour pratiquer la magie celte. Il vous suffira de vous intéresser aux mythologies celtes et à la magie elle-même et de vous sentir en harmonie profonde avec la Nature et ses forces.

Les croyances magiques celtiques trouvent leurs racines solides dans la Terre elle-même et dans les esprits élémentaires qui sont l'essence même de toute Nature. Ceux-ci comprennent les quatre éléments de base qui constituent la Nature: la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau.

Les anciens Celtes avaient une solide connaissance de la guérison, des qualités magiques des plantes et des pierres. Ils connaissaient et utilisaient le flux énergétique de la Terre, des arbres et de certains affleurements spéciaux de la roche. Ils invoquaient les esprits élémentaires, les «petites fées» des Irlandais, les gnomes et les fées des Britanniques.

Mais la croyance la plus puissante, presque unique parmi les peuples anciens, était sans doute leur dévotion à la Grande Mère, à la mère et aux déesses guerrières. Avant l'intervention romaine et chrétienne, les peuples celtes étaient en fait, l'une des rares races à mettre leurs déesses et leurs dieux sur un pied d'égalité.

Non pas que les autres religions païennes n'honoraient pas la Grande Mère. Mais à y regarder de plus près, vous verrez que les divinités masculines de la plupart des autres panthéons étaient considérées comme étant plus importantes et plus puissantes. Il était permis de vouer un culte aux déesses pour autant que ses adorateurs n'essayent pas d'usurper la position principale puissante qu'occupait toujours la divinité masculine.

Les déesses celtes n'occupaient pas une position secondaire dans leur culte ou leurs légendes. Ce respect déteignait dans la société celtique. Cela impliquait que les femmes celtes étaient très respectées, jouissant des droits de propriété, de personne et de statut. Les prêtresses étaient estimées. Les femmes pouvaient être aussi bien des guerrières que des mères et avaient des droits égaux à ceux des hommes.

Quant à savoir si cela a pu porter préjudice ou affaiblir leur société ou diminuer les hommes, l'Histoire nous le dément formellement. Les Celtes étaient l'une des races les plus redoutables de l'Ancien Monde et la plus avancée spirituellement, et elle ne s'est affaiblie que lorsqu'ils se sont inclinés devant les invasions du christianisme.

La vie des Celtes était empreinte de magie et de ses pratiques.

L'art des entrelacs qu'ils exerçaient aussi bien dans le domaine de la bijouterie, des vêtements, des ustensiles que sur leurs maisons était une forme de magie destinée à écarter l'œil du diable et les malédictions. Ils croyaient que leurs divinités pouvaient apparaître en tout lieu et en tout temps et que les humains avaient le devoir d'invoquer leur aide. Ils croyaient également qu'il était de la responsabilité de chacun de faire tout ce qu'il ou elle pouvait afin d'améliorer sa propre vie, et ceci impliquait inévitablement la pratique de la magie, à petite et grande échelle. Pour atteindre cet objectif, la personne devait être continuellement désireuse d'apprendre et de grandir.

Aujourd'hui, pour pratiquer réellement la magie celtique, vous devez être également désireux d'apprendre et d'utiliser la magie des plantes et des herbes. Vous devez rechercher certaines pierres, les attirer à votre cause et les considérer comme des réservoirs d'énergie. Vous vous devez de respecter, solliciter et vénérer la puissance des Eléments.

Vous devez aller à la recherche des réservoirs anciens de puissance divine qui ont été construits et nourris par l'adoration celte, et qui existent encore aujourd'hui.

Mais par-dessus tout, vous devez exclure toutes les définitions étriquées de la réalité que vous avez apprises. Vous devez reconsidérer vos frontières du possible et vous vous rendrez compte que lorsque vous agissez d'une certaine manière, plus rien n'est impossible. La pratique de ces actions particulières est ce que l'on appelle la magie.

La magie est la suspension de ce que l'on voit, et la croyance en ce que nous ne pouvons pas voir, mais dont nous connaissons instinctivement l'existence. La magie celtique n'est que l'application de cet ingrédient invisible d'une façon particulière et l'utilisation des pouvoirs de la Nature, avec l'objectif d'améliorer sa vie.

La magie ne peut être testée en laboratoire, disséquée ou placée sous un microscope. La magie vit dans l'esprit de l'utilisateur et se manifeste dans sa vie pratique.

La magie païenne évoque tout à la fois une nécessité pratique et une expérience religieuse. Les païens sont des gens qui sont très ancrés dans la réalité. Il y a longtemps qu'ils ont pris conscience du fait que lorsque vous ne devez plus lutter pour les nécessités de la vie quotidienne, il devient alors plus aisé d'aller à la recherche d'une spiritualité et de pouvoir la pratiquer. Ils savent également que lorsque vous vous prenez en charge, une autre personne peut plus difficilement vous manipuler ou vous contrôler contre votre volonté.

Le temps est venu de rendre à la magie celtique la place qui lui revient dans notre monde. De plus en plus de gens sont déçus par ce que les religions leur proposent. Ils cherchent le long des vieux sentiers, couverts de vieilleries et envahis de mensonges. Et c'est de cette recherche même que les vérités ancestrales pourront renaître et balayer les vieilles pistes. Le chemin va s'éclaircir; les sagesse éternelles vont refaire surface et seront réhabilitées. Le succès et la croissance viendront à ceux qui cherchent et se manifesteront dans l'amélioration de la vie elle-même.

En général, les païens ne sont pas enclins à se conformer aux normes sociales. Ce sont des innovateurs, des penseurs, épris de sagesse et de croissance spirituelle. Ils savent que l'amélioration de la personne et de la vie immédiate est aussi importante que l'accomplissement du moi spirituel,

c'est-à-dire l'âme. Une personnalité bien équilibrée et une vie remplie de succès, quelle que soit votre définition du terme succès, sont votre vrai guide le long des anciens sentiers. Seules, la poursuite de ces buts valables et leur réalisation doivent vous préoccuper, et non l'opinion des autres.

Puissiez-vous trouver votre chemin le long de l'ancien sentier qui vous mènera aux Forêts de la Sagesse.

2

COMPRENDRE LA MAGIE CELTE

Pour les peuples celtes, faire de la magie était un acte aussi banal que celui de respirer. Elle n'était pas réservée aux grandes occasions, pas plus d'ailleurs que ne l'était leur magnifique art des entrelacs.

Au même titre que les dessins complexes qui décoraient même leurs ustensiles ordinaires, la magie faisait partie de leur vie quotidienne.

Les Celtes n'éprouvaient aucune difficulté à réconcilier le matérialisme et l'intuition spirituelle car ils avaient bien compris que les deux s'interpénètrent; la matière n'étant que de l'esprit solidifié.

Aujourd'hui, nous avons du mal à accepter cette loi magique. Nos esprits ont été assaillis de préjugés si bien que nous en sommes venus à nier l'association du matériel et du spirituel. On nous a enseigné une erreur, à savoir que vous ne pouvez être spirituel et matérialiste à la fois. Par matérialiste, j'entends: concerné par le bien-être matériel et non pas contrôlé par les choses matérielles. En continuant à croire à ce mensonge, nous limitons considérablement notre champ d'action, ce qui nous empêche de manifester, par la magie, nos besoins réels.

La magie rituelle nous débarrasse de cette programmation, ce qui peut parfois se révéler lourd de conséquences pour les personnes non-averties. La pratique de la magie fera rapidement ressortir la face cachée du magicien. Il incombe dès lors à celui-ci de pratiquer une autodiscipline et de se connaître vraiment..

La magie rituelle consiste en fait à prendre de l'énergie d'un autre plan d'existence et de ramener cette énergie, par des pensées, mots et des pratiques spécifiques, dans la forme physique désirée dans notre plan d'existence. L'idée de base de la magie est d'entrer en contact avec plusieurs champs énergétiques qui existent dans une dimension différente de la nôtre. Les magiciens font cela naturellement car ces énergies apportent une grande quantité de puissance à l'énergie de manifestation que nous détenons en nous.

L'objectif premier du rituel est de créer un changement et nous ne pouvons y parvenir sans la combinaison de ces énergies. Nous avons donc besoin de l'assistance de ces champs énergétiques que l'on peut appeler dieux, divinités ou éléments.

Tout ce qui est utilisé durant le rituel est le symbole d'une énergie qui existe sur un autre plan. La capacité du magicien à se relier de manière adéquate à cette énergie spécifique et à croire qu'il peut utiliser la magie dépend de la manière dont il ou elle comprend son symbole représentatif qui est

utilisé sur ce plan-ci ou dans ce monde-ci. L'étude de ces symboles rituels et la méditation sur ceux-ci constituent une part importante de l'entraînement.

Afin de faire passer l'énergie des dieux ou les champs énergétiques, le magicien doit établir un circuit de communication le long duquel l'énergie peut affluer. A cette fin, il fera un usage rituel des symboles, du rituel lui-même, de la visualisation et de la méditation. Pour empêcher cette énergie de se dissiper avant qu'elle n'arrive directement au but fixé, les rituels sont exécutés au sein d'un cercle consacré. Celui-ci constitue une zone d'énergie neutre dans laquelle l'énergie positive ne se dissipera pas.

Afin de contacter correctement le champ énergétique adéquat, le magicien utilisera autant de symboles que possible qui représentent la puissance d'une divinité spécifique. Par exemple, il ou elle choisira une couleur, de l'encens, une plante, des pierres, des statues ou des portraits pour l'aider dans sa visualisation.

La capacité à visualiser est d'une importance capitale, étant donné que le magicien doit invoquer ou appeler à lui une forme divine (que l'on appelle également un champ énergétique archétypique). Vous devez cependant reconnaître que vous ne pourrez jamais appeler dans votre corps physique la puissance totale d'un tel être archétypique. Cela se ferait au péril de votre forme physique. Une structure terrestre limitée telle que notre corps humain ne peut simplement pas contenir un tel potentiel énergétique. Vous n'utiliseriez jamais une ligne de 440 volts là où 110 volts suffisent.

Les cas où le flux total d'énergie est atteint sont très rares. Les dieux et les lois magiques empêchent ordinairement ceci de se produire.

Soyez également attentif au fait que si vous invoquez la puissance d'une divinité particulière au détriment de toute autre, votre personnalité commencera peut-être à manifester les caractéristiques de ce champ énergétique. Si vous le faites correctement dans le but d'obtenir des résultats positifs, ces changements se reflèteront dans votre personnalité magique. Dans le cas contraire, ils peuvent provoquer des changements négatifs.

A la fin de chaque rituel, la puissance ou la forme divine sera désinvestie afin qu'elle puisse concrétiser le désir émis lors du rituel. Ceci permet au magicien d'obtenir la manifestation demandée lors du rituel et aussi de pouvoir fonctionner à nouveau dans notre monde physique. Vous ne pourriez plus vivre normalement si vous gardiez les pouvoirs après la fin du rituel.

La magie rituelle vous permet d'accéder à votre esprit créatif (créativité) et à votre inconscient. Pour vous adonner à la magie, vous devez effectivement activer la partie créative de votre esprit, ou cerveau droit, pour pouvoir fonctionner sans la censure analytique du cerveau gauche. Pour y arriver, il est nécessaire que vous pratiquiez souvent la visualisation et la méditation.

Il arrive souvent que le cerveau gauche dominant garde le contrôle. En effet, il est étroitement lié à la conscience et ne traite que de la réalité de ce monde. C'est la partie du cerveau qui nous donne par exemple un sentiment de culpabilité ou soumet nos actes à la critique.

Le cerveau droit créatif, quant à lui, se consacre entièrement à l'imagination et aux autres mondes. Il est artistique et peut visualiser. C'est la puissante croyance que nous développons dans cette zone de l'esprit qui contacte les champs énergétiques de la divinité et crée des manifestations.

La première chose à faire pour un magicien est de reprogrammer son inconscient afin d'éliminer tous les vieux messages d'échecs et d'insatisfaction qui y sont enregistrés. Depuis la plus tendre enfance, nous sommes programmés par tous ceux qui nous entourent au moyen de mots et d'actions exprimant le mécontentement ou l'approbation. Malheureusement, ce programme nous influence notre vie durant. C'est pourquoi, il est si important de choisir des amis de tous âges afin que les expériences limitatives et d'échecs soient réduits au minimum. Vous pouvez transformer cette programmation en actions positives en utilisant certaines techniques pendant la méditation (cette notion est expliquée dans le chapitre traitant de la Préparation à la Magie).

Le cerveau droit et l'inconscient fonctionnent au mieux si vous leur présentez des symboles, car l'esprit créatif ne comprend que le langage symbolique. Pendant les rituels, le sens du contrôle du cerveau gauche est bercé par les chants, les accessoires, les bougies et les mouvements; toutes des choses logiques et tangibles. Le cerveau gauche est tellement entraîné dans cette atmosphère qu'il en oublie de contrôler le cerveau droit. En même temps, ces objets et activités deviennent des symboles que le cerveau droit va pouvoir utiliser dans son travail créatif.

L'émotion est une composante importante de la magie rituelle.

Il ne s'agit pas des émotions sujettes aux variations mais des émotions contrôlées. Plus vous investirez votre état émotionnel pendant l'incantation, plus tangible en sera la manifestation. Cette dernière doit être suscitée par un désir très fort.

La répétition joue également un rôle important dans le processus de manifestation et de rituel. Certains nombres détiennent un pouvoir mystique; ces nombres sont 3, 5, 7 et 9. Les anciens Celtes étaient tout-à-fait conscients de la valeur de la répétition et des nombres. En répétant des rituels ou des incantations 3, 5, 7 ou 9 fois de suite, l'activité créative du cerveau droit et de l'inconscient est renforcée. La répétition devient le catalyseur qui aide l'esprit créatif à produire la manifestation désirée.

Le nombre treize est très ancien et d'importance capitale dans la religion Wicca. Dans la tradition, le septième fils d'un septième fils, ou la septième fille d'une septième fille était considéré(e) comme sorcière ou magicien de naissance. Il existe également une vieille croyance selon laquelle certaines années de la vie d'une personne sont très importantes pour la destinée. La septième et la neuvième année étaient considérées comme telles, ainsi que leurs multiples par les nombres impairs 3, 5, 7 et 9.

Parmi les Celtes et les Druides, le nombre trois était d'une très grande importance. Il était considéré comme l'équilibre entre les deux extrêmes. Les druides exprimaient même leur science par triades. Le symbole druidique était le Tribann ou les Trois Rayons de Lumière. Le trèfle symbolisait cette croyance, bien avant que St-Patrick ne l'ait utilisé pour expliquer la doctrine chrétienne.

L'importance des nombres transparait aussi dans la relation entre certains nombres et les planètes: Soleil, 1 et 4 ; Lune, 2 et 7 ; Jupiter, 3; Mercure, 5; Venus, 6; Saturne, 8 et Mars, 9.

Pour vous adonner vraiment à la magie, vous devez croire que vous pouvez faire arriver les choses et que vous détenez le pouvoir de changer votre vie. Les manifestations tarderont à se produire jusqu'à ce que vous ayez reprogrammé votre inconscient pour y croire.

Pour vous convaincre que vous pouvez vraiment vous adonner à la magie, vous devez commencer par travailler sur votre moi interne et caché. Vous devez changer les mauvaises habitudes: dénigrement de vous-même, mensonge, tromperie, vol, promesses non tenues, assuétudes. Dès que vous aurez commencé à opérer des changements dans votre moi interne, vous constaterez que les résultats magiques se manifesteront plus librement. Vous respirerez la santé, le bonheur et la prospérité.

Certaines écoles de magie vous diront peut-être que pratiquer la magie pour votre propre compte est une attitude égoïste et négative.

C'est une idée erronée qui nous vient de la culture judéo-chrétienne et qui n'a vraiment rien à voir avec la magie rituelle et les charmes.

A la vérité, si vous ne pouvez pas concrétiser vos propres désirs, vous avez peu de chances de pouvoir le faire pour les autres.

Ceci nous amène à formuler une règle importante de moralité dans le domaine de la magie: faites ce que bon vous semble à condition de ne faire du tort à personne. Vous ne retirerez jamais aucun bénéfice de la magie si vous nuisez délibérément à une autre créature.

L'éventuel retour de flamme du Karma ne vaut pas la peine de prendre ce risque. Cependant, il convient également de regarder de l'autre côté; que va-t-il se passer si on laisse le mal se développer?

Dans la Wicca, on croyait que le fait de permettre au mal d'exister librement, pouvait nuire à tout le monde.

Il existe plusieurs façons de résoudre le problème des personnes difficiles par l'utilisation de la magie positive. Vous ne servirez en aucun cas de paillason lorsqu'il viendra vous protéger, vous et les vôtres. Faites preuve de créativité dans vos incantations de protection. Si besoin est, écrivez sur papier toutes les solutions qui s'offrent à vous jusqu'à ce que vous soyez certain d'avoir pris toutes les options en considération, de ne pas vous être imposé de limite ou de n'avoir nui à personne. Pour pouvoir vous adonner à la magie, il est primordial de réfléchir avec toute votre raison.

Les « Quatre Pouvoirs du Mage (Magicien) » est un très vieil enseignement de la magie. C'est-à-dire: savoir, oser, vouloir et être silencieux (se taire). Savoir signifie acquérir la connaissance pour pratiquer la magie rituelle; oser la pratiquer; vouloir la manifestation; et garder le silence sur vos activités. Ce dernier point est particulièrement important. Le fait de parler de la magie disperse le flux énergétique. Le silence empêche également les gens indésirables de vous envoyer des pensées négatives. Les gens qui parlent de leurs activités magiques n'accèdent jamais vraiment à la magie.

Je suis intimement convaincu qu'un exemplaire des Quatre Pouvoirs ainsi que de la loi Wicca de moralité devraient se trouver dans toutes les pièces où l'on pratique la magie.

Les noms latins des Quatre Pouvoirs du Mage étaient: noscere, audere, velle et tacere. On croyait que pour être équilibré, ces quatre pouvoirs devaient être présents chez le magicien. Aux Quatre Pouvoirs correspondent également les Quatre Éléments. Noscere (savoir) correspond à l'Air; audere

(oser) à l'Eau; velle (vouloir) au Feu; et tacere (se taire) à la Terre. Un cinquième pouvoir ire (progresser, développer) correspond à l'Esprit.

Les Celtes connaissaient les pouvoirs des phases lunaires et les utilisaient. En réalité, leur calendrier était basé sur l'année lunaire.

Il est inscrit dans la tradition que les incantations pour la diminution ou l'éradication de problèmes ont lieu à partir du jour qui suit la Pleine Lune et se poursuit jusqu'à la Nouvelle Lune, le jour ou la nuit de la Nouvelle Lune en étant l'apogée. Les incantations pour l'augmentation, la croissance, le bénéfique ont lieu à partir du jour qui suit la Nouvelle Lune jusqu'à la Pleine Lune, le jour ou la nuit de la Pleine Lune étant le plus puissant.

Il est logique que la Lune influence le corps et les émotions tout comme elle influence les saisons de la Terre. Après tout, la plus grande partie du corps humain est composée d'eau et de liquide. On imagine donc sans peine que le type d'énergie venant des phases lunaires puisse se refléter dans nos corps. Il est plus profitable pour la magie de fonctionner en accord avec l'énergie lunaire qu'à l'encontre de celle-ci.

La magie celtique fonctionne fondamentalement en accord avec la puissance planétaire et les énergies de la Nature et les utilise.

C'est une magie qui est tout-à-fait en harmonie avec notre planète, ainsi qu'avec l'essence même de notre être. C'est une magie qui peut changer votre vie.

3

SE PREPARER A LA MAGIE

La préparation à toute magie rituelle requiert une auto-discipline et la maîtrise des techniques telles que la concentration, la focalisation, la visualisation et la méditation. Si vous désirez voir vos efforts se concrétiser, il est primordial de vous exercer à ces techniques.

La concentration consiste à garder à l'esprit une image ou une pensée, et ceci, sans interruption. Il est très important lors des rituels de maîtriser cette technique lorsque vous avez à exclure tout ce qui n'est pas en lien direct avec ce qui vous occupe. Aucune pensée concernant les événements de la journée ni aucun bruit étranger ne doit pouvoir accaparer votre attention. Si cela se produit, chassez immédiatement ces pensées intrusives et considérez-les comme des choses insignifiantes.

Afin de renforcer votre pouvoir de concentration, vous aurez à pratiquer deux exercices. Le premier pourra être réalisé avec un minimum de matériel. Allumez une bougie et posez-la sur une table devant vous. Installez-vous confortablement et regardez la flamme.

Pour le confort des yeux, il vous sera plus facile de regarder l'auréole bleue qui entoure la partie inférieure de la mèche que la flamme brillante.

Ne contemplez pas; clignez des yeux quand le besoin s'en fait sentir. Après quelques minutes, fermez les yeux et cherchez la flamme. Vous la verrez contre vos paupières fermées. Concentrez vos pensées sur cette image de la flamme, et voyez combien de temps vous pouvez maintenir l'image mentale avant que votre conscience ne recommence à se manifester.

Le second exercice est du même style mais vous utilisez une image au lieu d'une bougie. Choisissez une image qui vous plaît.

Les cartes du tarot conviennent particulièrement bien à cet effet.

Posez ou suspendez l'image à un niveau confortable et regardez-la pendant quelque temps. Ensuite, fermez les yeux et voyez si vous pouvez discerner une image mentale contre vos paupières. Gardez cette image aussi longtemps que vous le pouvez.

La focalisation est un élément important de la magie rituelle car il s'agit du processus de réglage de votre «œil interne» ou d'attention sur un objet ou un but particulier. Vous devez avoir une idée ou une image claire du résultat escompte en pratiquant la magie. Ce processus est similaire à la concentration mais en plus raffiné. Une idée est plus difficile à garder à l'esprit qu'une image réfléchie. Il n'est pas nécessaire de visualiser un but dans tous ses détails.

Trop de détails tendent à limiter la manifestation. Sachez ce que vous voulez mais ne vous imposez jamais de limites. Les dieux seront peut-être plus généreux avec vous que vous ne l'êtes avec vous-même.

La focalisation et la concentration sur l'acte durant le rituel canaliseront vos pouvoirs mentaux et, par conséquent clarifieront et renforceront la fonction. Lorsque vous créez et consacrez un cercle magique (voir chapitre 5), vous devrez y accorder toute l'attention et la concentration nécessaires. Si ce n'était pas le cas, le cercle ne vous prodiguerait pas cette zone neutre dans laquelle vous pratiquez la magie, et il ne vous protégerait certainement pas non plus.

Utilisez à nouveau l'image ou la carte, mais cette fois, faites jaillir toutes les images qui y sont associées. Voyez si vous pouvez créer le mouvement au sein même de l'image.

Réalisez le même exercice avec la flamme de la bougie, mais cette fois changez la taille, la couleur et la hauteur de la flamme.

Faites appel à des images associées et suivez-les. Ce type d'exercice produira peut-être certaines images effrayantes.

La méditation vous sera d'une aide considérable pour vous centrer, contrôler les émotions négatives et acquérir de l'intuition.

Mais elle agrandira également votre champ de conscience et augmentera votre capacité à visualiser. Toutes ces compétences vous seront nécessaires dans la pratique de la magie surtout si vous désirez obtenir des résultats tangents.

La méditation n'est vraiment pas un exercice compliqué sauf si vous manquez de self-control. Si c'est le cas, vous en avez plus que jamais besoin. Ecouter de la musique douce vous aidera à écarter les petits bruits et à vous relaxer. Décrochez le téléphone, posez un panneau «ne pas déranger» à votre porte et choisissez un siège confortable.

Ecoutez la musique en prenant quelques respirations profondes.

Relaxez-vous et laissez-vous aller. Ensuite, entourez-vous de lumière blanche pour vous protéger. Imaginez-vous sur un pont de bois qui enjambe un étang calme. Laissez tomber tous vos problèmes

dans l'eau et observez-les de près. Ceci constitue une décharge symbolique indiquant à votre inconscient que vous attendez une réponse pour résoudre ces ennuis. Ensuite, visualisez-vous traversant le pont et abandonnant tout.

Ensuite, projetez-vous dans une prairie de l'autre côté du pont.

Un petit ruisseau traverse l'herbe et les fleurs et est bordé d'arbres l'ombrageant. Promenez-vous dans cette prairie en vous imprégnant de la quiétude et du calme. Il se peut que vous rencontriez des gens et des esprits de la nature. Parlez-leur si vous en avez envie.

Pour autant que vous restiez objectif et que vous ne vous obligiez pas à entendre ce que vous voulez entendre, il se peut que cette méditation vous procure une guidance très précise. Par contre, si vous vous astreignez à entendre ce que vous avez décidé, vous ne recevrez que des messages provenant de votre conscience qui ne croit pas vraiment en ce que vous êtes en train de faire.

Lorsque vous méditez, vous vous trouvez dans l'astral. Vous pourrez par conséquent rencontrer à certains moments un être qui vous effraye ou vous met mal à l'aise. Si c'était le cas, rappelez la lumière blanche et quittez cet état.

Vous pourrez vous soustraire à l'état de méditation au moment de votre choix. Reprenez conscience de votre corps et ouvrez les yeux. Tout comme pendant le rituel, le temps n'existe pas pendant la méditation. Le temps est une limite qui nous est imposée par le cerveau gauche et la conscience. Lorsque vous travaillez avec votre cerveau droit et votre inconscient, la notion de temps n'existe plus.

L'image symbolique où vous laissez tomber vos problèmes dans l'étang est essentielle. Il n'est pas recommandé d'entrer en méditation sans avoir recours à cette image, tout comme il est imprudent de ne pas faire usage de lumière blanche. Ces mesures sont destinées à vous protéger des vibrations négatives.

4

LES ELEMENTS MAGIQUES

Pour le magicien, toute la magie se base sur les quatre Eléments: l'Air, le Feu, l'Eau et la Terre. Les anciens philosophes occultes et les Druides affirmaient que toute vie est composée de ces quatre Eléments ; sans eux, il n'y a pas de vie possible. Tan ou Teine (le Feu en vieux Celte) était considéré comme le plus sacré comme il est le plus proche de l'énergie pure.

Ces quatre Eléments correspondent aux quatre directions de notre monde physique, aux quatre quartiers de l'univers, aux quatre vents et, le plus important, aux quatre quartiers du cercle magique. L'Eau et la Terre étaient considérées comme des énergies féminines; le Feu et l'Air comme des énergies masculines.

En vieux gaélique, le terme désignant les quatre points cardinaux était les Quatre Airts ou Airts. A l'origine, ces Eléments étaient définis par rapport aux vents dominants en Grande-Bretagne. En Ecosse, les mots gaéliques désignant les points cardinaux étaient aiet, l'est; deas, le sud; iar, l'ouest et tuath, le nord.

Les quatre Eléments sont des forces et des énergies qui constituent l'univers et tout ce qu'il contient. Ils influencent notre personnalité et la magie. Ils possèdent également une forme ainsi qu'une force. Chaque élément possède certaines qualités, natures, humeurs et buts magiques; chacun d'entr'eux a des traits positifs et négatifs. Le rituel magique invoque chaque royaume des Eléments et celui qui le gouverne pour protéger son quartier de cercle. Vous comprendrez dès lors l'importance de la connaissance profonde de chaque élément.

Pour la Wicca et la magie rituelle, chaque élément est associé à une couleur: l'est, le jaune; le sud, le rouge; l'ouest, le bleu; et le nord, le vert. Bien que les anciens Celtes connaissent bien les forces et les énergies des Eléments, ils définissaient les couleurs différemment: l'est, le rouge; le sud, le blanc; l'ouest, le gris et le nord, le noir. Pour les Celtes, le rouge symbolisait le soleil levant; le blanc, le midi; le gris, le crépuscule et le noir, minuit.

L'Elément de l'Air gouverne le quartier est du cercle. Son souverain est Paralda qui règne sur les Sylphes, Zéphyrus et les esprits de la Nature ou les fées. Sa couleur est le jaune pure; elle est considérée comme chaude et humide. Les associations positives de l'Air sont: le lever du soleil, le printemps, l'encens, la baguette magique, les nuages, les brises, le souffle, l'optimisme, la joie, l'intelligence, la vivacité d'esprit, ainsi que toute forme d'air utile.

Les associations négatives sont: la frivolité, les commérages, l'inconstance, l'inattention, la vantardise, la négligence, les tempêtes, les tornades, les cyclones et l'air destructif sous toutes ses formes.

Le Feu est l'Elément qui gouverne le quartier sud du cercle.

Son souverain est Djinn (Dee-yin) qui règne sur les tisonniers, les attisoirs et les petites fées des rayons de soleil. Sa couleur est le rouge pur ; il est considéré comme chaud et sec. Les associations positives du Feu sont: Le midi, l'été, le poignard et le glaive, les bougies, toute forme de feu utile, le Soleil, les étoiles, le sang, l'enthousiasme, l'activité, le courage, l'audace, la volonté et les qualités de chef. Les associations négatives sont: la haine, la jalousie, la peur, la colère, la guerre, le moi, les conflits, la foudre, les volcans et toute forme de feu nuisible.

L'Elément de l'Eau gouverne le quartier ouest du cercle. Son souverain est Niksa qui règne sur les Nymphes, les Ondines, les Sirènes, et les petites fées des sources, des lacs, des étangs et des rivières. Sa couleur est le bleu pur ; elle est froide et humide. Les associations positives de l'Eau sont: le coucher du soleil, la Chute, le calice et le chaudron, toute forme utile d'eau, la compassion, la quiétude, la pardon, l'amour et l'intuition. Les associations négatives sont: les inondations, les trompes d'eau, les remous, toute forme nuisible d'eau, la paresse, l'indifférence, l'instabilité, le manque de contrôle émotionnel et l'insécurité.

L'Elément de la Terre gouverne le quartier nord du cercle. Son souverain est Ghob, parfois appelé Ghom, qui règne sur les gnomes, les nains et les petites fées des rayons lunaires. Sa couleur est le vert foncé; il est froid et sec. Ses associations positives sont: minuit, l'Hiver, le pentacle, les sels rituels, les pierres précieuses, les montagnes, les grottes, le sol, le respect, l'endurance, la responsabilité, la stabilité, la perfection dans le travail et le fait d'avoir des buts dans la vie. Les associations négatives sont: la rigidité, la répugnance au changement ou à la solution des problèmes,

l'entêtement, le manque de conscience, l'hésitation, les tremblements de terre et les glissements de terrain.

Le cinquième Élément, l'Esprit (ou Nyu pour les Druides), domine le centre du cercle, et équilibre donc tous les autres Eléments. Le fait d'invoquer les dieux ou l'Esprit nous permet de mélanger les Eléments, ce qui aura pour effet de produire la manifestation désirée.

Les esprits ou les créatures des Eléments sont présents dans beaucoup de cultures, et plus particulièrement chez les Grecs et les Romains desquels nous tenons les noms que nous utilisons pour les désigner. En grec, gnoma (gnomes) signifiait la connaissance ou ceux qui connaissent. Unda (ondine) en latin signifiait vague, créature des vagues. Le mot grec silphe (sylphe) désignait un papillon ou un être aux ailes diaphanes. Salambe (salamandre) en grec décrivait un foyer; cependant, ce concept correspondait plus à un très petit dragon.

Les royaumes des Eléments et leurs dieux-souverains sont représentés dans leur quartier respectif du cercle magique par un symbole et/ou par une bougie de la couleur correspondante. Le magicien trace toujours le cercle magique dans le sens du soleil en commençant et en terminant à l'est. Lorsqu'il accueille les Eléments, il commence par l'Air à l'est. Quand il termine le rituel et désinvestit les royaumes, il commence à nouveau par la position est. Avant de procéder à l'ouverture du cercle, le magicien retourne au centre et désinvestit l'Élément de l'Esprit.

Je vous conseille de vous familiariser avec les caractéristiques des royaumes des Eléments ainsi qu'avec leurs dieux-souverains car ils joueront un rôle très important dans vos activités magiques.

5

COMMENT CREER LE CERCLE MAGIQUE

Dans la plupart des cultures, le cercle est un symbole d'éternité et d'infinité. Il n'a ni commencement ni fin. Lorsqu'il est tracé de manière adéquate, avec les bougies des Eléments aux quatre points cardinaux et l'autel au centre, le cercle devient un mandala, ou dessin sacré, au milieu duquel se tient le magicien.

Dans le domaine de la magie et des incantations, on dessine le cercle à l'aide d'un poignard ou d'une épée, et ceci afin de se protéger contre les forces négatives des esprits. Il a également le pouvoir de concentrer le cône de puissance qui s'élève ainsi à l'intérieur de ses limites. Ce cône de puissance ainsi élevé au sein du cercle a probablement un lien avec les chapeaux pointus des sorcières et des magiciens.

La figure celtique de la croix sur la roue, un symbole préchrétien, est une représentation du mandala du cercle magique. La croix aux bras égaux entourée d'un cercle symbolise l'équilibre entre les forces masculines et féminines, ainsi que les quatre Eléments, les quatre vents et les quatre points cardinaux. Au centre, au croisement des lignes se trouvent caché le cinquième Élément de l'Esprit. Le cercle qui entoure est l'univers manifesté contenu dans le cercle de l'infinité.

Image

En magie, un cercle tracé de manière adéquate devient une limite invisible, possédant des pouvoirs dans ce monde-ci comme dans d'autres. L'énergie de cette limite protège des influences négatives et contient toute la puissance que vous suscitez jusqu'à ce que vous soyez prêt à la décharger. Le cercle est une zone neutre, capable de régénérer et d'amplifier le type de pouvoir que le magicien crée.

Un cercle traditionnel a une circonférence de neuf pieds (\pm trois mètres). Parfois, un cercle de dix pieds est tracé à l'extérieur de celui-ci et les bougies des Eléments ainsi que certains symboles sont placés entre les deux limites. Il n'est cependant pas primordial que le cercle ait des dimensions précises. La valeur du cercle se mesurera plutôt à la concentration et la visualisation que vous avez déployée pour créer le cercle.

Avant que de tracer le cercle, assurez-vous que tous les accessoires dont vous avez besoin se trouvent effectivement à l'intérieur de la zone rituelle. Une fois créé et fermé, il ne serait pas raisonnable d'en franchir les limites avant que le rituel ne soit terminé et les Eléments désinvestis. Pour d'inexplicables raisons, les chats et les petits enfants ont la permission de franchir le cercle, et ceci sans déranger le flux énergétique. Cependant, je ne pense pas que ce soit une bonne idée de laisser courir les enfants dans la pièce pendant que vous vous adonnez à la magie. Vous avez besoin d'une concentration totale sans distraction superflue. En général, les chats entrent dans le cercle et regardent calmement jusqu'à ce que le rituel soit fini ou bien s'en vont. Il y en a même certains qui amplifient l'énergie et apprécient le rituel.

Image

Dans les rites Wicca, la baguette magique sert à diriger l'énergie magique et à persuader. Le athame (poignard) au manche noir ou l'épée à la lame de fer ou d'acier et à la pointe tranchante, est utilisé afin de se défendre et de bannir.

Vous devez vous centrer sur la visualisation et la convergence de l'énergie intérieure pour créer un cercle magique convenable. Le poignard ou l'épée doivent être béni (voir chapitre suivant à propos des ustensiles magiques). Tous les gestes significatifs doivent être faits à l'aide de votre main la plus puissante, c'est-à-dire la main dominante, généralement celle avec laquelle vous écrivez et que vous utilisez le plus souvent.

Tout en tenant l'ustensile rituel dans votre main dominante et en commençant par le quartier est du cercle, dirigez l'arme vers le sol tout en visualisant une flamme d'un bleu argent intense provenant de ce point. «Tracez» un cercle dans le sens des aiguilles d'une montre avec cette flamme en faisant se chevaucher les extrémités de la ligne à l'est. Plutôt que de tracer un cercle parfaitement rond, il est surtout important de pouvoir visualiser la limite faite de flammes bleu-argent qui vous entoure.

La zone du cercle peut être marquée à la craie ou à l'aide d'un ruban adhésif, mais doit être retracée avec le poignard ou l'épée à chaque fois que vous l'utilisez pour le rituel.

Les symboles et/ou les bougies représentant les quatre Eléments seront posés juste à l'intérieur des limites du cercle aux quatre directions. Il est préférable d'utiliser un compas afin d'établir correctement les points cardinaux. Accueillez chaque Élément dans son quartier respectif. Souvenez-vous que vous devez désinvestir les Eléments à la [m du rituel avant d'ouvrir le cercle.

Image

En magie celte, le fait de danser ou de marcher à l'intérieur du cercle dans une direction particulière est très important. Deaseil ou dans le sens du soleil (des aiguilles d'une montre) pour la magie positive; tuathal ou à contre-sens (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) pour blasphémer ou diminuer l'effet de la magie.

Après avoir tracé et fermé le cercle, il est important pour le flux énergétique que vous tourniez ou marchiez dans le cercle selon le type de magie que vous utilisez. Autrement dit, vous ne marcherez pas dans le sens inverse du Soleil (tuathal) dans un rituel destiné à faire de la magie positive ou pour augmenter l'effet de la magie.

Quand les procédures magiques sont terminées, «coupez» le cercle par un mouvement en arrière de l'épée ou du poignard dans une section du cercle. Les flammes bleu-argent disparaîtront en un clin d'œil.

MODELE DE RITUEL

Préparez tout ce qui vous sera nécessaire pour votre magie à l'intérieur de la zone rituelle. Installez les objets suivants sur votre autel ou à côté : tout ce qui vous est nécessaire pour vos incantations spécifiques; un calice contenant un peu d'eau fraîche; un plat de sel; le pentacle (voir chapitre sur les Ustensiles Magiques) ; épée et/ou poignard; baguette magique; brûleur d'encens (de préférence attaché par une chaîne pour pouvoir le porter) contenant du charbon de bois allumé; de l'encens; une ou deux bougies d'autel pour la lumière; les bougies pour les quatre Eléments.

Lorsque le cercle est tracé, n'en traversez plus les limites jusqu'à ce que les Eléments soient désinvestis, sauf en cas d'urgence.

Brûler de l'encens est un des rites magiques et religieux les plus anciens. En fait, le mot parfum est dérivé du latin prorumum (par la fumée). Tous les parfums ont un effet subtil et rapide sur l'esprit humain et l'inconscient. Ils font appel aux souvenirs anciens. Je pense que le meilleur encens est celui que l'on brûle sur du charbon de bois. N'utilisez SURTOUT PAS du charbon de bois destiné aux barbecues. Le brûler dans un endroit fermé peut se révéler dangereux. Utilisez plutôt les petites plaquettes conçues spécialement pour faire brûler l'encens.

En magie celte, les bougies des quatre éléments sont la rouge à l'est; la blanche au sud; la grise à l'ouest et la noire au nord. Dans la Wicca et la tradition magique, les couleurs sont: le jaune à l'est; le rouge au sud; le bleu à l'ouest et le vert foncé au nord. Pour le rituel suivant, les couleurs celtes sont d'abord mentionnées avec les couleurs de la Wicca entre parenthèses.

Si vous êtes désireux de créer une atmosphère où la magie peut opérer, choisissez une pièce éclairée de bougies, portez des robes et utilisez de l'encens parfumé et vous ferez de votre zone rituelle un lieu sacré.

Posez l'autel au centre, face à l'est. Les peuples Celtes honoraient l'est comme un endroit d'énergie rajeunissante car c'est l'endroit où le Soleil se lève tous les jours. Une musique douce vous aidera à créer l'atmosphère. Relaxez-vous et prenez quelques respirations profondes pour vous recentrer.

Prenez votre poignard magique dans votre main dominante, commencez à l'est et visualisez cette flamme bleu-argent puissante et protectrice jaillissant de la pointe de la lame rituelle que vous dirigerez vers le sol. Allez dans le sens des aiguilles d'une montre et tracez les limites magiques. N'oubliez pas de faire se chevaucher les extrémités à l'est quand vous terminez. Pour tracer le cercle vous pouvez utiliser un poignard, une épée ou l'index de votre main dominante. Lors de cette opération, dites :

Je consacre ce cercle de puissance aux dieux anciens.

Ils peuvent se manifester ici et bénir leur enfant.

Reculez vers l'autel en regardant vers l'est. Elevez votre poignard ou baguette magique en saluant et dites:

Nous voici dans un temps qui n'est pas un temps, dans un lieu qui n'est pas un lieu, un jour qui n'est pas un jour.

Je me trouve à la limite des mondes, devant le voile des mystères.

Puissent les Anciens m'aider et me protéger dans mon voyage magique.

Posez le calice d'eau sur le pentacle. Brandissez votre poignard au-dessus de celui-ci et dites:

Grande Mère, bénissez cette créature d'Eau à votre service.

Faites que je puisse me souvenir à jamais des eaux de renaissance du chaudron.

Maintenez votre poignard au-dessus du sel et dites:

Grande Mère, bénis cette créature de la Terre à ton service.

Fais que je me souviens à jamais de la Terre bénie, ses formes et créatures diverses.

Saupoudrez un peu de sel dans l'eau. Ensuite, brandissez le calice et dites:

Grande Mère, je te fais honneur !

Ensuite, versez doucement le mélange eau-sel autour des bords du cercle en commençant à l'est et en tournant dans le sens des aiguilles. Replacez le calice sur l'autel.

Maintenez votre poignard au-dessus du brûleur d'encens allumé en disant:

Grand père, bénis cette créature de Feu à ton service.

Fais que je me souviens à jamais du Feu sacré qui danse dans la forme de chaque création.

Maintenez votre poignard au-dessus de l'encens en disant:

Grand Père, bénis cette créature d'Air à ton service Fais que j'écoute à jamais l'esprit des vents par lesquels les voix des Anciens me parviennent.

Remettez un peu d'encens sur le charbon allumé. Ne mettez pas op d'encens dans le brûleur car une petite quantité suffit dans une pièce fermée ! A l'aide des chaînes attachées, effleurez le pentacle avec le brûleur en disant:

Grand Père, je te fais honneur !

Faites le tour du cercle dans le sens des aiguilles en portant le brûleur, en partant de l'est. Reposez-le sur l'autel.

Allez dans le quartier est du cercle. Allumez la bougie rouge (jaune) et saluez en levant les mains. Vous pouvez également saluer les Eléments de votre poignard, épée ou baguette magique :

J'en appelle à vous, Pouvoirs de l'Air, pour être témoin de ce rite et protéger ce cercle.

Dans le quartier sud, allumez la bougie blanche (rouge) et saluez l'Elément :

J'en appelle à vous, Pouvoirs du Feu, pour témoigner de ce rite et protéger ce cercle.

Dirigez-vous vers l'ouest; allumez la bougie grise (bleue) et levez la main en saluant :

J'en appelle à vous, Pouvoirs de l'Eau, pour témoigner de ce rite et protéger ce cercle.

Terminez en allant au nord; allumez la bougie noire (verte) et saluez l'Elément :

J'en appelle à vous, Pouvoirs de la Terre, pour témoigner de ce rite et protéger ce cercle.

Retournez vers l'autel central et tenez-vous face à l'est. Saluez en levant les bras, et dites:

Ce cercle est bouclé et entouré de pouvoirs. Je me tiens entre les mondes et je suis bien protégé.

Continuez votre cérémonie ou les incantations que vous aviez prévues. Quand tout est terminé, maintenez votre main au-dessus de l'autel et dites:

Par les pouvoirs des dieux anciens, J'engage toute la puissance du cercle dans ce charme. Ainsi soit-il.

Lorsque vous êtes prêt à terminer le rituel, allez vers l'est, éteignez la bougie rouge (jaune) et dites:

Partez en paix, O Pouvoirs de l'Air. Je vous remercie et vous bénis.

Allez au sud, éteignez la bougie blanche (rouge) et dites:

Partez en paix, O Pouvoirs du Feu. Je vous remercie et vous bénis.

Allez vers l'ouest, éteignez la bougie grise (bleue) et dites:

Partez en paix, O Pouvoirs de l'Eau. Je vous remercie et vous bénis.

Terminez en allant au nord, éteignez la bougie noire (verte) et dites:

Partez en paix, O Pouvoirs de la Terre. Je vous remercie et vous bénis.

Retournez vers l'autel et dites:

Partez en paix, tous les êtres et pouvoirs du visible et de l'invisible. Puissions-nous toujours vivre en harmonie. Je vous remercie et vous bénis.

A présent, vous allez «couper» le cercle en faisant un mouvement vers l'arrière avec votre poignard ou votre épée afin de désinvestir toute trace de pouvoir de manifestation. Dites:

Ce cercle est ouvert, mais restera toujours un cercle Sa puissance magique continuera à se répandre à travers et autour de moi.

Enlevez tous les ustensiles magiques et videz l'autel. Laissez les bougies ou les objets qui doivent rester, soit pour se consumer ou pour garder les pleins pouvoirs pendant une période limitée.

Vous avez accompli un rituel. La pratique vous permettra de laisser la puissance couler plus facilement et plus librement. Vous deviendrez également plus confiant. Bientôt, vous serez impatient de rejoindre les Anciens à la frontière des mondes.

6

LES ACCESSOIRES UTILISES EN MAGIE

La magie est un sujet difficile à conceptualiser et cependant, nous savons qu'il fonctionne bien. Les résultats en sont une preuve tangible. La magie se pratique généralement à l'aide de certains mouvements, mots et objets qui sont utilisés pour signaler à l'inconscient que quelque chose d'extraordinaire doit s'accomplir.

Ce ne sont pas des ustensiles sophistiqués ou chers qui déterminent le succès de la magie, mais plutôt la croyance, l'émotion et la discipline que vous apportez aux rituels. Si vous pratiquez la magie sans enthousiasme, elle ne vous donnera aucun résultat.

Les ustensiles ou les objets sont importants en magie mais ils n'en restent pas moins des objets. Ils ne contiennent pas de pouvoir inhérent mais sont là pour focaliser et affiner la puissance qui est en vous. Ce sont des auxiliaires visuels et manuels ou des symboles vous aidant à contacter votre inconscient et le persuadant de produire l'effet magique désiré. Tout instrument magique est une expression de la volonté du magicien et de son aptitude à la concrétiser.

Pour chaque incantation, essayez de rassembler le plus possible de symboles de la divinité qui représente la manifestation que vous désirez voir apparaître. Ceci implique l'utilisation de couleurs spécifiques, encens, statues ou images, plantes ou herbes et même des pierres et/ou des minéraux. Pour vous aider à faire un choix, vous trouverez au chapitre II un Répertoire des Correspondances décrivant la plupart des divinités celtiques.

Les ustensiles de base de la magie celtique sont: l'autel, le chaudron, le pentacle, la baguette magique, le bâton, le bandeau, le brassard, les coupes, le brûleur à encens, le couteau, l'épée, les robes, les bougies, les herbes et les pierres.

La première chose dont vous aurez besoin est l'autel. L'idéal serait d'avoir une pièce spécialement destinée à l'exercice de la magie. Mais comme peu de personnes vivent dans ces conditions idéales, l'autel peut être simplement constitué d'une table ou d'un coffre à double usage ou d'une table que vous n'utiliserez qu'à cet effet.

Une petite commode à roulettes est un bon investissement car les tiroirs peuvent servir à ranger votre matériel, et les roulettes peuvent vous permettre de l'emmener dans la pièce où vous allez travailler. Elle devrait être large et suffisamment longue pour pouvoir installer l'équipement dont vous pourriez avoir besoin pour des incantations spéciales. Elle sera également à la bonne hauteur, que vous choisissiez de rester debout, de vous asseoir ou de vous agenouiller.

Des petites écharpes multicolores que vous coordonnerez à l'incantation en cours peuvent orner l'autel. Celui-ci représente la Terre en contact avec l'Esprit; il est aussi un ancrage pour concrétiser vos charmes dans la réalité de notre plan d'existence.

Un autre objet important en magie celtique est le chaudron ou une petite bouilloire munie d'une poignée. Il représente l'élément de l'Eau. On le retrouve dans la plupart des mythes celtes, et toujours à propos d'événements magiques. Le matériau le meilleur et le plus traditionnel du chaudron est la fonte bien qu'il puisse être fait d'un autre métal. Lorsqu'il est rempli d'eau, le chaudron peut être utilisé comme un instrument dans lequel on peut interroger l'avenir, tout comme le miroir noir ou la boule de cristal. Lors de certains rites, on y met les bougies pour leur permettre de s'éteindre. C'est un instrument universel, un objet vital pour vos charmes celtiques.

Le pentagramme, une étoile à cinq pointes dont l'une est dirigée vers le haut, est un symbole de l'Esprit utilisé en Wicca et dans d'autres rituels païens. Les exemples les plus anciens du pentagramme ont été trouvés parmi les reliques antiques de Babylone. Les chrétiens, qui ont dénoncé son application, l'ont utilisé durant des siècles pour représenter les Cinq Plaies du Christ.

On le connaît également comme le Pied des Druides, le Pied des Sorciers, le Pied des Sorcières et la Croix des Gobelins, et il peut être inscrit, même de manière invisible, sur les portes et les fenêtres afin d'écartier le diable. Ce symbole était peint sur le bouclier de Sir Gawaine. Une forme active du pentagramme est la tige fossilisée du lis de mer.

Image

Un pentagramme est souvent gravé ou peint sur un disque de bois ou de métal (parfois serti de pierres fines), que l'on désigne sous le nom de pentacle; ce disque est utilisé comme ressource énergétique pour bénir des objets rituels, tels que de l'eau ou du vin dans un calice, des amulettes ou des ustensiles. On l'utilise également pour contrôler des esprits élémentaires rebelles.

Les satanistes (membres du culte de Satan) aux États-Unis ont corrompu ce symbole sacré en l'utilisant avec une pointe vers le bas. Si vous l'utilisez de manière adéquate, c'est-à-dire avec la pointe vers le haut, ce symbole n'a aucune corrélation avec le satanisme. En fait, vous ne pouvez être sataniste et sorcier à la fois. Les sorcières ne croient pas au Diable. Pour être sataniste, vous devez être chrétien et croire au Diable, l'alter ego puissant de Dieu.

Dans la tradition, la baguette magique et le bâton doivent être en bois et fabriqués par la personne qui s'en servira. Si vous les achetez ou si vous les faites faire, emplissez-les de vos propres vibrations avant de les utiliser. Le simple fait de les manipuler souvent et de leur envoyer vos pensées positives fera l'affaire. La baguette magique et le bâton seront faits de trois branches naturelles ou de goujons ornés de cristaux et de perles de bois.

Image

Vous choisirez la longueur de la baguette magique selon votre convenance mais elle ne sera pas plus longue que votre avant-bras; le bâton sera de la hauteur de votre épaule. Les hommes attachent parfois un petit cône au bout de leur baguette magique. Les femmes, par contre, décorent la leur d'un cristal ou d'un croissant de Lune. La baguette magique est un objet plein de charme; le bâton est à la fois un symbole de la connaissance magique et du droit d'invoquer les divinités et les pouvoirs archétypiques. Ils appartiennent tous deux à l'Elément de l'Air.

Le bandeau et le brassard représentent les énergies personnelles masculines et féminines sur lesquelles vous travaillez; autrement dit votre moi intime. Les femmes portent le plus souvent des bandeaux argentés. Le bandeau pour dame est souvent orné d'un croissant de Lune, les pointes tournées vers le haut. Les hommes utilisent plutôt du métal doré; leur bandeau est orné du symbole du Soleil qui est constitué d'un simple cercle ou d'un cercle entouré de flammes rayonnantes. Les bandeaux, brassards et autres talismans personnels appartiennent à l'Elément de l'Esprit.

Image

Les coupes peuvent être de formes, tailles ou compositions très ariées. Elles contiennent de l'eau ou du vin mais sont également utilisées vides. Pour le vin, n'utilisez surtout pas de coupe en cuivre ou en étain sauf si elle est recouverte d'argent.

En effet, la réaction entre ces métaux et le vin peut vous empoisonner. Le bois, la céramique, la pierre, le verre ou l'argent

49

conviennent. Les coupes, tout comme le chaudron, appartiennent à l'Elément de l'Eau.

Il est important de vous procurer un bon brûleur d'encens, surtout si vous utilisez les meilleurs encens que l'on brûle sur du charbon de bois. Choisissez un brûleur muni d'un socle pour pouvoir le poser. Remplissez-le d'une couche de sable frais, ce qui a pour effet de faciliter le nettoyage et de ne pas laisser pénétrer la chaleur dans l'autel. Si vous voulez le déplacer lorsqu'il est chaud, il sera nécessaire d'y attacher des chaînes.

Si votre brûleur n'en possède pas, vous pouvez attacher un anneau métallique plus petit que la boule du brûleur, que vous relierez à quatre petites chaînes, elles-mêmes reliées à un plus petit anneau destiné à le porter ou à le pendre. Vous posez le brûleur dans le plus grand des anneaux métalliques et vous pouvez ainsi le manipuler par les chaînes. Représentant l'Elément du Feu, vous pouvez également utiliser le brûleur d'encens lors des incantations nécessitant le brûlage de papier.

Le poignard sera neuf de préférence; vous choisirez sa forme et sa taille à votre meilleure convenance. Dans la tradition Wicca, le manche est noir et la lame a un double tranchant. Cependant, la lame ne sera pas plus longue que la paume et les doigts de votre main. Le métal de la lame devra pouvoir être aiguisé car vous utiliserez ce couteau pour couper les herbes et inciser les bougies.

Si vous achetez un couteau usagé, veillez à ce qu'il ne comporte pas de vibrations négatives. Vous pouvez vérifier ceci par l'émotion que vous ressentirez en le manipulant. Si malgré de telles vibrations vous désirez encore ce couteau, purifiez-le dans votre cercle en l'aspergeant d'eau bénite et en le passant dans la fumée d'encens. Le couteau et l'épée appartiennent tous deux à l'Élément du Feu.

L'épée, tout comme le bâton, est un outil de commandement.

On ne l'utilise pas souvent mais elle est nécessaire lors de certaines incantations. Le choix de sa longueur, de sa taille et de son style est personnel; veillez simplement à ce que vous puissiez aisément la

50

manipuler. Le poids et la longueur d'une claymore écossaise, par exemple, devient un véritable test d'endurance après quelques minutes. Une épée d'une longueur de 40 à 60 centimètres conviendra parfaitement.

Les bougies, représentant à la fois l'Élément de l'Air et du Feu, seront utilisées pour tout ce qui va de l'éclairage de l'autel à certains effets particuliers lors des incantations. La composition de la cire importe peu. Les couleurs dont vous aurez besoin sont : le blanc, le noir, le rouge, le rose, l'orange, le jaune, le vert, le bleu, le violet, le brun, le magenta, l'indigo, l'or et l'argent. Vous trouverez la signification de toutes ces couleurs dans le Répertoire de Correspondances.

Il est préférable que le magicien récolte les herbes à l'aide de son propre poignard rituel. Cependant, ceci n'est pas toujours possible, surtout si vous habitez en ville ou si certaines herbes ne poussent pas dans votre région. Si vous achetez une grande quantité d'herbes, conservez-la dans un verre fermé ou un pot de céramique à l'abri de la chaleur et des rayons du soleil. Les herbes appartiennent à l'Élément de la Terre. Vous trouverez la liste de leurs usages dans le Répertoire de Correspondances.

On utilise les pierres colorées de formes et de tailles variées lors des incantations celtiques. Que vous les achetiez ou que vous les trouviez vous-mêmes, veillez à ce que leurs vibrations vous conviennent. Bien qu'il n'existe pas de nombre bien défini, n'en utilisez quand même pas plus de treize à la fois. Elles appartiennent à l'Élément de la Terre et jouent un rôle important dans les incantations celtiques. Les cristaux et autres pierres sont de bons conducteurs de l'énergie magique dans leur état naturel et n'ont pas besoin d'être polies pour être utilisées.

Les pierres des couleurs suivantes vous seront utiles. Les pierres décrites ci-après ne sont qu'une représentation de la couleur : le rose (quartz rose), le rouge (jaspe rouge, cornaline), le _ une (ambre, topaze, citrine), l'orange (cornaline, jacinthe), le bleu .apis lazuli, labradorite), le vert (jade, malachite, amazonite), le

5]

52

blanc (pierre de Lune, quartz, cristal de roche), le brun (œil-de-tigre, quartz enfumé), le noir (onyx, obsidienne), le violet et lavande (améthyste, quartz, béryl).

Il n'est en aucun cas nécessaire de collectionner toutes ces pierres. Vous pouvez simplement les avoir ramassé en vous promenant; vous ne devez même pas connaître leur nom.

L'essentiel est qu'elles aient la couleur adéquate et qu'elles vous conviennent.

Il y en a quatre qui sont vraiment essentielles lors de certaines incantations: la pierre de Lune, la pyrite (l'or du fou), le cristal de roche et la pierre d'aimant.

Une amulette ou un bijou païen peut être utile au magicien, à la fois comme protection et comme stimulus de la transformation magique lors des rituels. Chantez des louanges à ce bijou, ça l' « enchantera » et le transformera en porte-bonheur. L'acquisition d'une amulette (qui sera dissimulée si vous la portez tous les jours) rétablira votre confiance en vous, et de ce fait vous amènera le bonheur. Anciennement, il y avaient plusieurs symboles connus pour leur pouvoir de protection et de chance: le pentagramme, la croix ansée et l'étoile à 6 pointes ou Sceau de Salomon. Bien que l'amulette ne soit pas un outil rituel, beaucoup de magiciens la considèrent comme un objet précieux.

Lorsque vous serez passé maître dans l'art de la magie, vous serez peut-être désireux de vous procurer d'autres aides divinatoires, telles que des cartes de tarot. Nous savons actuellement que les anciens Celtes esquisaient des motifs sur des pierres et des objets en bois.

On présume que ces inscriptions constituaient l'alphabet Ogham ou des dessins s'en approchant.

Le dernier élément fondamental de votre attirail magique est une robe réservée aux incantations. Elle peut être unie ou dans les couleurs que vous aimez et qui vous mettent dans une atmosphère magique. Il est préférable d'en avoir plus d'une, chacune d'une couleur différente. Les couleurs peuvent être assorties aux couleurs

des bougies dont vous trouverez la liste dans le Répertoire de Correspondances.

Une dernière chose que vous pourriez choisir, qui n'est pas à proprement parler un « outil », est un nom magique. Celui-ci sera personnel et privé et ne devra jamais être révélé à quiconque, sauf si vous travaillez avec un autre magicien respectable. Lorsque vous empruntez le nom magique en entrant dans le cercle, vous vous présentez aux puissances divines comme une personne différente, qui est habilitée à les approcher et à faire de la magie.

Placez votre autel dans la direction de l'est. Lorsque vous serez plus initié à la magie, vous pourrez tourner votre autel dans une autre direction de votre choix. Mais avant de devenir un magicien plus accompli, il est préférable de vous tourner vers l'est. Afin de déterminer la direction la plus adéquate dans des travaux plus avancés, utilisez la section des Rituels dans la Table des Eléments que vous trouverez dans le Répertoire de Correspondances.

La meilleure façon de vous constituer une batterie d'outils magiques, est de le faire à un rythme lent et régulier. Les sorciers disent que l'on ne doit jamais lésiner sur le prix d'un objet rituel.

Il n'est pas nécessaire que vous trouviez ou achetiez tout d'une seule fois. Le fait de trouver la bonne pierre ou l'outil adéquat de manière parfois inattendue ou dans un endroit tout-à-fait inhabituel vous procurera une joie toute particulière.

7

LA WICCA CELTIQUE ET LA VIERGE

La sorcellerie ou Wicca est à la fois une religion et un système magique. Mais c'est également un mode de vie, une façon de recevoir ce qui vous entoure. Le mot Wicca ou sorcière vient de la langue anglo-saxonne et signifie un sage. A l'origine, le mot désignant un sorcier était Wicca et une sorcière Wicce, le pluriel étant Wiccan. Actuellement, le mot désignant les deux sexes est Wicca. Le mot «warlock» (sorcier, magicien) est en fait un mot écossais et n'est pas utilisé en sorcellerie.

Les sorcières sont des gens pratiques qui recherchent les pouvoirs cachés et la connaissance, et qui ne se conforment généralement pas aux normes «acceptables» de la société. Les gens qui ont commis l'erreur de tourmenter un vrai sorcier ont certainement souffert de malchance pendant très longtemps.

Pour les Celtes, les aspects féminins et masculins de la Nature étaient personnifiés par la Déesse de la Lune Blanche et le Dieu à Cornes. Ce sont les divinités les plus anciennes que l'on connaisse. Actuellement, cette idée fondamentale est toujours soutenue par les

55

sorciers, bien qu'ils invoquent également d'autres aspects de chacune de ces deux divinités principales, tout comme le faisaient les Celtes. Les sorciers croient que tous les dieux n'en font qu'un et que toutes les déesses n'en forment qu'une seule, et que les deux sont unis.

Les sorciers et les païens celtiques croient en un autre monde composé d'esprits à la fois humains et appartenant aux éléments.

Les sorciers croient que leurs puissants homologues du passé sont toujours capables de les aider à pratiquer leur art aujourd'hui. Les Celtes croyaient que leurs ancêtres morts pouvaient faire la même chose. La plupart des groupes païens croient en la réincarnation et à la destinée du karma.

Les magiciens et les sorciers croient en l'existence du plan astral. Ce plan est composé d'un type d'énergie différent ayant des vibrations d'une vitesse supérieure à celle de notre monde physique. En même temps, le plan astral et notre monde s'interpénètrent. Le plan astral est très sensible aux pensées et aux émotions. Les âmes des esprits de la Nature, des animaux, les êtres créés par les fortes projections de pensées humaines habitent certaines zones de ce plan.

Des niveaux supérieurs du plan astral contiennent Emania, le pays des âmes supérieures défrites, tandis que les niveaux inférieurs sont habités par l'obscurité spirituelle et les âmes inférieures.

Les sorciers et les magiciens choisissent un nom secret qu'ils utilisent uniquement lors des rituels. Ce nom magique les aide à séparer leur esprit du monde quotidien et à se préparer aux actions

supernormales. Cela vous permet de vous convaincre que vous êtes une personne tout-à-fait différente, capable d'accomplir des actions paranormales au sein de votre cercle.

Des réunions mensuelles de sorciers ont lieu à l'approche de la Pleine Lune ou lors de celle-ci. La Pleine Lune est le point culminant de la puissance psychique. Les huit fêtes appelées Sabbats rythment leur année. Les quatre Grands Sabbats (Majeurs)

56

-ont: Imbolc, Beltaine, Lunasa et Samain. Les quatre Sabbats _ mineurs sont les équinoxes et les solstices.

Le flux d'énergie étant particulièrement puissant lors des équinoxes, ces périodes sont propices aux incantations concernant la croissance d'une pensée ou d'une idée. La période des solstices est plus calme et plutôt recommandée pour le regroupement l'énergie et la prière. Les autres fêtes, ou les quatre Sabbats _ majeurs, émettent des courants énergétiques tous les trimestres.

Les magiciens et les sorciers savent que les matières, formes, énergies et forces qui semblent s'opposer, ne s'opposent pas du tout en réalité. Elles sont simplement des manifestations différentes d'une même idée. Même les Celtes comprenaient ceci.

Les sorciers et les païens celtes croient que ce monde n'est qu'une partie de la réalité et que la divinité est à la fois masculine et féminine. Ils disent que les êtres humains ont plus de cinq sens et que l'on peut les entraîner à prendre conscience des autres mondes. Le concept de Force Créatrice Ultime, ou Dieu au-dessus des dieux, est la force vitale inexplicable de l'univers. Leur anthéon de dieux et déesses qui règnent sur les différentes parties de la Nature et aident l'univers à évoluer, ne sont que les différents aspects de cette force vitale.

Ils disent qu'il est logique de croire en la réincarnation plutôt qu'en la destruction de la mort, car rien ne se détruit dans l'univers, comme la science moderne nous l'enseigne; il n'y a que la forme qui puisse changer. Le Karma, qui est profondément impliqué dans la réincarnation, signifie simplement que toute action produit une réaction égale; et il ne s'agit pas nécessairement d'une punition. Les sorciers et les religions celtes nous enseignent qu'entre les réincarnations, l'âme se repose dans le Pays des Fées, un paradis païen, que les Celtes appelaient Timan-Og ou le Pays des Jeunes. Ils expliquent la coexistence de ce monde de la vie future avec le nôtre en l'identifiant au plan astral.

Une forme naturelle et puissante du cercle magique est le cercle des fées où poussent de l'herbe plus drue et des champignons, à

57

condition évidemment que vous soyez en bons termes avec celles-ci. Si ce n'est pas le cas, je vous conseillerais de ne pas pénétrer dans cet endroit sacré.

Dans le cercle des sorciers, certains gestes et postures ont un sens caché bien défini. Par exemple, lorsqu'une prêtresse se tient debout, les pieds joints et les bras croisés sur sa poitrine, elle représente alors le Dieu de La Mort et de l'Au-delà. Lorsqu'elle se tient debout, les pieds écartés et les bras étendus, dans ce cas, elle symbolise la Déesse de la Vie et de la Renaissance.

Le Livre Sorcier des Ombres, ou «livre de cuisine» comme l'appelle un ami, est un livre dans lequel les sorciers décrivent les rituels et les invocations. Son nom vient du fait que tout ce qu'il contient n'est qu'une ombre de la réalité de l'Autre Monde.

Une excellente manière de susciter de l'énergie est de danser autour du cercle. Le magicien doit être conscient de l'énergie qui monte et doit la diriger dans un but précis au moment opportun.

L'effet magique de la danse peut provoquer une légère hypnose et extase. Le fait de danser en spirale vers le centre du cercle magique et d'en ressortir symbolise l'entrée dans les mystères de l'Autre Monde. Les vieux Bardes l'appelaient l'endroit du Chaudron d'Inspiration et les Héros Celtes le Château en Spirale. La danse en spirale symbolisait l'entrée spirituelle dans le Château.

Les Celtes connaissaient bien la Triple Déesse ou les trois aspects de la Déesse; actuellement, les sorciers l'utilisent encore. Chez les peuples celtes, la Triple Déesse était représentée par Anu ou Danu pour la Vierge, Badb pour la Mère et Macha pour la Mère Terrible. Pour les Celtes du Pays de Galles, la Vierge était Blodeuwedd, la Mère, Arianrhod, et la Mère Terrible Cerridwen. Même à l'époque du Roi Arthur, nous retrouvons la même triplicité : Elaine pour la Vierge, Margawse pour la Mère et Morgane comme Mère Terrible.

La Vierge est essentielle à la continuation de toute vie; sa couleur est le blanc dénotant l'innocence et la nouveauté. Elie est le printemps, l'aurore, la vigueur et la jeunesse éternelle, l'enchantement et la séduction, la Lune croissante.

58

La Mère représente l'épanouissement de la féminité, la marmite bouillonnante de Badb qui symbolise la richesse de la vie. Sa couleur est le rouge, la couleur du sang et de la force vitale. La Mère représente l'été, le jour, la vigueur, le professeur, la Pleine Lune.

La Mère Terrible, ou Mère Sombre, parfois appelée la Vieille Sorcière, est représentée par la couleur noire, la couleur de l'obscurité où toute vie se repose avant la renaissance. Cet aspect de la Déesse correspond à l'hiver, la nuit, la sagesse, le conseil, le seuil de la mort et la réincarnation, la Lune décroissante.

L'année païenne celtique se basait sur treize mois lunaires qui portaient des noms d'arbres et de plantes. Selon la Loi Brehonne Irlandaise, ces arbres correspondaient à l'alphabet Ogham et étaient divisés en trois catégories: les chefs, les paysans et les arbustes. Le classement était basé sur l'importance symbolique que les Druides leur accordaient. On reviendra de manière plus détaillée sur l'alphabet des arbres dans le chapitre sur l'Alphabet Ogham.

La nouvelle année celtique commençait le premier novembre, après Samain. On appelait ce mois Beith ou Bouleau. Ensuite, il y avait: Luis ou Sorbier pour décembre; Fear ou Aulne pour Janvier; Saille ou Saule pour février; Nuin ou Frêne pour mars;

Huath ou Aubépine pour avril; Duir ou Chêne pour mai; Tinne ou Houx pour juin; Coll ou Noisetier pour juillet; Muin ou Vigne pour août; Gort ou Lierre pour septembre et Ngetal ou Roseau pour octobre. Le treizième mois était Ruis ou Sureau. Cela correspondait à une période très courte pour terminer l'année.

Les fêtes des solstices et des équinoxes avaient lieu un jour bien défini lorsque le Soleil émettait des signes particuliers. Ceux-ci étaient répertoriés sur des calendriers astrologiques et variaient d'année en année. Les six autres jours sacrés païens étaient également fêtés des jours bien définis. Cependant, il y a deux manières de déterminer ces six jours sacrés: d'une part, à une date définie, et d'autre part, le jour le plus proche de la Pleine Lune. Je signalerai les deux options au début de chaque rituel festif.

59

Le monde antique païen comptait les nuits plutôt que les jours.

Toutes leurs fêtes avaient lieu la soirée ou la nuit précédente. Leur jour commençait au coucher du soleil.

Samain, notre Halloween actuel, était la fin de l'année celtique.

En fait, la nouvelle année commençait lors du coucher du soleil du 31 octobre. Ce rituel était connu sous le nom de Nuit des Ancêtres ou Fête des Morts. Comme ils croyaient que le voile entre les mondes est plus fin cette nuit-là, on la considérait comme une nuit propice aux divinations. Ces fêtes étaient célébrées à la mémoire des ancêtres morts et en signe d'affirmation de la vie qui continue.

e' était une période propice pour régler les problèmes et éliminer les vieilles idées. On la fêtait le 31 octobre ou à la première Pleine Lune du Scorpion.

Le Solstice d'Hiver a lieu vers le 21 décembre. C'est le temps de la mort et de la renaissance du Dieu Soleil. Les jours sont les plus courts et le Soleil est à son point le plus bas. La Pleine Lune qui suit Noël est considérée comme la plus puissante de toute l'année. Ce rituel est l'occasion d'une petite fête lors de laquelle on place le plus possible de bougies sur l'autel ou à côté en guise de bienvenue à l'Enfant Soleil.

Imbolc, le premier février ou la première Pleine Lune dans le signe du Verseau, est une période de purification et d'agneaux nouveaux-nés. Le nom Imbolc vient du mot «oimelc » ou lait de mouton. C'est la fête de la Vierge en préparation de la croissance et du renouveau.

L'Équinoxe de printemps, vers le 21 mars, correspond à l'équilibre entre la lumière et l'obscurité, mais c'est une période où la lumière augmente.

Beltaine, le premier mai ou la première Pleine Lune dans le signe du Taureau. Les autres noms sont le Jour de Mai ou le Jour de la Vierge. A l'origine, c'est une fête de la fertilité où ont lieu des enchantements naturels et où l'on fait des offrandes aux plantes sauvages et au monde des Éléments. Les pouvoirs des elfes et des fées est croissant et atteindra son point culminant lors du Solstice

60

J-Eté. C'est une période propice à la magie, à toutes les divinations ;: également à la création d'un bois ou d'un autel dans son jardin.

est également la période où l'on honore les maîtres de maison.

Le Solstice d'Été, vers le 21 juin, est la période où les jours ont les plus longs. Le Soleil est à son point culminant avant de s'éclipser vers l'obscurité. Selon la tradition, les herbes récoltées ce jour-là sont extrêmement puissantes. Cette nuit-là, les elfes et les fées abondent.

Lugnasad, le premier août ou la première Pleine Lune dans le zodiaque du Lion. C'est la fête d'avant-moisson, un tournant dans l'année de la Terre Mère. On récolte les dernières herbes. On fête également le mariage du dieu Lugh avec la Terre Mère.

L'Équinoxe d'Automne, vers le 21 septembre, était une période de repos après les moissons. A nouveau le jour et la nuit sont en équilibre, mais l'obscurité augmente. Tous les préparatifs pour la période sombre de l'année et la fin de l'année ont été faits et cela nous ramène donc à Samain.

INITIATION DE SOI

Remarques spéciales: il est préférable de la faire lors de la Pleine Lune. Préparez-vous en restant dans le silence au moins une heure avant le début du rituel de consécration à l'univers païen.

Portez une robe magique ou restez nu. Pensez à votre nom magique.

Matériel pour l'autel: poignard, calice d'eau, calice de vin, sel, brûleur, encens, bougie blanche conique dans le chaudron, bijou magique, pentacle et quatre bougies pour les Éléments.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez votre rituel comme illustré dans la section « Modèles de Rituel » du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule « continuez vos incantations comme prévu » :

Mettez une pincée de sel sur votre langue et dites:

Je suis un être mortel et la Triple Déesse et le Grand Dieu m'aiment et veillent sur moi.

Toutes choses sont engendrées par la Grande Mère et toutes choses en leur saison retournent à elle. Par son chaudron sacré, j'entre et je quitte ce monde physique jusqu'à ce que, par mes actions, je ne doive plus y retourner pour apprendre.

Posez l'huile parfumée sur le pentacle. Agenouillez-vous devant l'autel et dites:

Moi, (nom magique), j'entre spontanément dans cet endroit sacré. Je viens consacrer ma vie à l'univers païen, aux Anciens Dieux Celtes, dont le pouvoir est toujours fort et vital. Ici, je m'engage solennellement à suivre les sentiers anciens qui mènent à la vraie sagesse et à la connaissance.

Je servirai la Grande Déesse et vénérerai le Grand Dieu. Je

62

suis un païen, une pierre du cercle ancien, et je me tiens fermement ancré dans la Terre, mais également ouvert aux vents du ciel et continuant ma vie à travers le temps. Puissent les Anciens Dieux Celtes être témoins de mes paroles!

Revenez-vous, allez dans le quartier est et dites:

Me voici, O Pouvoirs de l'Air, (nom magique), disciple du Seigneur et de la Vierge.

cillez vers le sud et dites :

Me voici, O Pouvoirs du Feu, (nom magique) disciple du Seigneur et de la Vierge.

Allez vers l'ouest et dites:

Me voici, O Pouvoirs de l'Eau, (nom magique) disciple du Seigneur et de la Vierge.

Allez vers le nord et dites :

Me voici, O Pouvoirs de la Terre, (mon magique) disciple du Seigneur et de la Vierge.

Retournez vers l'autel. Prenez l'huile parfumée et, d'une goutte sur l'index de votre main dominante, vous allez oindre votre front.

Dites:

Faites que mon esprit soit ouvert à votre vérité.

Oignez votre lèvre supérieure et dites:

Faites que ma bouche reste silencieuse parmi les incroyants.

Oignez votre cœur et dites :

Faites que mon cœur soit toujours à votre recherche.

Oignez le centre des paumes de vos mains et dites:

Faites que mes mains se lèvent pour vous prier.

63

64

Oignez le dessus de vos pieds et dites:

Faites que mes pieds empruntent toujours vos chemins secrets.

Restez dans le silence pour recevoir une bénédiction. Posez votre bijou sur le pentacle et dites:

Je porterai cet emblème lors de toutes mes actions magiques.

Bénissez ce (nom du bijou), O Grands dieux, que je sois en tous lieux béni et protégé.

Placez le calice de vin sur le pentacle pendant un petit moment, ensuite, levez-le haut en disant:

Aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec JOie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

Buvez le vin; gardez-en un peu pour mettre dehors pour les petites fées.

Le temps est venu maintenant de méditer.

Référez-vous maintenant au « Modèle de rituel » du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ, en commençant là où l'on stipule « lorsque tout est terminé ».

7

RITUELS SAISONNIERS

La Nuit des Ancêtres ou la Fête des Morts

(Le 31 octobre ou la première Pleine Lune du Scorpion. Cette fête est également appelée Samain ou Halloween) Remarques: C'est le Temps du Voile Fin ou communion avec les morts, la période où règne l'aspect Mère Terrible de la Déesse.

Matériel pour l'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, baguette magique, 4 bougies pour les Eléments, calice de vin, chaudron, assiette de pain et sel. Vous aurez besoin de bougies supplémentaires (une blanche, une rouge, deux noires, une jaune et une verte) et de bougeoirs. Disposez les bougies blanches, rouges et noires du côté gauche de l'autel et les vertes, noires et jaunes du côté droit.

Après avoir tracé et préparé le cercle, exécutez le rituel tel qu'il est illustré dans la partie «Modèle de Rituel» du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule «continuez vos incantations comme prévu» :

65

Tournez-vous vers les trois bougies se trouvant du côté gauche

de l'autel, en disant :

J'allume les trois bougies pour la Triple déesse... la Grande Dame des Trois Aspects. (Allumez la blanche) Vierge Glorieuse, Déesse de la jeunesse et des nouveaux commencements, de l'aurore et de l'ensemencement. (Allumez la rouge) Grande Mère, Déesse de la magie et de l'abondance, de l'amour et de la connaissance. (Allumez la noire). Mère Terrible, sage Déesse de la nuit, de la mort et de la renaissance. J'accueille la Déesse sous toutes ses formes.

Tournez-vous vers les trois bougies se trouvant du côté droit de l'autel, en disant :

J'allume les trois bougies pour le Triple Dieu...Grand Seigneur aux multiples visages. (Allumez la jaune). Roi du Soleil Eclatant, Dieu du succès et de l'abondance. (Allumez la verte). Dieu à cornes des bois, Dieu de la fertilité et de la croissance. (Allumez la noire). Seigneur obscur du monde souterrain, Dieu de la protection et du repos. J'accueille le Dieu sous toutes ses formes.

Levez les bras au-dessus de l'autel et dites:

Cette nuit, c'est la fête des morts, la nuit du changement d'année qui nous amène au Voile Fin. Cette nuit, vous pouvez voyager facilement entre les mondes. J'honore mes ancêtres dont les voix me parviennent par le souffle du vent.

Je suis prêt à accueillir dans ce cercle tous ceux qui me veulent du bien.

Placez l'assiette de pain et de sel sur le pentacle et dites:

C'est la Nuit des Ancêtres, la nuit la plus propice à la communication avec les défunts, ceux qui demeurent maintenant en présence des Dieux Anciens. Le Voile a été

66

levé et je sais que je ne suis pas oublié. Je suis prêt à accueillir dans ce cercle tous ceux qui me veulent du bien.

Levez l'assiette de pain et de sel au-dessus de l'autel et dites:

Je demande à tous ceux ici réunis de me rejoindre dans la fête.

Trempez un morceau de pain dans le sel et mangez-le.

Faites que je connaisse toujours la santé, la prospérité et le bonheur.

__ettez l'assiette de côté et placez le calice de vin un instant sur le . entacle. Levez la coupe de vin et dites:

Faites que mon corps, mon âme et mon esprit soient toujours forts. Aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec joie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

Buvez un peu de vin. Gardez-en un peu ainsi que du pain et du sel our mettre dehors pour les «petites fées» (pour plus d'information sur les fées et ces offrandes, référez-vous au chapitre sur les ::ivinités). Replacez le calice de vin sur l'autel.

Retournez-vous vers les bougies de la Déesse et dites:

La roue de l'année a tourné, la récolte est revenue. J'ai semé beaucoup de. pensées depuis le dernier Samain. Faites que je récolte le bien et que ceux qui me veulent du mal soient jetés aux oubliettes. La Triple Déesse a posé sur moi ses douces mains, guidé mes pas et entendu mes désirs. Pour tout ceci, je lui donne honneur et amour.

~ ournez-vous vers les bougies des Dieux et dites:

La roue de l'année a tourné, la récolte est revenue. Une fois de plus, je me trouve devant le Voile Fin, devant les portes qui séparent les mondes. Le Triple Dieu m'a protégé de son épée, a guidé mes pas, a entendu mes désirs. Pour tout cela, je lui donne amour et honneur.

67

Effleurez le pentacle de votre baguette magique en disant :

Indiquez-moi clairement le chemin à suivre. Entendez mes désirs, O Vénérables Dieux! Guidez-moi et protégez-moi. Conduisez-moi à plus de connaissance et d'accomplissement.

Restez silencieux lorsque vous vous adressez aux Dieux. Soyez attentif à la guidance de l'esprit qui peut venir des âmes défuntes.

Lorsque vous avez terminé, dites:

Tout l'amour et l'honneur à la Grande Dame et son seigneur. Qu'ils soient bénis!

Maintenant vient le temps de la divination, de la méditation ou des incantations. Par la magie, vous devriez maintenant entreprendre de nouveaux projets et laisser les vieux de côté.

A cette étape, référez-vous au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la clôture classique ou le rituel de départ, là où l'on stipule « lorsque tout est terminé... »

Le solstice d'hiver

01 ers le 21 décembre. Les Druides l'appellent Alban Arthuan.

l'appelle également Yule (Noël.)

Remarques: Epoque de la Déesse de la Froide Obscurité et de Naissance de l'Enfant Divin, le dieu Soleil qui renaît. Une . riode de renaissance et le changement de saison de la force errestre.

Matériel pour l'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, tacle, poignard ou épée, 4 bougies pour Eléments, chaudron, ~ 'ce de vin, cloche. Une bougie verte dans le chaudron et une - uge, une blanche et une noire disposées autour de celui-ci.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez le rituel tel -: il est illustré dans la partie « Modèle de Rituel» du chapitre 5, ~ Y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule «poursuivez "OS incantations comme prévu» :

Faites retentir la cloche trois fois et dites:

C'est le solstice d'hiver, la nuit la plus longue de l'année. L'obscurité triomphe mais commence à fléchir et à se changer en lumière. Le Roi Soleil s'en est allé en Emania. Cependant, dans le chaudron sacré de renaissance, il est à nouveau transformé en nouveau-né, Enfant Divin de Lumière.

Remettez un peu d'encens sur le charbon.

Tout est froid, et je suis en attente de l'aurore. Lorsque le Soleil se lève, la Déesse Triple donne à nouveau naissance à l'Enfant Divin.

Silencieux et émerveillé, je me trouve devant le chaudron de . renaissance, et je sais qu'un jour viendra où je devrai également passer par là pour renaître. Pour tout ceci, je fais honneur à la Triple Déesse.

69

Allumez la bougie blanche près du chaudron.

Le blanc est pour la Vierge. Puissiez-vous ensemer ma vie de joies et de nouveaux projets.

Allumez la bougie rouge près du chaudron.

Le rouge est pour la Mère. Puissiez-vous m'accorder des idées créatives et la force de les réaliser.

Allumez la bougie noire près du chaudron.

Le noir est pour la Mère Terrible qui est Sage. Puissiezvous me donner la sagesse de comprendre les mystères de la magie.

Allumez la bougie verte à l'intérieur du chaudron.

Le vert est pour le Seigneur des Forêts qui vient de naître, l'Enfant Soleil Divin qui revient dans notre monde. Je t'accueille, fils et époux de la Déesse.

Prenez la cloche et allez vers l'est. Faites-la retentir une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs de l'Air! Saluez l'Enfant Divin.

Allez vers le sud et faites retentir la cloche une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs du Feu! Saluez l'Enfant Divin.

Allez vers l'ouest et faites sonner la cloche une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs de l'Eau! Saluez l'Enfant Divin.

Allez au nord et faites sonner la cloche une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs de la Terre! Saluez l'Enfant Divin.

70

Retournez vers l'autel et faites face à l'est. Sonnez la cloche trois fois.

Je vous salue, O Dieu des bois et de la vie nouvelle! Je vous fais honneur et demande votre bénédiction.

Restez silencieux pour recevoir la bénédiction. Sonnez la cloche à nouveau trois fois.

Je vous salue, Déesse Triple, faisant jaillir la lumière des ténèbres et la vie nouvelle du chaudron de renaissance. Je vous fais honneur et demande votre bénédiction.

Restez à nouveau en silence pour recevoir la bénédiction. Placez un °t moment le calice de vin sur le pentac1e, puis, levez-le en - t:

Aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec JOle, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec JOle.

~ °ez le vin en en gardant un peu pour mettre dehors pour les ."tes féeso A cette étape, référez-vous au Modèle de Rituel au chapitre 5 ur la fermeture classique ou le rituel de départ, là où l'on stipule ors que tout est terminé... ».

Le solstice d'hiver

(Vers le 21 décembre. Les Druides l'appellent Alban Arthuan.

On l'appelle également Yule (Noël).)

Remarques: Epoque de la Déesse de la Froide Obscurité et de la Naissance de l'Enfant Divin, le dieu Soleil qui renaît. Une période de renaissance et le changement de saison de la force terrestre.

Matériel pour l'autel: encens~ brûleur; calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, 4 bougies pour Eléments, chaudron, calice de vin, cloche. Une bougie verte dans le chaudron et une rouge, une blanche et une noire disposées autour de celui-ci.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez le rituel tel qu'il est illustré dans la partie « Modèle de Rituel» du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule « poursuivez vos incantations comme prévu» :

Faites retentir la cloche trois fois et dites:

C'est le solstice d'hiver, la nuit la plus longue de l'année. L'obscurité triomphe mais commence à fléchir et à se changer en lumière. Le Roi Soleil s'en est allé en Emania. Cependant, dans le chaudron sacré de renaissance, il est à nouveau transformé en nouveau-né, Enfant Divin de Lumière.

Remettez un peu d'encens sur le charbon.

Tout est froid, et je suis en attente de l'aurore. Lorsque le Soleil se lève, la Déesse Triple donne à nouveau naissance à l'Enfant Divin.

Silencieux et émerveillé, je me trouve devant le chaudron de . renaissance, et je sais qu'un jour viendra où je devrai également passer par là pour renaître. Pour tout ceci, je fais honneur à la Triple Déesse.

69

Allumez la bougie blanche près du chaudron.

Le blanc est pour la Vierge. Puissiez-vous ensemer ma vie de joies et de nouveaux projets.

Allumez la bougie rouge près du chaudron.

Le rouge est pour la Mère. Puissiez-vous m'accorder des idées créatives et la force de les réaliser.

Allumez la bougie noire près du chaudron.

Le noir est pour la Mère Terrible qui est Sage. Puissiezvous me donner la sagesse de comprendre les mystères de la magie.

Allumez la bougie verte à l'intérieur du chaudron.

Le vert est pour le Seigneur des Forêts qui vient de naître, l'Enfant Soleil Divin qui revient dans notre monde. Je t'accueille, fils et époux de la Déesse.

Prenez la cloche et allez vers l'est. Faites-la retentir une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs de l'Air! Saluez l'Enfant Divin.

Allez vers le sud et faites retentir la cloche une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs du Feu! Saluez l'Enfant Divin.

Allez vers l'ouest et faites sonner la cloche une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs de l'Eau! Saluez l'Enfant Divin.

Allez au nord et faites sonner la cloche une fois.

Réjouissez-vous, O Pouvoirs de la Terre! Saluez l'Enfant Divin.

70

Retournez vers l'autel et faites face à l'est. Sonnez la cloche trois fois.

Je vous salue, a Dieu des bois et de la vie nouvelle! Je vous fais honneur et demande votre bénédiction.

Restez silencieux pour recevoir la bénédiction. Sonnez la cloche à nouveau trois fois.

Je vous salue, Déesse Triple, faisant jaillir la lumière des ténèbres et la vie nouvelle du chaudron de renaissance. Je vous fais honneur et demande votre bénédiction.

Restez à nouveau en silence pour recevoir la bénédiction. Placez un petit moment le calice de vin sur le pentacle, puis, levez-le en disant:

Aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec joie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

Buvez le vin en en gardant un peu pour mettre dehors pour les petites fées.

A cette étape, référez-vous au Modèle de Rituel au chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ, là où l'on stipule « lorsque tout est terminé... ».

71

1mbolc

(Le premier février ou la première Pleine Lune en Verseau. On l'appelle aussi Brigantia, Imbolg et la Chandeleur.) Remarques: Premiers mouvements de la Terre Mère; nettoyage de printemps; moment de purification; préparation à la croissance et au renouveau. La fête de la Triple Déesse Brigitte dont Je souffle redonne vie aux morts.

Matériel d'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, quatre bougies à Eléments, chaudron, calice de vin, baguette magique. Une bougie blanche à gauche du chaudron et une verte à droite.

Après avoir tracé et préparé le cercle, exécutez le rituel tel qu'il est décrit dans le «modèle de Rituel» dans le chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule «poursuivez votre rituel comme prévu» :

Ajoutez un peu d'encens au brûleur et dites:

La Terre Mère sort de son long sommeil. Les champs et les forêts entendent le munnure de son réveil. Les créatures de son royaume répondent à ses appels. Tous ses éléments sont en attente du printemps.

Effleurez l'autel trois fois de votre baguette magique.

C'est la fête de la Vierge qui redonne à toute chose le souffle de vie. C'est la période de la lumière croissante et de l'obscurité décroissante. C'est la saison de la purification et du renouveau de la vie. Me trouvant ici et maintenant à la lisière des mondes, j'arrive en présence du Seigneur et de la Vierge qui me donneront des conseils sages et avisés.

(Observez un moment de silence lorsque vous demandez l'inspiration et les conseils pour l'avenir au dieu et à la Déesse.)

72

Effleurez à nouveau l'autel trois fois de votre baguette magique.

O Dieux Anciens, le cours de ma vie est entre vos mains.

Seuls votre aide et vos conseils peuvent m'éviter les pièges et me permettre d'atteindre ma destination sans risque.

Allumez la bougie blanche à gauche du chaudron.

Je salue la Vierge glorieuse, qui fait jaillir la vie des ténèbres. C'est la saison où elle couvre la terre de sa bénédiction.

Allumez la bougie verte à droite du chaudron.

Voyez, le Seigneur des Forêts berce la Terre rêveuse de ses caresses. Comme chez les plantes et les animaux, faites que le renouveau envahisse aussi ma vie.

Placez le calice de vin un petit moment sur le pentacle, puis, levez-

le haut et dites:

Enrichissez ma vie d'intuition, de santé, de prospérité et de pouvoir magique. Honneur aux Dieux Anciens!

Voyons-nous avec joie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

Buvez le vin en en gardant un peu pour mettre dehors pour les petites fées.

A cette étape, référez-vous maintenant au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ là où l'on stipule «Lorsque tout est terminé... ».

73

Equinoxe du Printemps

(Vers le 21 mars. Les Druides l'appellent Alban Eiler. Cela correspond approximativement aux Pâques chrétiennes.)

Remarques: Equilibre entre la lumière et l'obscurité. Période de semailles au Nord; cycle terrestre des plantes et de fertilité animale, production de charmes, renaissances.

Matériel d'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, 4 bougies à Eléments, chaudron avec bougie rouge, calice de vin, baguette magique, plateau à brûler, papier, stylo, cloche. Des œufs colorés et des fleurs printanières pour la décoration.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez votre rituel comme illustré dans la partie « Modèle de Rituel» du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule « poursuivez les incantations comme prévu » :

Prenez votre baguette magique, levez les bras en signe de salutation et dites:

Voyez, le Seigneur et la Vierge de la vie qui donnent la vie. Sans son Seigneur, la Déesse est stérile. Sans sa Vierge, le Dieu est privé de vie. Chacun est indispensable à l'autre pour s'accomplir et régner, comme le Soleil à la Terre, la lance!,) au chaudron, l'esprit à la chair et l'homme à la femme.

Allumez la bougie dans le chaudron. Donnez un léger coup de baguette magique sur celui-ci et dites:

o Grande Déesse, accompagne-moi dans ton aspect de Vierge, la belle qui apporte joie et vie.

Sonnez la cloche une fois et dites:

o Grand Dieu du renouveau, accompagne-moi dans ton aspect de Seigneur des Forêts, le Dieu à Cornes qui apporte chaleur et amour.

74

Donnez à nouveau un coup de baguette magique sur le chaudron.

Puisse la force de l'ancien revivre dans le nouveau.

Grand Seigneur et Vierge, donnez-nous la force et la vie.

Soyez bénis.

Remettez un peu d'encens sur le charbon et portez l'encensoir tout autour du cercle en tournant dans le sens du soleil. Remettez le brûleur sur l'autel et levez les bras en disant:

Réveillez-vous! Toutes les créatures du royaume de la Terre, réveillez-vous! Saluez la Vierge et son Amant qui annoncent l'arrivée du printemps.

Touchez le papier de parchemin de votre poignard, en disant:

Maintenant, j'abandonne l'obscurité de l'hiver et le passé. Je regarde droit devant moi. Le temps est venu pour moi d'ensemencer le physique, le mental et le spirituel.

Ecrivez sur le papier vos désirs pour l'année qui vient. N'écrivez

qu'un seul souhait par papier. Pliez les papiers et tenez-les audessus de l'autel en offrande aux Dieux Anciens.

C'est le temps de la joie, des plantations. Avec joie et

confiance, je remets ces demandes dans les mains de la

Déesse et de son Seigneur.

Mettez le feu aux papiers à l'aide de la bougie placée dans le chaudron et laissez-les tomber dans le plateau à brûler.

Je remets volontairement ces semences de pensées dans les mains de la Vierge et de son Seigneur; que ces souhaits et rêves puissent se manifester et devenir réalité. Que les Anciens Dieux soient bénis!

Placez un petit moment le calice de vin sur le pentacle, puis levez-le haut en disant:

Honneur aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec joie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

75

Buvez le vin en en gardant un peu pour mettre dehors pour les petites fées.

A ce stade, référez-vous au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ là où l'on stipule « Lorsque tout est terminé... »

76

Beltaine

(Le premier mai, ou la première Pleine Lune dans le signe du Taureau. On l'appelle aussi le Jour de la Vierge ou le Jour de Mai.)

Remarques: Période du Dieu à Cornes et de la Vierge des Forêts. Honneur au maître de maison.

Matériel d'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, 4 bougies à Eléments, calice de vin, baguette magique. A l'intérieur du cercle, le maître de maison ou son symbole, sous la forme de votre choix; huile parfumée.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez votre rituel comme illustré dans la partie « Modèle de Rituel » du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule « poursuivez les incantations comme prévu » :

Levez votre baguette magique en signe de salutation, en disant:

Je salue chaleureusement la Déesse du monde sauvage, des arbres, des cieux, et des eaux. Je te prie, belle Dame pour que tu sois près de moi.

Dancez ou marchez autour de l'autel, en commençant par l'est et en tournant dans le sens du soleil. Faites une petite pause pour saluer chaque quartier d'Élément les bras levés. Retournez vers l'autel dès que vous avez terminé.

Bénis soient les mots de la Vierge de Mai et du Seigneur rieur des Forêts. Faites que votre lumière me remplisse comme une coupe se remplit de vin, pour que je puisse agir justement.

Que le Seigneur et la Vierge soient toujours bénis!

Allez vous placer devant le maître de maison ou son symbole.

Belle Dame, Grand Seigneur, je vous présente le maître de cette demeure, l'esprit que j'ai invité chez moi pour

77

m'aider et me protéger. J'honore cet esprit dans le symbole de son être. Grands Dieux, bénissez le maître de cette maison. J'ajoute mes remerciements à vos bénédictions.

Soyez bénis.

Ensuite, vous oignez légèrement d'huile parfumée le symbole du maître ou la statue. Si le symbole ne s'y prête pas, encensez-le au moins.

Posez un moment le calice de vin sur le pentacle, puis, levez-le haut en disant :

Honneur aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec JOie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

Buvez le vin en en gardant un peu pour les fées.

A ce stade, référez-vous au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ là où l'on stipule « Lorsque tout est terminé... »

78

Le Solstice d'Eté

(Vers le 22 JUIn. Les Druides l'appellent également Alban Heruin.)

Remarques: Nouvelle consécration à la Grande Déesse et au Grand Dieu. C'est l'époque où le Soleil projette trois rayons pour éclairer le monde.

Matériel d'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, 4 bougies à Eléments, calice de vin, baguette magique. Une bougie rouge (placée à droite du chaudron), une coupe d'eau fraîche placée dans le chaudron avec une bougie verte et une bleue sur la gauche.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez votre rituel comme illustré dans la partie « Modèle de Rituel» du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule « poursuivez les incantations comme prévu » :

Allumez la bougie verte sur la gauche du chaudron et dites:

Mère de la Forêt Verte, je te demande de bénir cette eau.

Grande parmi les étoiles, toi qui file nos destins, je te fais honneur et te prie par tes noms anciens connus et inconnus.

Allumez la bougie rouge placée à droite du chaudron et dites:

Puissant Dieu Soleil, dieu de la fertilité et de l'abondance, je te demande d'être ici et maintenant avec moi. Je te fais honneur et te prie par tes noms anciens connus et Inconnus.

Levez les mains au-dessus du chaudron et dites:

Ceci est le chaudron sacré de la Triple Déesse. Le contact de son eau sacrée bénit et renouvelle, tout comme les rayons de Soleil nourrissent et bénissent toute vie.

79

Passez vos mains et vos bras entre les deux bougies, en formant des vœux. Vous pouvez également poser les bougies par terre et passez entr'elles prudemment et lentement.

Trempez l'index de votre main dominante dans l'eau du chaudron et tracez un pentagramme sur votre front. Agenouillez-vous devant l'autel pour dédier à nouveau votre vie aux Dieux Anciens. Puis, dites:

Je servirai la Grande Déesse et ferai honneur au Grand Dieu. Je suis un païen, une pierre de l'ancien cercle, étant fermement ancré sur la Terre, mais également ouvert aux vents des cieux et poursuivant ma route à travers le Temps.

Puissent les Dieux Anciens être témoins de mes paroles.

Placez un moment le calice de vin sur le pentacle, puis levez-le haut

et dites:

Honneur aux Dieux Anciens! Voyons-nous avec JOie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie.

Buvez le vin en en gardant un peu pour les fées.

A ce stade, référez-vous au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ là où l'on stipule « lorsque tout est terminé... »

80

Lughnassadh

(Le premier août, ou la première Pleine Lune dans le signe du Lion. On l'appelle aussi Lunasa.)

Remarques: une période importante dans l'année de la Terre Mère; fête des moissons dans les pays du nord. Le Dieu est décroissant et la Déesse croissante. C'est une période particulièrement propice aux incantations de fortune et d'abondance.

Matériel d'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, 4 bougies à Eléments, calice de vin, baguette magique, assiette de pain. Chaudron avec à l'intérieur une bougie orange ou jaune. Des fleurs retombantes, du lierre et des feuilles comme décoration.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez votre rituel comme illustré dans la partie « Modèle de Rituel » du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule « poursuivez les incantations que vous aviez prévues » :

Allumez la bougie du chaudron et dites:

o Dieux Anciens des Celtes, j'invoque votre présence.

Car c'est un temps qui n'est pas un temps, un endroit qui n'est pas un endroit, un jour qui n'est pas un jour et je vous attends.

Placez l'assiette de pain sur le pentacle. Tenez-vous calme et respirez profondément pendant un moment. Concentrez-vous sur le pouvoir purificateur du souffle et de l'air. Lorsque vous vous sentez prêt, dites:

Je me suis purifié en inspirant la force vitale de l'univers et en me débarrassant de toute influence négative.

81

Levez haut l'assiette de pain, puis reposez-la sur l'autel et dites:

Je sais que chaque semence et chaque grain contiennent la mémoire des temps anciens et la promesse de toute chose qui sera. Ce pain représente la vie éternelle à travers le chaudron de la Déesse Triple.

Mangez un morceau de pain. Placez le calice de vin sur le pentacle.

Tenez-le haut, puis, replacez-le sur l'autel et dites:

Tout comme le raisin subit un changement pour devenir vin, je vais subir un changement par le chaudron sacré de la vie. Et tout comme le vin peut faire connaître à l'homme l'enchantement du divin ou le faire sombrer dans les abîmes, je prends conscience que tous les humains s'élèvent ou s'avilissent selon leur force et leur volonté.

Buvez un peu de vin et dites:

Il en est de même pour moi que pour le pain et le vin.

Toute forme contient la mémoire du passé et la promesse du futur. Je vous demande de me couvrir de bénédictions, O Dieux Anciens, et de faire en sorte que cette saison de lumière décroissante et d'obscurité croissante ne me paraisse pas trop pénible.

Ainsi soit-il.

A ce stade, référez-vous au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ là où l'on stipule « Lorsque tout est terminé... »

82

Equinoxe d'Automne

(Vers le 21 septembre. Les Druides l'appellent aUSSI Alban Elved.)

Remarques: Equilibre entre lumière et obscurité. Période de repos après les moissons, actions de grâces (après les moissons).

Période propice aux méditations sur les réincarnations en préparation à la Nuit des Ancêtres ou Halloween.

Matériel pour l'autel: encens, brûleur, calice d'eau, sel, pentacle, poignard ou épée, 4 bougies à Eléments, calice de vin baguette magique; rubans aux couleurs d'automne attachés au poignard. Feuilles d'automne comme décoration. Trois bougies (blanche, rouge, noire) disposées autour du chaudron. Lierre dans le chaudron.

Après avoir tracé et préparé votre cercle, exécutez votre rituel comme illustré dans la partie « Modèle de Rituel» du chapitre 5, en y insérant les étapes suivantes là où l'on stipule «poursuivez les incantations que vous aviez prévues» :

Allumez les trois bougies autour du chaudron et dites:

J'invoque la Vierge bénie, reme des moissons, prodiguant la vie et l'abondance depuis la nuit des temps.

Accorde-moi ta joie, ta beauté, ta puissance et ta prospérité.

Saluez le chaudron empli de lierre d'un geste de votre poignard ou de votre épée et dites:

J'invoque le seigneur des moissons, Roi sacré, prodiguant richesses et protection depuis la nuit des temps.

Accorde-moi ta force, tes rires, ta puissance et ta prospérité.

De votre main dominante, saisissez le poignard décoré de rubans, prenez le calice de vin de l'autre et dites:

83

La Vie a toujours accompli son cycle dans la chaîne éternelle de la vie. En honneur aux Dieux Anciens, je témoigne de la plénitude de ma vie et de la moisson des leçons de cette année.

Tournez trois fois autour du cercle dans le sens du soleil en commençant par l'est, et chantez:

La roue de l'année tourne et la bonté vient.

Retournez vers l'autel et mettez le poignard de côté. Posez un court moment le calice de vin sur le pentacle. Et chaque fois que vous porterez un toast, levez haut le calice avant d'en boire une gorgée.

Aux bonnes saisons qui s'en sont allées et aux bonnes saisons encore à venir. Soyez bénies.

A la Déesse! Puisse-t-elle apporter la paix et la plénitude à tous ses enfants. Soit bénie.

Au Dieu! Puisse-t-il protéger ses disciples et m'apporter la prospérité et le bonheur.

Voyons-nous avec joie, quittons-nous avec joie et revoyons-nous avec joie!

A ce stade, référez-vous au Modèle de Rituel du chapitre 5 pour la fermeture classique ou le rituel de départ là où l'on stipule «Lorsque vous avez terminé... »

84

8

INTRODUCTION AUX CELTES

Histoire

Il est généralement admis que les Celtes sont les ancêtres des Irlandais. En fait, leur civilisation couvrait un territoire beaucoup plus étendu que l'Irlande. Les Celtes ont fait irruption dans l'histoire lorsqu'ils migrèrent par vagues en provenance de l'Orient vers le 9ème siècle avant Jésus-Christ. Ils ont investi la Gaule, la Péninsule Ibérique, le Nord de l'Italie, les Balkans, l'Asie Mineure, l'Angleterre, l'Ecosse, le Pays de Galles et l'Irlande. Vers le 5ème siècle avant Jésus-Christ, ils se sont adonnés au pillage de certaines villes d'Italie, de France, d'Allemagne et de Suisse, où ils se sont établis pour un certain temps. A l'apogée de leur puissance, ils s'étendaient des Iles Britanniques jusqu'aux confins de la Turquie, mais abdiquèrent finalement devant les Romains et les tribus germaniques.

Bien qu'ils n'appartenaient pas tous à la même souche ethnique,

85

ils parlaient les dialectes d'une même langue. Ils comptaient parmi les meilleurs technologues du monde antique: métallurgistes habiles, constructeurs de routes et chariots, spécialistes en agriculture et en élevage. Ils étaient également des guerriers d'un courage et d'une férocité inégalés et effrayaient même les légions romaines les plus endurcies. Ils ont jeté les bases de la civilisation de l'Europe occidentale.

Les Celtes formaient un peuple brillant, flamboyant, intrépide et dynamique, mais ils s'adonnaient également à la boisson et étaient assez vantards. Bien qu'ils vivaient en tribus mal organisées, ils étaient avant tout des guerriers, souvent prêts à louer leur service en tant que mercenaires pour ceux qui pouvaient se permettre leurs prix élevés.

Les femmes, qui étaient tenues en haute estime, étaient d'aussi bonnes guerrières que leurs maris. Les femmes celtes dont le tempérament était souvent fougueux constituaient une force dangereuse

dont il fallait tenir compte. Aux débuts de l'histoire celte, il n'était pas rare de voir les femmes combattre aux côtés de leurs maris.

Vers le premier siècle avant Jésus-Christ, les Romains commencèrent à empiéter sur les territoires celtes, et ils ont fini par conquérir la plus grande partie de leurs terres, à l'exception de l'Ecosse et l'Irlande. Même après la conquête des Romains, des soulèvements avaient lieu régulièrement. Et celui qui fut mené par la Reine Boudicca en Angleterre en l'an 61 de notre ère, réussit presque à anéantir les légions romaines de ce pays. Les croyances celtes se sont maintenues jusqu'aux invasions chrétiennes.

Six cents ans avant Jésus-Christ, les peuples celtes avaient déjà un alphabet, l'Ogham. L'alphabet Ogham était sacré et ils ne l'utilisaient qu'à des occasions spéciales. Les Druides connaissaient et utilisaient l'alphabet grec pour les messages ordinaires, bien que des années plus tard, les Bardes du Pays de Galles continuaient à utiliser l'alphabet Ogham pour recopier ce dont ils se souvenaient des traditions druidiques. Par la suite, l'église chrétienne les a forcés

86

à remplacer leur alphabet par le latin. A l'aide de ces trois alphabets, il est probable que les Celtes, du moins en Irlande, aient commencé à transcrire leur histoire et leurs légendes.

Bien que l'on croie que les Celtes ne gardaient pas leurs écrits, St. Patrick a quand même fait brûler près de 180 livres irlandais écrits en langue celte. Cela nous donne une idée des zélés chrétiens qui détruisirent tout ce qu'ils pouvaient trouver comme littérature druidique. Mais pour une raison inconnue, certains moines-scribes chrétiens se sont sentis poussés à retranscrire les mythes celtiques, et cela même lorsque les missionnaires furent déterminés à éradiquer toute croyance dans les dieux et déesses anciens.

87

Religion

Les Celtes étaient un peuple très religieux. L'enseignement éthique des Druides peut se résumer à adorer les dieux, ne pas faire le mal, être fort et courageux. Ils croyaient à la réincarnation et à la transmigration des âmes (le transfert d'une âme humaine dans la forme d'un animal ou d'une plante). Leur panthéon comprenait de nombreuses divinités féminines de premier ordre - les déesses mères, les déesses guerrières, les déesses tutélaires. Ils connaissaient également le concept de la divinité trine, les trois aspects d'un même dieu. Ils ne croyaient pas au châtime des dieux après la mort.

Les Druides étaient les prêtres celtes. Au début, et jusqu'à ce que les Romains et d'autres religions basées sur le patriarcat ne leur imposent un changement, les Celtes avaient des organisations similaires pour les femmes. Il y a certains indices dans les écrits historiques qui nous permettent de penser que l'on appelait ces femmes Dryades et qu'elles vivaient dans des bois sacrés. Il est même très probable qu'elles aient existé avant les Druides, comme elles appartenaient aux religions très anciennes de la déesse.

Dans son livre « The underside of His tory » (La Face Cachée de l'Histoire), Elise Bounding affirme que certaines Druidesses, comme le groupe qui servait la déesse Brigitte, formaient des ordres cloîtrés, n'ayant jamais de contact avec les hommes. D'autres prêtresses étaient mariées et quittaient régulièrement leur office pour se retrouver avec leur famille. Un troisième groupe, ressemblant plus à des servantes des Bois Sacrés, menaient une vie familiale normale. Il est aussi permis de penser que la sorcellerie ou Wicca ait pu se développer lorsque les Druides ont été contraints de pratiquer en secret.

Les Druides et les prêtresses étaient les guérisseurs, les juges, les astronomes, les enseignants, les oracles et les chefs religieux des tribus celtes.

Le Druide le plus important était le Grand Druide, et son

homologue féminin étaient les candidates de chaque sexe pouvaient fréquenter des écoles spéciales.

Ce n'était pas chose facile de faire partie de l'élite religieuse de la communauté. D'après le livre La Guerre des Gaules de Jules César, cela nécessitait 20 ans d'études et une lente et exigeante ascension des échelons des ordres. Toute éducation formelle se composait de récitation du maître et mémorisation des élèves.

Il y avait trois catégories au sein de l'ordre des Druides: les Bardes (poètes), qui portaient des robes bleues; les Ovates (prophètes et philosophes), qui étaient habillés de vert et les prêtres Druides, vêtus de blanc. Bien plus tard, les moines chrétiens ont recopié leur tonsure.

En Irlande, les Ovates et les Bardes étaient connus sous le nom de Filid. Les Druides étaient les philosophes, les juges et les conseillers des chefs de tribus. Les Ovates rassemblaient des connaissances de tout type, les Bardes faisaient des louanges ou pastichaient; ils enseignaient également la musique et la poésie.

Cet enseignement a survécu en Irlande sous le nom de Loi Brehonne. Ils chantaient des hymnes ressemblant aux védas, pratiquaient des sacrifices à l'aide de plantes et parfois même avec des animaux ou des humains et faisaient des feux sacrés. Il faut cependant souligner que la pratique des sacrifices humains est restée exceptionnelle en Irlande et en Angleterre.

Lors de certaines cérémonies dévolues à la fertilité, les Grands Prêtres portaient parfois des masques ou des couronnes à cornes. Ces dernières étaient portées en honneur au dieu celte Cernunnos (en Angleterre) ou du Dieu à Cornes, et symbolisaient la virilité masculine dont on avait besoin pour la fertilité. Le Dieu à Cornes était celui qui ouvrait les Portes de la Vie et de la Mort, le principe masculin, le côté actif de la nature, le dieu du Monde Souterrain.

C'est la forme divine la plus ancienne de ce monde.

L'homologue féminin de Cernunnos était la Déesse nue Lune Blanche. Cette vieille Déesse de la Terre est la Mère Originelle, qui crée tout, le côté passif et féminin de la Nature.

Le groupe des Druides était extrêmement puissant. Ils pouvaient passer facilement d'une tribu en guerre à une autre, ou aller dans la région qu'ils préféraient. En fait, ils étaient si puissants et si bien entraînés que bien plus tard, on leur aurait interdit le port et l'usage d'armes. Il paraît que rien qu'avec des mots, ils étaient capables de conquérir les ennemis et de provoquer toutes sortes d'épreuves. Ils entretenaient des relations très spéciales avec la Nature.

A l'origine, l'alphabet Ogham des Celtes, qui a vraisemblablement été utilisé jusqu'aux environs de 700 après Jésus-Christ, était un enseignement sacré. Chaque lettre représentait toute une série d'idées et de pensées. Les candidats druides ne pouvaient l'utiliser que comme langue secrète en caressant le nez, les jambes ou un objet dur. Par ce moyen, le candidat pouvait passer un message silencieux à un autre candidat tout en parlant à une troisième personne de quelque chose qui n'avait rien à voir avec leur message.

Cette capacité les rendait si redoutables que l'utilisation de ce langage de signes fut par la suite prohibée par la loi.

Dans la croyance celte, les zones d'être ou d'existence étaient représentées par trois cercles concentriques. Abred, le plus à l'intérieur, est le lieu où la vie jaillit de Annwn; c'est l'arène où l'âme humaine doit se parfaire. Le cercle du milieu est Gwynedd (la pureté) où l'étincelle de la vie triomphe finalement du mal et peut se reposer éternellement par la réincarnation. Le cercle extérieur est Ceugant (l'infinité) ; c'est le lieu où réside le pouvoir ultime de création. L'idée de cet univers ayant trois aspects se représente par le nœud à trois pointes de l'art celtique.

90

La science druidique enseignait que l'âme humaine devait subir de nombreuses réincarnations dans Abred, le Cercle de la Nécessité, avant de pouvoir atteindre Gwynedd, le Cercle de la Sainteté. Abred représente la vie terrestre; une fois les leçons apprises, l'âme n'y retourne plus. Les Druides enseignaient que trois choses pouvaient entraver cette progression de l'âme: l'ego ou l'orgueil, les mensonges et la cruauté gratuite.

Les prêtresses ou Druidesses étaient très vénérées dans la société celtique, car elles connaissaient le pouvoir des mots, des pierres et des herbes. Elles endormaient les mourants en chantant, faisaient des enchantements et des charmes, elles rendaient des prophéties, aidaient les naissances et opéraient des guérisons. Un chaudron, une coupe, une source ou une fontaine constituait un des éléments principaux d'un Bois Sacré et était probablement utilisé pour interroger l'avenir. Les femmes aux cheveux roux étaient consacrées aux déesses de la guerre car le rouge était la couleur du sang de la vie et du sang menstruel.

Les forgerons occupaient une place de choix dans l'ordre social car on les formait à un genre spécial de magie. Ils étaient préparés durant un an et un jour dans l'île de Scath (peut-être Skye), à l'étude de la magie du métal et des arts martiaux. Ils pouvaient aussi guérir, rendre des prophéties et fabriquer des armes aux pouvoirs magiques. Les forgerons étaient consacrés à la déesse Scathach ou Scota. La plupart des cultures païennes redoutaient les forgerons à cause de leur pouvoir de création utilisant les quatre Eléments de la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Ma grand-mère m'a raconté que lorsqu'elle était jeune fille, ses amis et elle devaient quitter la forge lors de certaines opérations de

fabrication. Mais comme elle était curieuse, elle revint un jour en catimini et vit le forgeron chuchoter certaines « choses » au métal mais elle n'a pas pu entendre ce qu'il disait.

Certaines collines, lacs, grottes, sources, puits, monolithes, clairières dans les Bois Sacrés et anciens cercles de pierres étaient choisis comme endroits sacrés de culte car ils correspondaient aux

91

lignes zodiacales terrestres et à des événements importants du passé. Les puits, les fontaines, les sources et les étangs étaient considérés comme des symboles féminins, des passages d'eaux vers les entrailles souterraines de la Grande Mère. Mais les Druides préféraient les bosquets et les forêts de chênes. Il leur arrivait même de construire, en guise de temple, des grands bâtiments en bois rectangulaires ou ayant la forme d'un fer-à-cheval qui symbolisait les entrailles de la Grande Mère, la Grande Porte de la Déesse ou la connaissance acquise lors d'une renaissance ritualisée. Des scènes grossièrement sculptées dans un tronc d'arbre ou des pierres ornées d'assiettes en métal étaient également des signes de dévotion à la divinité. Tous les temples celtes possédaient leur chaudron sacré, un symbole des entrailles cosmiques de réincarnation de la Grande Mère.

La plupart des fêtes avaient lieu la nuit car le jour celtique commençait à minuit; Ils comptaient les nuits plutôt que les jours.

Leur calendrier se basait sur la Lune et comportait treize mois. La moitié claire de chaque mois correspondait aux quinze jours de la Lune croissante, tandis que la moitié obscure de chaque mois correspondait aux quinze jours de la Lune décroissante. Pendant les jours de Lune croissante, les prêtres et les prêtresses pratiquaient de la magie positive, et pendant la période de Lune décroissante, ils s'adonnaient à la magie noire.

Les mois de l'année celtique portaient des noms d'arbres, qui correspondaient aux lettres de l'alphabet Ogham. Ils connaissaient et utilisaient également l'année solaire basée sur le temps mis par le Soleil pour effectuer une révolution autour de la Terre et revenir à la même place. Ils ajustaient leur année lunaire à l'année solaire en insérant en alternance un mois supplémentaire de 30 jours à des intervalles de deux ans et demi et de trois ans.

Les Druides connaissaient et utilisaient le cycle métonien grec.

Celui-ci comportait 235 mois lunaires, c'est-à-dire le temps que

92

mettent le Soleil et la Lune à revenir aux mêmes positions au terme d'un cycle de 19 ans.

Le Cycle Druidique s'accomplissait en six lustres ou trente ans, et se basait sur le calendrier solaire. Un lustre comptait cinq ans. On appelait une Ere Druidique une période de 630 ans. Les Celtes ont commencé à dater les ères à partir de la Deuxième Bataille de Mag Tuireadh en Irlande, lorsque les Tuatha De Danann ont vaincu les Fomorés.

Dans les territoires celtes correspondant à l'Angleterre et l'Irlande, une nouvelle année commençait après Samain (Halloween).

Chaque année était divisée en une moitié claire qui commençait à Beltaine (Jour de Mai) et une moitié sombre, qui commençait à Samain.

Lors des rituels, les Celtes exécutaient toujours certains mouvements dans la direction du Soleil (dans le sens des aiguilles d'une montre). Ils considéraient que c'était une malchance d'aller à contre-sens, sauf pour certains rituels spécifiques. Cette habitude de se mouvoir dans le sens du Soleil s'observait même lorsqu'ils se passaient les cornes à boire autour de la table à l'occasion de fêtes.

Les vacances religieuses se situaient aux solstices, aux équinoxes et lors des phases lunaires. Les Quatre Fêtes du Feu (les solstices et les équinoxes) représentaient les points culminants de l'année agricole celtique.. Elles correspondaient au labour, à l'ensemencement, à la croissance et à la moisson.

Il existe aussi des preuves qu'ils fêtaient Imbolc (février), Beltaine (mai), Lughnassadh (août) et Samain (novembre). Ce dernier était l'occasion de cérémonies spéciales lorsque le voile séparant les mondes est le plus fin et que l'on peut contacter les morts pour leur demander aide et connaissance.

Mai ou Maj (mai) était un mois de liberté sexuelle en honneur à la Grande Mère et au Dieu à Cornes des bois. C'est la période où ils pouvaient contracter des mariages à l'essai pendant un an et un jour; si l'expérience n'était pas concluante, les partenaires allaient simplement chacun de leur côté à l'issue de cette période. Les

93

Celtes n'accordaient pas beaucoup d'importance à la virginité étant donné que la notion de famille était prépondérante. Ils encourageaient l'activité sexuelle, surtout à Beltaine. Ils considéraient les enfants conçus à cette époque comme étant très chanceux. Les Celtes aimaient se vêtir de vert en honneur à la Mère Terre. Par contre, les chrétiens plus tard déconseillaient fortement cette couleur dans l'espoir que les gens, surtout les femmes, arrêteraient de suivre cette vieille coutume sexuelle douteuse.

Le vert était aussi, et est encore, la couleur des fées et des lutins. Il était déconseillé de le porter lorsque vous n'étiez pas en bons termes avec les fées dans leur sidhs. Les sidhs étaient d'anciens tertres funéraires disséminés dans la campagne. En Ecosse, la troupe des fées s'appelait le Sluagh Sidhe. Plus tard, le monde féérique fut considéré comme le monde des âmes des morts païens, des esprits de la Nature et des Dieux celtes. Les ronds de fées, là où poussent des champignons ou de l'herbe plus drue, sont encore considérés comme des endroits empreints de magie et de pOUVOIR.

Les dieux celtiques terrifiants n'étaient que des personnifications des forces naturelles destructrices de ce monde. Les gens s'intéressant aux phénomènes paranormaux savent très bien que les esprits de la Nature hantent les endroits isolés; ces endroits ne sont ni bons ni mauvais mais différents. Les peuples celtes en étaient persuadés. Aussi adoptaient-ils une attitude ouverte envers les fées et les lutins, en les appelant les Bons Voisins ou Peuple de Paix pensant qu'il valait certainement mieux être en termes amicaux avec les éléments imprévisibles plutôt que de s'offrir au danger.

En Angleterre, on suppose que Glastonbury Tor est le lieu hanté par Gwynn ap Nudd, roi des fées et ancien dieu celte des morts.

D'après la tradition locale de Glastonbury, il y aurait un autel dans une grotte secrète à l'intérieur du pic rocheux. Au-dessus du flanc de la colline, on aperçoit clairement un sentier processional ressemblant à un labyrinthe, et l'on attribue des pouvoirs curatifs paranormaux au Puits du Calice se trouvant au pied de cette colline.

94

On identifie souvent Avalon à Glastonbury. Le nom Avalon signifie «Endroit des Pommes ». En Angleterre, on cultive les pommes depuis très longtemps. Pour les Celtes, le pommier était sacré à cause de son fruit. Lorsque l'on coupe la pomme en croix, on peut apercevoir un pentagramme ou une étoile à 5 pointes. Le penta gramme était un symbole de la Déesse irlandaise des Semences, Cerridwen, également connue sous le nom de Morrighu, la déesse souterraine de la mort et de la régénération. L'étoile était là pour rappeler que tout le monde partait un jour au pays de la mort. Devant cet état de choses, on pense que la coutume pendant la fête d'Halloween consistant à essayer de saisir avec les dents des pommes suspendues à un fil, serait apparue au départ comme une tromperie symbolique de la Déesse de la Mort. Les chrétiens cependant, pour essayer de convertir les païens, ont récupéré le pentagramme comme symbole des Cinq Plaies du Christ, et le chaudron sacré de Cerridwen, comme symbole du Saint Grêle.

Les festins et les jeux, lors desquels les Celtes exerçaient surtout leurs talents de guerriers, se déroulaient pendant les vacances saisonnières: Imbolc, Beltane, Lughnassadh et Samain.

Lors de ces fêtes, surtout à Samain, on servait de la viande de porc, qui était la nourriture préférée des Tuatha De Danann. On servait également de l'hydromel, des pains spéciaux ainsi que d'autres aliments.

Le chêne et le gui étaient les deux plantes les plus sacrées. Les rites sexuels faisaient partie des cérémonies anciennes des dieux du chêne et du gui. Bien que l'on n'ait pu conserver aucun détail, on suppose, par comparaison aux rites antiques similaires, qu'un prêtre et une prêtresse accomplissaient physiquement et symboliquement un acte sexuel qui représentait la puissance du Dieu du Ciel (éclair qui frappe le chêne) fertilisant la Déesse Mère. On considère un tel acte religieux sexuel comme de la magie sympathique. Ils pratiquaient également ces rites dans les champs que l'on venait d'ensemencer afin que la récolte soit fertile.

Le houx était consacré à la Morrighu. Ses baies rouges

95

symbolisait le sang menstruel, alors que les baies blanches du gui représentaient le sperme.

Parmi les oiseaux, c'était le roitelet qui était considéré comme le plus prophétique, probablement parce qu'ils croyaient que les « fays » celtes ou fées pouvaient se changer en oiseaux.

96

Habillement et décoration

Les Celtes étaient des gens très propres qui utilisaient le savon bien avant les Romains. Les Celtes vivant en Angleterre portaient des tatouages bleus en volutes ou des peintures dessinées sur leur

corps. Ils jouaient tous de la lyre et de la harpe, aimaient les chansons, la musique ainsi que les récits de légendes et d'aventures épiques. Leurs cornes à boire étaient métalliques ou faites de cornes naturelles décorées.

Les enfants portaient le nom de leur mère et ce sont les filles qui héritaient. Ils n'attachaient pas beaucoup d'importance à la virginité et ils doubleraient la dot destinée à la femme mariée ou qui avait déjà des enfants. Les femmes avaient des droits tels que l'avortement et le choix ou le changement de partenaire.

Hommes et femmes aimaient porter des bijoux: des broches décorées de feuilles d'or, des os de seiches, des pierres de grenat, des lapis et d'autres pierres; des boucles recouvertes de feuilles d'or et de pierres; des épingles et des chaînes décorées de parties d'animaux, des colliers d'ambre ciselés ou gravés. Ils portaient également des torques (colliers celtiques métalliques et rigides), des pendentifs, des bracelets, des épingles et des colliers. Les femmes cousaient parfois de petites clochettes aux franges de leurs tuniques. Les entrelacs élaborés décorant leurs œuvres d'art étaient destinés à les préserver des malédictions.

Les femmes celtes se peignaient les ongles, rougissaient leurs joues avec du rouan et fonçaient leur sourcils à l'aide de jus de baies. Leurs longs cheveux étaient tressés ou remontés en chignon. Leur robe ordinaire était une tunique à manches, remontée dans une jupe ample froncée et munie d'une ceinture ou simplement une tunique descendant jusqu'aux chevilles et tenue par une ceinture.

Sur le continent, les hommes celtes portaient des pantalons et une tunique, tandis qu'en Angleterre et en Irlande, ils portaient

97

98

plutôt une tunique descendant jusqu'aux cuisses et une cape pardessus, l'épée ou le poignard et des chaussures en cuir ou en fourrure lacées autour des jambes. Ils portaient fréquemment la moustache et leur cheveux pendaient sur les épaules. Seuls les guerriers puissants portaient un casque à cornes.

Les vêtements étaient généralement faits de laines teintées dans des couleurs chatoyantes comme du rouge vif, du vert, du bleu ou du jaune. Les teintures végétales qu'ils utilisaient étaient la guède (en vieil irlandais, *glastum*; en gallois, *lliwur glas*) pour le bleu;

des glands pour les nuances du brun; du faux chervis pour le vertjaune. Les différentes parties de l'aulne donnaient des nuances variées: le rouge venait de l'écorce, le vert des fleurs et le brun des ramilles.

Dans les cultures primitives, les hommes et les femmes portaient de grandes capes rectangulaires attachées à l'épaule droite. Généralement, ces manteaux étaient faits d'étoffes très colorées à petits carreaux, en damiers ou à lignes. Plus tard, ils porteront de grandes capes à capuchons descendant jusqu'aux genoux.

Les Celtes formaient un peuple plein d'énergie et croquaient la vie à belles dents. Ils étaient de puissants médiums car ils vivaient tout-à-fait en harmonie avec les forces de la Nature et connaissaient bien les pouvoirs de l'esprit humain. Ils décoraient les objets de la vie courante de

dessins symboliques et hautement spirituels, ce qui est là pour nous rappeler que leurs croyances étaient profondes et allaient bien au-delà des apparences. Ce que nous prenons actuellement pour de la magie faisait partie intégrante de leur système de croyances; et les fondements de celui-ci sont encore tout-à-fait d'actualité.

9

MYTHES ET DIVINITES

Al' instar de leur pratique de la magie, la religion et la vénération des dieux faisaient partie intégrante de la vie quotidienne celtique. Le meilleur moyen de comprendre les pouvoirs qu'exerçait chaque divinité, est d'en étudier la mythologie. Il est impossible dans ce livre de détailler chaque mythe d'Irlande, d'Ecosse, du Pays de Galles et d'Angleterre. Les gens désireux d'approfondir l'étude des mythologies trouveront dans la bibliographie une liste de livres traitant du sujet. Mon choix s'est porté sur les histoires intéressantes qui expliquent les pouvoirs et la magie. Le thème que l'on retrouve tout au long de ces histoires est la possibilité pour le genre humain d'acquérir la connaissance et les pouvoirs nécessaires à reproduire la magie dont les divinités faisaient preuve.

Ces contes se trouvent dans les seuls manuscrits connus à ce jour. Les manuscrits irlandais viennent des Livres de Leinster, le Dun Caw, Ballymate et le Livre Jaune de Lecan. Les documents Gallois les plus anciens viennent du Livre Noir de Caermarthen

99

(12ème siècle). Celui-ci, avec le Livre d'Aneurin (fin du 13ème siècle) et le Livre de Taliesin (14ème siècle), sont regroupés sous le titre des Quatre Livres Anciens du Pays de Galles. Actuellement, les légendes galloises sont accessibles au plus grand nombre dans le Mabinogion, compilation de contes venant du Livre Blanc de Rhydderch (retranscrit en 1300-1325), le Livre Rouge de Hergest (1375-1425) et les Contes de Taliesin (16ème siècle).

On a enregistré un grand nombre d'orthographe pour les noms des dieux et déesses celtes. Dans la liste que vous trouverez cidessous, j'ai donné les orthographe différentes, mais afin d'éviter toute confusion, j'ai utilisé celles que l'on rencontre le plus fréquemment dans les mythes d'aventure. Les prononciations qui suivent certains noms, ne sont que des estimations car il est très difficile de traduire les langues celtes et galloises.

100

Principaux Mythes Celtes

La tribu des Fomorés occupait l'Irlande bien avant tout autre peuple. Mais ils vivaient principalement en mer. La première race extérieure à envahir l'Irlande était celle de Partholon. On ne connaît que peu de choses à leur sujet. Après 300 ans de lutte contre les Fomorés, la race de Partholon mourut d'une épidémie.

Vint ensuite la race de Nemed qui connut également une épidémie. Cette fois, il en survécut quelques-uns qui furent opprimés par les cruels Fomorés. Les rois fomorés More, fils de Dela, et Conann, fils de Febar, construisirent une tour de verre dans leur bastion se trouvant sur l'île de Tory. De là, ils imposaient une bien terrible taxe aux Némédiens. Ils devaient livrer aux Fomorés deux-tiers

des enfants nés chaque année lors de Samain. Il s'ensuivit une guerre durant laquelle la race de Nemed fut anéantie.

Plus tard, des colonisateurs appelés les Fir Bolgs, arrivèrent de Grèce et d'Espagne. Ils se composaient de trois tribus: les hommes de Dornnu, les hommes de Gailion et les hommes de Bolg.

Ils ont contracté des mariages avec les Fomorés et devinrent ainsi leurs alliés. Ces nouveaux colons divisèrent l'Irlande en cinq provinces qui se rejoignaient à la Colline de Balor, que l'on appela plus tard la Colline de Uisnech à West Meath. Ce peuple pratiquait d'étranges rites magiques dans leurs forts de montagne et continuèrent à régner sur le pays jusqu'à l'arrivée des Tuatha De Danann.

Ce fut alors au tour de ces derniers (enfants de la Déesse Danu) d'envahir l'Irlande. Certaines légendes racontent qu'ils viennent du ciel, d'autres qu'ils viennent d'îles lointaines. Les quatre villes d'où ils étaient originaires étaient: Findias, Gorias, Murias et Falias. Ils excellaient en poésie et en magie. Ils ont aussi amené quatre grands trésors: l'épée de Nuada de Findias, la redoutable lance de Lugh de Gorias, le chaudron de Dagda de Murias et la Pierre de Fal (Lia Fail ou Pierre de la Destinée) de Falias.

101

Les Tuatha de Danann atterrirent à Beltaine (le premier mai), cachés magiquement par la Morrighu, Badb et Macha. Ils rencontrèrent les armées des Fir Bolg et des Fomorés dans la plaine maritime près de Leinster où ils négocièrent la paix et la division de l'Irlande. Mais le roi Fir Bolg Eochaid refusa.

Au solstice d'été, les armées se rencontrèrent près du village actuel de Cong près du col de Benlevi. Pendant quatre jours, des groupes de combattants solitaires se battirent. Nuada, le roi des Tuatha perdit une main dans une bataille qui l'opposa au champion Fir Bolg Sreng. Le roi Eochaid fut tué et les Fir Bolgs réduits à 300 hommes. Dans un geste de paix, les Tuatha leur offrirent un cinquième de l'Irlande; les ennemis ont choisi le Connemara. Diancecht, physicien des Tuatha, fabriqua à Nuada une superbe main en argent qui fonctionnait comme une vraie main. Mais Nuada dut se retirer car il était interdit aux rois Tuatha d'être défigurés. En essayant d'établir une paix durable avec les Fomorés, le conseil des Tuatha envoya un message à Bress, fils du roi Elathan, en lui demandant de régner sur eux. Bress accepta et épousa Brigit, la fille du Dagda. En même temps, Cian, fils de Diancecht, épousa Ethniu, fille du Balor Fomoré.

Bress promit d'abdiquer au cas où son règne aurait offensé les Tuatha, mais bientôt, il se mit à les appauvrir à coups de taxes. Il n'a pas attendu très longtemps avant d'obliger Ogma à ramasser du bois à brûler et le Dagda en fut réduit à construire des forts et des villes pour les Fomorés. Et pour ajouter à leur malheur, il priva les Tuatha de nourriture et de combustible.

À l'époque où les Tuatha De Danann étaient en grande souffrance, Nuada commença à avoir des problèmes avec sa main d'argent. Le roi déposé souffrait d'une infection. Miach, le fils de Diancecht et sa fille Airmid allèrent chez Nuada et raccrochèrent par magie la vraie main sectionnée. De cette façon, le roi retrouva son intégrité. Diancecht tua alors son fils car il avait été meilleur magicien que lui.

Sur ces entrefaites, Bress était toujours aussi inhospitalier et

menteur, ce que les Tuatha désapprouvaient fortement. Lorsque le chef des Tuatha, le barde Cairpre, fils d'Ogma, lui rendit visite, il fut mal traité, mal nourri et mal logé. Lorsque Cairpre s'en alla, il fit une satire magique contre Bress, ce qui donna des rougeurs au roi. Les Tuatha De Danann insistèrent pour que Bress abdique.

Bress se retira sous la mer dans le royaume des Fomorés où il alla se plaindre à son père Elathan. Les armées Fomorés décidèrent de chasser les Tuatha De Danann d'Irlande.

Tandis que Nuada donnait une grande tête à l'occasion de son retour, dans la capitale de Tara, un guerrier étrange se présenta aux portes et demanda pour entrer. C'était Lugh, fils de Cian et Ethniu et petit fils de Diancecht.

Le portier lui refusa l'entrée en lui disant qu'un homme sans compétence ne pouvait pénétrer dans Tara, et que la lignée n'y faisait rien.

Alors, Lugh énuméra ses capacités - charpentier, forgeron, guerrier professionnel, harpiste, poète, sorcier, physicien, travailleur du bronze, porteur de coupes - mais l'homme se contenta de ricaner. Les Tuatha De Danann avaient déjà tout cela.

Alors, Lugh envoya un message à Nuada pour lui demander s'il y avait un homme dans sa tribu qui possédait toutes ces capacités à la fois.

Cela n'impressionna toujours pas le roi qui lui lança un défi en le confrontant à son meilleur joueur de fidhchell. (Fidhchell est un jeu de tradition irlandaise se jouant sur une planche.) Lugh gagna tous les jeux. Nuada accepta alors le jeune homme et l'installa sur le siège réservé au sage, comme Lugh excellait dans toutes les disciplines.

Les problèmes avec les Fomorés s'aggravèrent. Nuada décida alors de céder son trône à Lugh pendant les treize jours que durerait la bataille afin que le puissant guerrier puisse commander les armées Tuatha contre leurs ennemis. Goibniu promit de remplacer toutes les épées et les lances pendant la nuit, des armes qu'il garantissait d'un tir précis et mortel; Credne, celui qui travaille le bronze promit de

fabriquer des rivets magiques pour les lances, des manches pour les épées et les jantes pour les boucliers. Luchtairie le charpentier promit de munir toutes les lances de manches et de boucliers, pendant que Dagda écraserait l'ennemi de sa massue gigantesque. Ogma a concocté un plan pour tuer le roi fomoré et capturer au moins un tiers de son armée. Diancecht se prépara à ressusciter les morts en les mettant dans un puits ou un chaudron magique. D'autres divinités, Druides et sorciers promirent de cacher les rivières et les lacs afin d'embrouiller l'ennemi par des actes magiques.

Les préparatifs de la guerre durèrent sept ans. Pendant ce temps, Lugh envoya des messagers dans toute l'Irlande pour rassembler les Tuatha. Son père, Cian, qui fut messenger, fut tué par les trois fils de Tuirenn, fils d'Ogma, avec lequel sa famille était en dispute. Lugh retrouva le corps et sut qui étaient les assassins. Il exigea d'être dédommagé par le sang en obligeant les trois hommes à

exécuter une longue série de tâches périlleuses, sachant très bien qu'ils ne survivraient pas. Ils moururent en accomplissant leur dernière tâche.

Juste avant la bataille, pendant que Dagda était occupé à reconnaître le terrain, il rencontra Morrighu, la déesse de la guerre se baignant dans la rivière. En échange de lui faire l'amour, elle lui promit la victoire de la bataille.

Les deux armées se rencontrèrent la veille de Samain et s'engagèrent à nouveau dans une série de combats singuliers. Cette fois, les Tuatha De Danann furent chaque fois guéris le lendemain et leurs épées et lances renouvelées.

Les Fomorés commencèrent à se méfier. Ils envoyèrent Ruadan, fils de Bress et Brigitte pour voir ce qui se passait. Tandis qu'il espionnait Goibniu, Ruadan décida que le forgeron devait être tué. Il envoya une lance avec force qui transperça le corps de Goibniu, mais le grand homme se la retira et blessa mortellement le Fomoré. Diancecht et Airmid plongèrent immédiatement Goibniu dans un puits magique et le guérirent. En guise de représailles, un groupe de Fomorés parvint à remplir le puits de pierre et le détruisirent à jamais.

104

Finalement les deux armées s'affrontèrent dans la bataille finale. Un conseil des Tuatha décida que Lugh avait trop de valeur pour l'engager dans le combat, et le plaça à l'arrière. Lugh trompa ses neuf protecteurs et se précipita vers le front dans son chariot.

Ogma tua Indech, fils de la déesse Domnu et Balor massacra Nuada et Macha.

Alors, Lug défia Balor, le cyclopéen, son grand-père, qui commandait l'ennemi. Pendant que les Fomorés maintenaient ouvert l'œil de Balor, pouvant foudroyer tout le monde d'un, seul regard, Lug en profite pour faire tourner l'œil dans la tête de Balor à l'aide d'une pierre magique, si bien que l'œil, se tournant maintenant vers les Fomorés tua une grande partie des ennemis.

Dans une autre version, on raconte que Lug utilisa sa lance pour faire sortir l'œil de la tête.

Les Tuatha De Danann gagnèrent la bataille, chassant les derniers Fomorés dans la mer. La Morrighu et Badb allèrent proclamer la victoire au sommet des hautes montagnes. Mais Badb prédit alors la fin des dieux. Cette prophétie s'accomplit avec l'arrivée des Celtes Gaéliques mortels, les Milésiens.

Après la mort de Nuada, les trois fils d'Ogma, également petitsfils du Dagda, régnèrent à Aileach (Londonderry). Les premiers Milésiens arrivés par bateau s'intéressèrent beaucoup à l'Irlande, ce qui dérangerait beaucoup les Tuatha De Danann, qui tuèrent leur chef Ith. Mais les autres Milésiens purent témoigner de la trahison.

Ensuite, d'autres bateaux Milésiens, sous le commandement du Druide Amergin, accostèrent et les nouveaux venus se dirigèrent vers Tara, où eurent lieu deux grandes batailles empreintes de magie. Vaincus, les Tuatha se retirèrent sous la terre.

Même après leur retraite, les Tuatha exerçaient encore les pouvoirs de blesser et d'aider. Le Dagda se mit à détruire le blé et le lait jusqu'à ce que les Milésiens se décident à conclure un traité de paix

avec les dieux anciens. Ce traité consistait pour les Tuatha à recevoir des hommages et des offrandes de la part des Milésiens.

Certains Tuatha De Danann s'exilèrent sur un île inconnue à

105

l'ouest, appelée «Pays des Jeunes» (Tir-Nan-Og) ou «Île de Breasal» (Hy-Breasil). Manannan mac Lir, le dieu de la mer, les accompagna mais revint de temps en temps en visite en Irlande.

Dagda, leur nouveau roi, distribua des demeures à ces Tuatha restés en arrière. Chacun reçut un Sidh (tertre, tumulus ou butte).

Chaque Sidh représentait les portes donnant sur un magnifique royaume souterrain. C'est pour cette raison que l'on a appelé les dieux celtes les Aes Sidh (Peuple des Montagnes). Chaque dieu était un Fer-Sidh (Homme des Montagnes), chaque déesse une Bean-Sidh (Femme des Montagnes).

Les histoires de guerriers Celtes Milésiens distinguent deux catégories de combattants. Les premiers vivaient dans des tribus, obéissant aux règles comme le guerrier Cu Chulainn. Les seconds n'appartenaient à aucune tribu, ne respectant que leurs lois propres et vivant aux frontières des mondes réels et surnaturels. Ils formaient des petits groupes connus sous le nom de Fianna Eirinn ou Fenians.

Cu Chulainn était le petit-fils du Dagda par sa mère tandis qu'on prétendait que son père était Lug de la Longue Main. Sa mère, Dechtire, fille de Maga (fille d'Angus mac Og) était la demisœur du Roi Conchobar.

Ce roi régnait à Emain Macha. Les guerriers s'appelaient eux-mêmes les Champions de la Branche Rouge dont le meilleur était Cu Chulainn (Chien de Culann). Cathbad a prédit la grandeur de Cu Chulainn lorsqu'il était encore un petit enfant. Des années plus tard, il voulut épouser Emer, fille de Forgallie Wily. Afin d'obtenir la permission de Forgall, Cu Chulainn alla étudier auprès de la déesse-guerrière Scathach sur son île sacrée pendant un an et un jour. A son retour, son futur beau-père lui fit des ennuis. Cu Chulainn enleva Emer de son château et tua la plupart des hommes de Forgall. Après son mariage, Cu Chulainn eut un fils, Con laoch de Aoife, une femme du Sidh.

Finn mac Cumhail, ou Finn mac Coul était le plus célèbre des Fianna. Les contes de Finn et des Fianna sont consignés dans les plus anciens manuscrits irlandais.

106

Cumhail fut tué par son ennemi Goll mac Morna avant la naissance de Finn. Pour protéger le bébé de la mort comme il était aux mains des ennemis, la mère de Finn l'envoya chez Bodball, une druidesse et Fiacal, une femme-guerrier. Ces femmes élevèrent le garçon en secret dans les montagnes du centre de l'Irlande. Elles lui enseignèrent toutes les disciplines dont il avait besoin pour survivre.

Lorsque Finn fut prêt à revenir dans la communauté irlandaise, il fut un moment au service de plusieurs rois, mais lorsqu'ils découvrirent qui il était, ces rois le chassèrent.

Tout le monde craignait les fils de Morna, les ennemis de Cumhail.

Finn erra tout un temps à travers l'Irlande, puis alla étudier auprès d'un vieux poète qui vivait près de la rivière Boyne. Après sept années, il accomplit la prophétie en mangeant le saumon de la connaissance.

Finn rassembla 150 hommes parmi les Fianna les plus courageux et tua Goll mac Morna, le meurtrier de son père. Finn était inégalable en témérité, magie, poésie et sagesse. Mais il existait une prophétie selon laquelle Finn mourrait en Irlande au cours de sa 230^{ème} année. Lorsqu'il atteignit cet âge, Finn décida de quitter l'île mais ses guerriers le persuadèrent de rester à leur côté.

La prophétie se réalisera. Le premier guerrier à lui offrir l'asile fut Fer-tai, fils de mac Morna. Fer-li (le fils de Fer-tai) rassembla quelques jeunes hommes fougueux et attaqua Finn, d'abord verbalement puis physiquement. La mère de Fer-li arrêta le combat dans le hall mais Fer-li lui lança un défi personnel que Finn fut tenu d'accepter.

Le lendemain matin, les deux groupes se rencontrèrent près d'un gué sur la rivière Boyne. La bataille fit rage tout au long de la journée. En fin de compte, Finn et les Fianna furent décimés et tombèrent. Mais la légende continue, les Fianna ne se sont pas éteints. Le Peuple de l'Autre Monde, que l'on appelle également les fées ou les anciens dieux (Tuatha), emmenèrent les guerriers au

107

plus profond de leur tertre, où ils se trouvent toujours endormis, chevaux et armes à leur côté. Si jamais l'Irlande est en danger, les trompettes sonneront, et Finn et ses Fianna se remettront en selle, armés pour la bataille et défendront leur pays.

Les légendes britanniques et galloises du Roi Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde sont un « remake » de l'histoire de Finn et des Fianna. Excalibur, l'épée tirée de la pierre, correspond au symbole du fer d'épée, excroissance du minerai et extraite par le forgeron magique. La déesse guerrière la Morrighu devint la sœur d'Arthur, Morgan Le Fey. Merlin, en gallois Myrddin, était un compromis du Barde Druide et du prêtre conseiller du roi. La plupart des anciennes divinités celtiques apparaissent dans les légendes d' Arthur, à peine déguisées sous le voile chrétien.

Les nombreux traits similaires des noms des divinités prouvent que le Pays de Galles et l'Irlande étaient en relation étroite. Les divinités du continent britannique se composaient de trois familles:

les enfants de Don, les enfants de Lludd ou Nudd et les enfants de Llyr. La déesse Don est l'équivalent de Danu ; Llyr est l'équivalent du dieu de la mer Manannan mac Lir et Lludd est l'équivalent de Nuada.

Le fils de Lludd (ou Nudd) était Gwynnap Nudd, le dieu de la bataille et de la mort. Au Pays de Galles, Gwynn était connu comme un chasseur sauvage. La croyance selon laquelle il chevauche les cieux de la nuit avec sa meute de chiens est toujours vivace. Il était le rival de Gwyrthur ap Greidawl (Dieu du Soleil) pour l'amour de Creiddylad ou Creudylad, qui était la fille du dieu de la mer, Llyr.

Math, fils de Mathonwy, était le dieu de l'argent, des trésors, des métaux et de la sagesse. Il transmet son savoir et sa science magique à son neveu et élève Gwydion, lui-même fils de Don, qui était le Druide des dieux du continent, maître de l'illusion et de la fantaisie, aimant et aidant les humains. Ses

frères étaient Amaethon (dieu de l'agriculture) et Govannan (dieu des forgerons et équivalent de Goibniu). Sa sœur était Arianrhod qui lui donna deux

fils Dylan (obscurité) et Llew (lumière). Dylan (fils de la Vague), également un dieu de la mer, fut tué par son oncle Govannan.

Llew Llaw Gyffes était l'équivalent de Lugh Hamhfada en Irlande. Il ne connut jamais de vie normale à cause de la malédiction dont sa mère le frappa. Gwyddon et math lui fabriquèrent donc une femme en fleurs, Blodeuwedd qui plus tard quitta Llew et fut changée en hibou pour avoir conspirer le meurtre de son mari avec l'aide de Gronw Pebyr (dieu de l'obscurité).

La déesse Pennardun (fille de Don) épousa Llyr (la Mer), qui était déjà marié avec Iweridd (Irlande). Leur fils Manawyddan était l'équivalent de Manannan mac Lir. Llyr et Iweridd eurent un fils Bran et une fille Branwen.

Bran était un géant, dieu des batailles et patron des Bardes, des ménestrels et des musiciens. On appelait son fils Cardawc le BienArmé.

Pwyll (chef de Annwn ou du monde souterrain) épousa Rhiannon (fille de Heveyd l'Ancien) et eut un fils Pryderi (Souci).

Pwyll et sa famille étaient hostiles aux enfants de Don mais amis des enfants de Llyr. Après que Pwyll ait disparu pendant un an, Rhiannon épousa Manawyddan, qui était le gardien du chaudron magique de l'inspiration.

Pwyll, Prince de Dufed (Pen Annwn) était un mortel qui devint chef du monde souterrain après une bataille qui opposa Arawn (Langue d'Argent) à Havgan (Blanc de l'Été). Arawn perdit et remonta dans notre monde à la recherche d'un allié mortel. Pwyll était en train de chasser et vit une meute de chiens à la poursuite d'un cerf. Les chiens étaient blancs et avaient les oreilles rouges. Il les fit fuir et revendiqua le cerf, uniquement dans le but de voir l'homme habillé de gris et portant un cor de chasse. C'était Arawn et ses chiens. Pour se faire pardonner cette impolitesse, il prit l'apparence de Arawn et descendit dans le monde souterrain. Là, il parvint à tuer Havgan. Ensuite, les deux hommes reprirent leur formes respectives et regagnèrent leur pays.

Bran, divinité galloise, était le frère de Branwen et le demi-frère

de Manawyddan. Le roi Matholwch d'Irlande vint au Pays de Galles avec treize bateaux pour demander Branwen en mariage.

Lors de la cérémonie, les deux autres fils que Llyr avait eu avec Penardu étaient à un autre mariage: Nissyen (aimant la paix) et Evnissyen (aimant la lutte), tous deux géants comme Bran.

Evnissyen se vexa car on ne l'avait pas consulté à propos du mariage. De rage, il mutila et tua les chevaux de Matholwch. Bran essaya de calmer les esprits en remplaçant les animaux par de l'or et de l'argent.

Branwen accompagna Matholwch en Irlande. Mais les amis du Roi exigèrent qu'il se venge sur Branwen de l'incident des chevaux. Elle fut donc condamnée à rester aux cuisines pour y exécuter les tâches les plus ingrates. Un an après, elle eut un fils, Gwern.

Il se passa beaucoup de temps avant qu'elle ne parvienne à envoyer un message à son frère en attachant une lettre à la patte d'un oiseau. Les Gallois envahirent l'Irlande pour venger l'insulte, laissant le fils de Bran, Cardawc en charge pendant qu'ils étaient partis.

Bran qui était un géant, traversa la mer à pied et obligea les Irlandais à négocier. Ces derniers acceptèrent de laisser le royaume au fils de Branwen, Gwern. Mais lors des cérémonies de couronnement où le petit garçon faisait connaissance avec Bran et les autres membres de la famille, Evnissyen l'attrapa par le pied et le jeta dans le feu, ce qui le tua.

Il s'ensuivit une grande bataille. Mais les Irlandais avaient l'avantage du chaudron de renaissance, un cadeau de mariage de Bran à Matholwch. Ils l'allumèrent et y jetèrent leurs guerriers morts pour les faire revivre. Evnissyen pensa qu'il valait mieux se racheter de ses fautes s'il ne voulait pas que Bran le tue après la Bataille. C'est pourquoi il se cacha parmi les corps dans le chaudron. Mais comme il était aussi un géant, il s'étendit si fort qu'il fit éclater le chaudron. Cet acte de pardon lui coûta la vie. Les Gallois gagnèrent la bataille, mais au prix de lourdes pertes.

Il n'y eut que quelques survivants parmi lesquels Branwen, pryderi, Manawyddan, Gluneu fils de taran, Taliesin le Barde, Ynawc, Grudyen fils de Muryel et Heilyn, fils de Gwynn l'Ancien.

Bran fut mortellement blessé lorsqu'une flèche empoisonnée lui perfora le pied. Il avait ordonné qu'à sa mort on lui coupe la tête et qu'on l'enterre à la Colline Blanche à Londres, sa tête tournée vers la France. Branwen en mourut de chagrin.

Une autre légende galloise raconte l'histoire d'un jeune héros, Gwion Bach, qui se retrouva subitement au fond du Lac Bala en Irlande du Nord, où vivaient le géant Tegid et sa femme Cerridwen, déesse des récoltes, de la poésie et de la grande magie. Elle détenait un chaudron magique puissant dans lequel elle brassait un liquide spécial.

Pendant un an et un jour, Cerridwen confia le chaudron à Gwion Bach tandis qu'elle rassemblait les herbes et psalmodiait des incantations. A la fin de cette période, il ne resta que trois gouttes, qui s'envolèrent du chaudron et brûlèrent le doigt de Gwion.

Instinctivement, il porta son doigt en bouche et connut aussitôt les pouvoirs de Cerridwen. Terrorisé, il s'enfuit.

Furieuse, Cerridwen le poursuivit. Ils changèrent plusieurs fois de formes tous les deux car Gwion savait qu'elle voulait le capturer. Finalement, Gwion se jeta dans un tas de froment où il se changea en grain et tomba parmi les autres grains. Cerridwen ne céda pas et se changea aussitôt en poule, picora jusqu'à ce qu'elle le trouve et l'avala d'un coup. Lorsqu'elle retrouva sa forme initiale, elle s'aperçut qu'elle était enceinte. Lorsque Gwion renaquit, elle ne voulut pas le tuer et décida de le jeter à la mer, l'abandonnant à son destin.

Il fut recueilli par Elphin, fils d'un riche propriétaire, qui l'appela Taliesin (arc radieux). Taliesin se rappela toutes les onnaissances qu'il avait acquises grâce à la potion magique de Cerridwen. Il devint un grand Barde, un magicien et le conseiller des rois.

Les Principaux Dieux et Déeses

Vous trouverez dans la liste ci-dessous une brève description de chaque divinité celte ainsi que les pouvoirs magiques qui lui sont associés. Cette liste, ainsi que la partie Table Synoptique du chapitre II, vous aidera à déterminer les pouvoirs à invoquer lors de vos pratiques magiques.

ANGUS MAC OGI ANGUS OF THE BRUGHIOENGUS OF THE BRUIGI ANGUS MAC OG (mak ohk): Irlande. «Jeune fils ». Il appartient aux Tuatha De Dannan. Il possédait une harpe en or qui produisait une musique irrésistible. Ses baisers se transformaient en oiseaux portant des messages d'amour. Il avait un palais féérique (brugh) sur les bords de la Boyne. Dieu de la jeunesse, de l'amour et de la beauté.

ANU (an-oo)/ANANN/DANAIDANA-ANA: Irlande. Terre Mère; déesse de l'abondance, un autre aspect de la Morrighu;

Grande Déesse; la plus grande de toutes les déesses. La déesse de la fertilité en fleurs; elle forme parfois une trinité avec Badb et Macha. Ses prêtresses reconfortaient les mourants. On allumait des feux pour elle au cœur de l'été. A Kerry, il y a deux collines qui portent le Dom de Mamelons d' Anu. Elle représente l'aspect vierge de la triple déesse en Irlande. Gardienne du bétail et de la santé.

Déesse de la fertilité, de la prospérité et du confort.

ARA WN (ar-awn): Pays de Galles. Roi des Enfers; dieu de Annwn, le royaume souterrain des morts. Vengeance, terreur, guerre.

ARIANRHOD (ari-an-rod): Pays de Galles. «Roue d'Argent»; «Mère Très Féconde»; déesse des étoiles; déesse des cieux; vierge; déesse de la réincarnation; déesse de la Pleine Lune. On appelait son palais Caer Arianrhod (Aurore Boréale). Gardienne de la Roue d'Argent des Etoiles, un symbole du temps

ou du karma. On l'appelle également Roue de la Rame, un bateau qui transportait des guerriers morts au Pays de la Lune (Emania).

Mère de Lieu Llaw Gyffes et de Dylan par son frère Gwydion. Son premier époux était Nwyvre (Ciel ou Firmament). Elle représente l'aspect mère de la triple déesse au Pays de Galles. On l'honore à la Pleine Lune. Beauté, fertilité et réincarnation.

BADB (bibe)/BADHBH/BADB CATHA: Irlande «Bouillant » ; « Corbeau de Bataille» ; « Corneille échaudée» ; chaudron de la vie éternelle; en Gaule, on l'appelle Cauth Bodva. Déesse de la guerre et épouse de Net, un dieu de la guerre. Sœur de Macha, la Morrighu et Anu. Elle représente l'aspect mère de la triple déesse en Irlande. Elle est associée au chaudron, aux corneilles et aux corbeaux. Vie, sagesse, inspiration et lumières.

BANBA: Irlande. Déesse; avec Fotia et Eriu, elle fait partie de la triade. Elles utilisaient la magie pour repousser les envahisseurs.

BEL/BELENUS/BELINUS/BELENOS/BELIMA WR: Irlande.

« Brillant»; dieu du Soleil et du Feu; Grand Dieu. Similaire à Apollon. En liens étroits avec les Druides. On cite son nom lors des fêtes de Beltaine. On faisait passer le bétail à travers les feux de joie pour le purifier et le rendre fertile. Science, guérison, sources chaudes, feu, succès, prospérité, récoltes, végétation, fertilité, bétail.

BLODEUWEDD (blod-oo-eeth)/BLODWIN/BLANCHEFLOR:

Pays de Galles. « Visage de Fleur» ; « Fleur Blanche ». Vierge au lis des cérémonies celtiques d'initiation. On la connaît aussi sous le nom de Déesse nonuple des Iles Occidentales du Paradis. Math et Gwydion l'ont créé pour Lieu. Elle fut changée en hibou pour avoir commis l'adultère et conspiré le meurtre de son mari. Elle est la forme « vierge» de la triple déesse. Son symbole est le hibou; déesse de la Terre en fleurs. Fleurs, sagesse, mystères lunaires, initiations.

BOANN (boo-an)/BOANNAN/BOYNE : Irlande. Déesse de la rivière Boyne; mère de Angus mac Og par le Dagda.

Il était une fois un puits à l'ombre de neuf noisetiers magiques.

Ces arbres portaient des noisettes pourpres qui donnaient la connaissance de tout ce qui se trouve dans le monde. Le saumon

divin vivait dans ce puits et se nourrissait des noisettes. Personne, pas même les dieux les plus puissants ne pouvait s'en approcher.

Mais Boann y alla quand même. Les eaux du puits montèrent pour la chasser et leur poursuite devint la rivière Boyne habitée par les saumons.

D'autres déesses celtes de rivières: Siannan (Shannon), Sabrina (Severn), Sequanan (Seine), Deva (Dee), Clota (Clyde), Verbeia (Wharfe) et Brigantia (Braint, Brent). Guérison.

BRAN LE BENVENEDIGEIDFRAN (bran) : Pays de Galles.

Un géant; « corbeau » ; « le béni ». Frère du puissant Manawydan ap Llyr (Irlande, manannan mac Lir) et Branwen; fils de Llyr.

Associé aux corbeaux. Dieu de la prophétie, des arts, des chefs, de la guerre, du Soleil, de la musique et des écritures.

BRANWEN (bran-oo-en) :Manx, Pays de Galles. Sœur de Bran le Béni et femme du roi irlandais Matholwch. Vénus des mers du Nord; fille de Llyr (Lir); l'une des trois matrones d'Angleterre;

Dame du Lac (chaudron). Déesse de l'amour et de la beauté.

BRIGIT (breed)/BRID (breed)/BRIG/BRIGID/BRIGHID:

Irlande, Pays de Galles, Espagne et France. «Puissance»;

« Renommée » ; «Flèche de Feu ou Puissance» (Breo-saighead).

Fille du Dagda, on l'appelle la poétesse. Egalement appelée les Triples Brigids, Les Trois Dames Bénies d'Angleterre, Les Trois Mères. Un autre aspect de Danu ; associée à Imbolc. Elle possédait un sacerdoce exclusivement féminin à Kildare et un feu sacré éternel. Elle avait dix-neuf prêtresses représentant le cycle des dix-neuf ans de la « Grande Année » celtique. Ses « Kelles » étaient des prostituées sacrées et ses soldats, des brigands. Déesse du feu, de la fertilité, du foyer, de tous les arts et métiers féminins et des arts martiaux. Guérison, médecins, agriculture, inspiration, étude, poésie, divination, prophétie, métiers de la forge, élevage, amour, sorcellerie, science occulte.

CERNUNNOS (ker-noo-nos)/CERNOW AIN/CERNENUS/ HERNE THE HUNTER : connu dans toutes les régions celtiques sous l'un ou l'autre nom. Le Dieu à Cornes; Dieu de la Nature;

Dieu du Monde Souterrain et du Plan Astral; « Grand Père ». Les Druides l'appelaient Hu Gadarn; le Dieu à Cornes de la fertilité.

Les tableaux qu'on a de lui le représentent souvent assis dans la position du lotus avec des cornes ou des bois de cerf sur la tête, de longs cheveux bouclés, une barbe et à peu près nu avec une torche à son cou, et tenant parfois une lance et un bouclier. Ses symboles sont le cerf, le bélier, le taureau et un serpent à cornes. On l'appelle parfois Belatucadros et Vitraris. Virilité, fertilité, animaux, amour physique, Nature, bois, réincarnation, carrefours, richesses, commerce, guerriers.

CERRIDWEN/CARRIDWEN/CERIDWEN: Pays de Galles.

Déesse de la Lune; Grande Mère; déesse du grain; déesse de la Nature. La truie blanche charognarde représentant la Lune. Femme du géant Tegid et mère de la belle jeune fille Creirwy et de l'affreux garçon Avagdu. Les Bardes gallois se désignaient parfois sous le nom de Cerddorion (fils de Cerridwen). On raconte que le tout premier Barde, Taliesin, était né de Cerridwen et avait goûté à la puissante potion du chaudron magique de l'inspiration. Cette potion, le «greal» (d'où vient probablement le nom Graal), était fabriquée à base de six plantes pour l'inspiration et la connaissance.

Gwion Bach (plus tard Taliesin) but par hasard les trois dernières gouttes du liquide. Son symbole était une truie blanche. Mort, fertilité, régénération, inspiration, magie, astrologie, herbes, science, poésie, charmes, connaissance.

CREIDYLLAD/CREUDYLADCORDELIA: Pays de Galles.

Fille du dieu de la mer Llyr. En lien avec Beltaine et souvent appelée Reine de Mai. Déesse des fleurs d'été. Amour et fleurs.

LA MERE TERRIBLE: Un aspect de la Triple Déesse. Elle représente la vieillesse et la mort, l'Hiver, la fin de toute chose, la lune décroissante, la ménopause, toute destruction qui préfigure à la régénération à travers le chaudron de renaissance. Pour elle, les corneilles et d'autres créatures noires sont sacrées. Des chiens l'accompagnaient souvent, ils gardaient les portes de l'Autre Monde et l'aidaient à recevoir les morts. Dans la mythologie

115

celtique, on appelait souvent ces chiens Dormarth (la Porte de la Mort). Les Celtes Irlandais prétendaient pouvoir jeter de vrais sortilèges avec l'aide d'un chien. C'est pour cette raison qu'ils désignaient les Bardes satiriques sous le nom de Cainte (chien) car ils détenaient le pouvoir magique de jeter des sortilèges qui se réalisaient.

LE DAGDA: Irlande. «Le Bon Dieu» ; «le Père de Tout» ;

Grand Dieu; Seigneur des Cieux; Père des dieux et des hommes;

Seigneur de la Vie et de la Mort; l'Archi-Druide; dieu de la magie; Dieu de la Terre. Roi Suprême des Tuatha De Dannan. Il possédait quatre grands palais dans les entrailles de la Terre et sous les collines cavernueuses. Le Dagda avait plusieurs enfants dont les plus importants étaient Brigit, Angus, Midir,

Ogma et Bodb la Rousse. Dieu de la mort et de la renaissance; maître de toutes les relations commerciales; seigneur de la connaissance parfaite.

Il possédait un chaudron appelé l'Undry qui prodiguait de la nourriture sans limite. Il possédait également une harpe vivante en chêne grâce à laquelle les saisons se succédaient. On le représente portant une tunique brune décolletée descendant jusqu'aux hanches et une cape à capuchon qui lui couvrait tout juste les épaules. Il portait des bottes en cuir de cheval. Il tirait derrière lui une massue de guerre à huit pointes sur une roue.

Protection, guerriers, connaissance, magie, feu, prophétie, temps, réincarnation, les arts, initiation, patron des prêtres, le Soleil, la guérison, régénération, prospérité et abondance, musique, la harpe. Premier des magiciens, guerriers, artisans, toute connais-

sance.

DANU/DANNAN/DANA (thana): Irlande. Probablement l'équivalent d'Anu. Principale déesse Mère; ancêtre des Tuatha De Danann ; Mère des dieux; Grande Mère; déesse Lune. C'est elle qui donna son nom aux Tuatha De Danann (Peuple de la Déesse Danu). Un autre aspect de la Morrighu. Patronne des sorciers, rivières, eau, puits, prospérité et abondance, magie, sagesse.. .

DIANCECHT (dian-ket)/DIAN CECHT: Irlande. Magicien-

médecin des Tuatha. Jadis, il détruisit un bébé affreux de la Morrighu. Lorsqu'il ouvrit le cœur de l'enfant, il en sortit trois serpents qui pouvaient tuer n'importe quoi. Il les tua, les brûla et jeta les cendres dans la rivière la plus proche. Ces cendres étaient si meurtrières qu'elles firent bouillir la rivière et tuèrent tout ce qu'elle contenait. Aujourd'hui, cette rivière s'appelle Barrow (bouillante). Diancecht avaient plusieurs enfants: des fils Miach, Cian, Cethe et Cu et une fille Airmid. Dieu de la guérison, remèdes, régénération, magie, travail de l'argent.

DON/DOMNU (dom-noo)/DONN: Irlande, Pays de Galles.

« Mer profonde » ; « Abîme ». Reine des Cieux; déesse de la mer et de l'air. On l'appelle parfois déesse, parfois dieu. L'équivalent de l'Irlandais Danu. En Irlande, Don régnait sur le Pays des Morts.

Les accès à cet Autre Monde se trouvaient toujours dans un sidh (shee) ou un tertre. Contrôle des éléments, éloquence.

DRUANTIA: « Reine des Druides »; Mère des trois calendriers; déesse des sapins. Fertilité, passion, activités sexuelles, arbres, protection, connaissance, créativité.

DYLAN: Pays de Galles. Fils de la Vague; dieu de la mer. Fils de Gwydion et d'Arianrhod. Son symbole est un poisson d'argent.

ELAINE: Pays de Galles, Angleterre. Aspect vierge de la déesse.

EPONA: Angleterre, Gaule. « Cheval Divin »; « La Grande Jument » ; déesse des chevaux; Déesse Mère. Fertilité, maternité, protectrice des chevaux, élevage de chevaux, prospérité, chiens, sources qui guérissent, récoltes.

ERIU (err-i-oo)/ERIN : Irlande. Une des trois reines des Tuatha De Danann et une fille du Dagda.

FLIDAIS : Irlande. Déesse des forêts, des bois et du monde sauvage; maîtresse des bêtes sauvages. Elle conduisait un chariot tiré par des cerfs. Transformatrice.

GOIBNIU/GOFANNON/GOV ANNON(gov-ann-on): Irlande, Galles. « Grande Forge » ; membre de la triade des artisans avec Luchtaine le charpentier et Credne le chaudronnier. Equivalent de

Vulcain. C'est lui qui fabrique toutes les armes des Tuatha; ces armes atteignaient toujours leur cible et les blessures qu'elles engendraient étaient toujours fatales. Sa bière rendait les Tuatha invulnérables. Dieu des forgerons, des fabricants d'armes, des joailliers, du brassage de la bière, du feu et du travail des métaux.

GRAND PERE: Le Dieu à Cornes; Le Seigneur. Seigneur de l'Hiver, des moissons, du Pays des Morts, du ciel, des animaux, des montagnes, de la luxure, des pouvoirs de destruction et de régénération; le principe masculin de la création.

GRANDE MERE: La Dame; principe féminin de la création.

Déesse de la fertilité, de la Lune, de l'Eté, des fleurs, de l'amour, de la guérison, des mers et de l'eau. L'index était considéré comme le «doigt de la mère », le plus magique, qui pouvait guider, appeler, bénir et maudire.

L'HOMME VERT: Voir Cernunnos. Une divinité à cornes des arbres et du monde végétale; dieu des bois. En vieux gallois, son nom est Arddhu (Le Sombre), Atho ou le Dieu à Cornes.

GWYDION (gwi-dee-on): Galles. Druide des dieux du continent; fils de Don; frère de Govannon, Arianrhod et Amaethon (dieu de l'agriculture). Sorcier et Barde de Galles du nord. Une divinité polyvalente comme Lugh. Prince des Pouvoirs de l'Air; un transformateur. On le symbolise par un cheval blanc.

C'est le plus grand des enchanteurs; guerrier-magicien. Illusion, changements, magie, le ciel, guérison.

GWYNN AP NUDD (gwin ap neethe) : Galles. Roi des fées et du monde souterrain. Plus tard, il devint roi du monde végétal Annw, ou fées souterraines.

GWYTHYR (gwee-theer) :Galles. Contraire de Gwynn ap Nudd. Roi du monde d'en haut (supérieur).

HERNE LE CHASSEUR: voir Cernunnos et le Dieu à Cornes.

Herne le Chasseur est associé à la forêt de Windsor et a repris à son compte les attributs de Gwynn ap Nudd avec sa Chasse Sauvage.

LE DIEU A CORNES: Celui qui ouvre les Portes de la Vie et de la Mort; Herne le Chasseur; Cernunnos; Homme vert;

Seigneur de la Chasse Sauvage. Le Principe masculin; le côté actif de la Nature; le Père de la Terre. Ses animaux sacrés étaient le cerf, le taureau, la chèvre et l'ours. Tout ce qui pousse, la forêt, la Nature, les animaux sauvages, la vivacité, l'annihilation, la fertilité, la panique, le désir, la terreur, les troupeaux, l'agriculture, la bière.

LL YR (thleer)/LEARILIR (hlir): Irlande, Galles. Dieu de la mer et de l'eau, et aussi peut-être du monde souterrain. Père de Manawyddan, Bran le Béni et Branwen.

LUGH (100 ou loog)/LUGA (looga)/LAMHF ADA (lavada- du long bras)/LLEW/LUG/LUGUS/LUG SAMILDANACH (polyvalent) /LLEU LLA W GYFFES (« le brillant à la main habile »)/ LLEUL/LUGOS : Irlande, Galles. Le Brillant; le Dieu Soleil; dieu de la guerre; « le polyvalent » ; « le Blond » ; « blanc ou brillant » ;

un dieu héros; on l'honore à Lughnassadh, la fête des moissons.

On l'associe aux corbeaux. Au Pays de Galles, il était symbolisé par un cerf blanc. Fils de Cian et Ethniu. Lugh possède une lance magique et une fronde. L'un de ses chiens magiques lui a été rapporté par les fils de Tuirenn comme prix du sang pour avoir tué son père.

Il était charpentier, maçon, forgeron, harpiste, poète, druide, médecin et orfèvre. Guerre, commerce, magie, réincarnation, éclair, eau, arts et métiers, arts manuels, voyages, arts martiaux, forgerons, poètes, harpistes, musiciens, historiens, sorciers, guérison, vengeance, initiation, prophétie.

MACHA (maax-ah): Irlande. «Corneille»; «batailles»;

«Grande Reine des Fantômes»; Mère de la Vie et de la Mort ;

déesse guerrière; Mort Mère; à l'origine, une Déesse Mère; un des aspects de la Triple Morrighu. On l'appelle aussi Mana, Mania, Mene, Minne. Elle est associée aux corneilles et aux corbeaux. On l'honorait à Lughnassadh. Après une bataille, les Irlandais coupaient les têtes des vaincus et appelaient cela la glandée de Macha. Protectrice en temps de guerre comme en temps de paix;

déesse de la guerre et de la mort. Ruse, force physique à l'état pur, sexualité, fertilité, dominance sur les hommes.

MANANNAN MAC UR (MANAN-A WN MAK UR)/ MANA WYDAN AP LL YR (man)au-Yth-an ap thleer)/ MANA WYDDEN : Irlande, Galles. Il était vêtu d'un manteau vert et portait un bandeau doré. Un transformateur. Chef Irlandais des dieux de la mer, équivalent du Gallois Llyr. Fils de Lir, dieu de la mer. L'île de Man et l'île d'Arran, toutes deux situées dans le Golf de Clyde, étaient sous sa protection. A Arran, il avait un palais appelé Emhain des Pommiers. Ses cochons, qui se renouvelaient sans cesse, constituaient l'essentiel de la nourriture des Tuatha De Danann et les préservaient du vieillissement.

Il possédait beaucoup d'armes célèbres: deux lances, Flèche Jaune et Javelot Rouge; des épées, Les Vengeresses, Grande Furie et Petite Furie. On appelait son bateau «Celui qui balaye la Vague» et son cheval, Crinière Splendide. Il avait une armure magique qui le protégeait des blessures et pouvait rendre les Tuatha invisibles.

Dieu de la mer, navigateurs, tempêtes, temps en mer, fertilité, navigation, prévisions du temps, magie, arts, marchands et commerce, renaissance.

MARGA WSE : Galles, Angleterre. Aspect Mère de la Déesse.

MATH MATHONWY (math math-on-oo-ee) : Galles. Dieu de la sorcellerie, de la magie et de l'enchantement.

MERLIN/MERDDIN/MYRDDIN (meer-din): Galles, Angleterre. Grand sorcier; Druide; magicien. Associé à la religion féerique de la Déesse. Les vieilles traditions galloises l'appelaient l'homme sauvage des bois qui peut rendre des prophéties. On dit que c'est la Déesse sous les nombreux noms de Morgan, Viviane, Nimue, Reine des Fées et la Dame du Lac, qui lui a appris toute la magie. Toujours selon la tradition, il dort dans une grotte de cristal cachée. Illusion, transformation, herbes, guérison, bois, Nature, protection, conseils, prophétie, divination, capacités de médium, prévoyance, lecture dans une boule de cristal, tarot, magie, rituels, charmes, incantations, artisans et forgerons.

LA MORRIGU (moor-rie-oo)/MORRIGAN (mor-ee-gan) /

MORRIGHANMORGAN (moor-gan): Irlande, Galles et Angleterre. «Grande Reine»; «Déesse Suprême de la Guerre»;

«Reine des Fantômes ou Démons» ; «Reine du Spectre» ; transformatrice. Elle régnait sur les champs de bataille, en exerçant sa magie, mais ne participait pas aux batailles. Associée aux corneilles et aux corbeaux. Aspect «Mère Terrible» de la Déesse; Grande Mère; Déesse de la Lune; Grande Déesse Blanche; Reine des Fées. Dans son aspect obscure (son symbole est alors le corbeau ou la corneille), elle est la Déesse de la guerre, du destin et de la mort.

Elle était armée jusqu'aux dents et portait deux lances. La corneille noire est son déguisement préféré. Avec elle, Fea (détestable), Nemon (véneuse), Badb (Furie) et Macha (bataille) encourageaient les combattants à se battre comme des fous. Déesse des rivières, des lacs, de l'eau fraîche. Patronne des prêtresses et des sorcières. Vengeance, nuit, magie, prophétie.

NIAMH : Irlande. «Eclat, Brillance» ; «Beauté ». Une forme de Badhbh qui aide les héros à mourir.

NUADAI NUDD/NODONS/NODENS/LUD/LLUD LLA W EREINT/LLUD (hlood) DE LA MAIN D'ARGENT: Irlande, Galles. «Main d'Argent» ; « Celui qui confère la richesse» ; « le Faiseur de Nuages»; Dieu en chef. Equivalent de Neptune. Il possède une épée invincible, un des quatre grands trésors des Tuatha. Dieu de la guérison, eau, océan, pêche, Soleil, navigation, naissance, chiens, jeunesse, beauté, lances et frondes, forgerons, charpentiers, harpistes, poètes, historiens, sorciers, écriture, magie, guerre, incantations.

OGMAIOGHMAIOGMIOS/GRIANAINECHICERMAIT (à la bouche de miel) : Irlande. «Visage de Soleil» ; équivalent d'Hercule ; portait une énorme massue et était le champion des Tuatha.

Il inventa l'alphabet typographique Ogham. Il épousa Etan (fille de Diancecht) et eut beaucoup d'enfants. L'un de ses fils, Caipre devint le Barde professionnel des Tuatha. Eloquence, poètes, écrivains, force physique, inspiration, langue, littérature, magie, charmes, les arts, musique, réincarnation.

PWYLL (pe-ool): Galles. Parfois souverain du Monde Souterrain. On le connaît aussi sous le nom de Pwyll pen Annw (Pwyll chef des Annw). Ruse, adresse.

RHIANNON (hri-an-non) : Galles. Déesse des oiseaux et des chevaux. Enchantements, fertilité, Monde Souterrain. Elle monte un cheval blanc très rapide.

SCA THACH/SCOT AISCA THAISCA TH : Irlande, Ecosse.

« Ombre»; «L'Ombreuse»; «Celle qui frappe la crainte ».

Déesse souterraine du Pays de Scath ; Déesse Sombre ; déesse dans son aspect destructeur. Egalement guerrière et prophétesse, elle vivait à Albion (Ecosse). Probablement sur l'île de Skye, et enseignait les arts martiaux. Patronne des forgerons, guérison, magie, prophétie, arts martiaux.

TALIESIN (tal-i-ess-in): Galles. Prince de la Chanson; chef des Bardes de l'Occident; poète. Patron des Druides, des Bardes et des ménestrels; transformateur. Ecriture, poésie, sagesse, sorciers, Bardes, musique, connaissance, magie.

TEPHI: Irlande. Déesse de Tara et co-fondatrice avec Tea.

VIERGE BLANCHE: On la retrouve dans tous les pays celtiques. Dryade de Mort; identifiée à Macha ; Reine des Morts;

aspect Mère Terrible de la Déesse. Mort, destruction, annihilation.

Autres Etres Surnaturels ou Mortels et Lieux

AER (air): Galles. Déesse de la guerre et de la vengeance;

déesse de la rivière Dee.

AINE (aw-ne) : Irlande. Reine des Fées de Knockaine. Déesse de la Lune et patronne des récoltes et du bétail. Les rites avaient lieu en son honneur la veille du Solstice d'été en vue d'une moisson fructueuse.

AIRMID (air-mit): Irlande. Fille médecin de Diancecht.

AMAETHON: Galles. Dieu de l'agriculture.

AMERGIN (amor-gin): Irlande. Le Druide qui aida les Milésiens à vaincre les Tuatha De Danann.

ANDRASTE/ANDRED/ANDATE: Angleterre. Une déesse de la Nature et de la guerre dont l'animal était le lièvre. La Reine Boadicia la vénérait.

AOIFE (eefa ou oif-ee) : Irlande. Une reine des fées et mère du fils de Cu chulainn.

ARTHUR/ARTH VAWR (Ours Céleste): Galles, Angleterre.

Roi et chef des Chevaliers de la Table Ronde. Celle-ci symbolisait la Roue d'Argent de la renaissance d'Arianrhod et le Graal, le Chaudron sacré de l'inspiration et de la réincarnation.

AVALON: « Ile-Pomme» ; Paradis celtique au milieu de la mer où l'on nourrissait les dieux et les héros de pommes d'immortalité.

BALOR (bail-or): Irlande. Un Fomoré qui avait un œil empoisonné. L'un de ses yeux devint nuisible pour les autres lorsqu'il espionnait un jour les sorciers de son père qui préparaient une potion magique. La fumée du chaudron contamina un œil. On le laissa en vie à la condition qu'il garde cet œil fermé. Les Fomorés utilisaient un crochet pour ouvrir cet œil pendant les batailles afin de tuer l'ennemi. On suppose que le Château de Balor, une falaise sur l'île de Tory au large des côtes de Donegal, était un avant-poste fomoré.

BLATHNAT (blay-nat) ; Irlande. Fille de Midir, roi du Monde Souterrain gaélique. Elle aida Cu Chulainn à voler le chaudron magique de son père.

BODB (bove) LE ROUGE: Irlande. Fils du Dagda. Il succéda à son père comme roi des dieux. On le trouve principalement en Irlande du sud; Monts Galtee, et Lough Deragh. A Lough, il avait un sidh ou palais souterrain.

BRAN et SCEOLAN (shceolawn ou scolaing): Irlande. Les deux chiens préférés de Finn mac Cumhail.

BRESS (breses): Irlande. Fils de Elathan des Fomarés; il épousa Brigit.

BRIGANTIA: Angleterre. «La Grande» ; déesse pastorale et des rivières. Associée à Imbolc. Troupeaux, bétail, eau, fertilité, guérison, victoire.

CAIRPRE (kair-pra) : Irlande. Chef des Bardes des Tuatha ; fils d'Ogma.

CAILLE CH (cal-yach) BEINE BRIC: Ecosse. Grande Déesse dans son aspect Destructeur. On l'appelle également «La Voilée », ou Scota, d'où vient le nom Scotland (Ecosse). A l'origine, on appelait l'Ecosse Caledonia, ou pays donné par Caillech. Maladie, peste.

CAMULO/CAMULUS: Angleterre, Gaule. «Ciel ». Dieu de la guerre.

CARADA WC : Galles. Fils de Bran; le « Bien-Armé ».

CIAN (kee-an) : Irlande. Fils de Diancecht ; il épousa Etniu, la fille de Balor le Fomaré. Leur fils était Lugh Lamhfada, ou Longue-Main. Il fut tué par les fils de Tuirenn.

COCIDIUS: Angleterre. «Le Rouge»; dieu de la guerre;

Equivalent de Mars. Abattage d'animaux, am maux sauvages, forêts, force, célérité, guerre.

CONLAOCH (con-la): Irlande. Fils de Cu Chulainn et de Aoife.

CONANN (con-ann): Irlande. Fils de Febar et d'un roi Fomaré.

COVENTINA: Angleterre. Déesse des sources et des eaux.

CREDNE : Irlande. Dieu bronzier des Tuatha.

CU CHULAINN/CUCHULAIN/CUCHULLIN (koo-chul-inn) :

Irlande. « Chien de Culann ». Héros qui possède sept pupilles dans chaque œil, sept doigts à chaque main et sept orteils à chaque pied.

Cu signifie chien, un titre répandu pour un chef Celte. C'est Scathach qui l'a formé à l'art de la guerre.

CULANN (kul-an) : Irlande. Chef irlandais; Cu Chulainn a été à son service à un certain moment pour le dédommager d'avoir tué son chien.

CWN ANNWN (koon anoon): Galles. Les chiens d'arawn, que l'on appela plus tard les chiens de l'enfer. Ils présagent souvent la mort sans s'adonner eux-mêmes à la destruction.

CYHIRAETH (kerherrighth) : Galles. Déesse des cours d'eau.

Plus tard, elle devint une Banshee (fée irlandaise, messagère de l'Autre Monde, elle voyage sous l'apparence d'un cygne).

DECHTIRE (deck-tyra) : Irlande. Mère de Cu Chulainn ; petitefille de Angus mac Og; demi-sœur du Roi Conchobar.

EL V A (alva) : Irlande. Belle-sœur de Lugh.

EMER (avoir): Irlande. Fille de Forgall le Wily; épousa Cu Chulainn.

EMANIA : «Pays de la Lune» celtique, où allaient les morts.

Il était gouverné par la Reine des Ombres, Macha.

EOCHAID (ughy): Irlande. Roi Fir Bolg; tué durant la première bataille avec les Tuatha.

ETAIN (aideen ou et-ain): Irlande. Elle appartient au peuple des Tuatha De Danann ; seconde femme de Midir, roi de la colline

~;~!"" ,,\ü~ ~ ~ \>:,, " \...~\.\.~.

ET AN : Irlande. Fille de Diancecht ; médecin; épouse d'Ogma.

ETHNIU: Irlande. Fille du Fomoré Balor le Cyclope. Elle épousa Cian, le fils de Diancecht.

EVNISSYENIEFNISIEN (ev-ness-jen): Galles. «Celui qui aime le combat» ; demi-frère de Bran; géant.

F AND: Irlande, Manx. Une des épouses du dieu de la mer

Manannan mac Lir, qui la délaissa. Déesse de la guérison et du plaisir.

FIANNA (feen-a)/FIANNA EIRINN: Irlande. On les appelle aussi les Fenians ou Champions de la Branche Rouge. Puissante force de combat dirigée par Ard Righ (Roi Suprême). Son dernier grand chef fut Finn mac Cumhail. Les Fianna Irlandais avaient pour règle de ne jamais insulter une femme.

FINDIAS, GORIAS, MURIAS, FALIAS : Les quatre villes où vivaient les Tuatha De Danann avant d'arriver en Irlande.

FINN MAC CUMHAIL (coul ou coo-al)/FINNMAC COUL/ FIONN (f-yoon): Irlande. Fils de Cumhail et dernier grand chef des Fianna.

FIRBOLGS (fir-vulag)/FIR BOLGS : Irlande. Ce sont les habitants d'origine; ennemis des Tuatha De Danann. Ils se composent de trois tribus: Domnu, Gaillion et Bolg. Ils furent vaincus par les Tuatha De Danann et repoussés vers les îles de l'Ouest.

FOMORES: Irlande. «Sous la mer ». Peuple vivant dans la mer qui s'opposa aux Tuatha De Danann et perdit.

HI BREASIL (hi-bree-sal) : Irlande. Voir Tir-Nan-Og.

IWERIDD (i-oo-er-ith): Galles. Une des femmes de Llyr.

KAI (kay) : Galles. Dieu du feu et de la forge.

LIA F AIL (lee-a-fail): Irlande. Pierre de Fal; Pierre de la destinée; Les Tuatha l'avaient amenée de la ville de Falias et elle constituait un de leur grand trésor.

LUCHTAINELUCHTA: Irlande. Dieu charpentier des Tuatha.

MABINOGION (mab-in-oh-geon): Galles. Recueil d'histoires choisies dans le Livre Blanc de Rhydderch, le Livre Rouge de Hergest et les Contes de Taliesin.

REINE MAB/MABH/MEDB (meev)/MEDBH/MEDHBH/ MAEVE (maive ou mayv) : Irlande. «Femme ivre» ; «Reineloup»; Reine celtique de fées dont le nom signifie «hydromel vineux », et plus particulièrement une boisson rouge ou un vin rouge qu'elle donnait à ses nombreux époux. On la considère également comme une Reine de Connacht, une reine guerrière du

cycle de l'Ulster. Déesse de la guerre, participant vraiment au combat; aspects combinés de mère et guerrière de la Déesse.

Sexualité physique et fertilité, vengeance, guerre.

MARGA WSE: aspect Mère de la Triple Déesse dans la légende d' Arthur. Elaine était la vierge et Morgan le Fay la Mère Terrible.

MIACH: Irlande Fils de Diancecht; tué par son père après qu'il eut reconstitué la main de Nuada.

MIDIR (my-tir)/MIDHIR/MIDER: Dieu du monde souterrain, associé à l'Ile de Falga (Ile de Man) où il avait son palais. Il possédait trois vaches merveilleuses et un chaudron magique.

Angus mac Og prit sa femme Etain. Ses vaches, son chaudron et sa fille furent emportés comme butin de guerre par les héros du Roi Concoibar d'Ulster.

MaRC: Irlande. Fils de Dela; roi fomoré.

MORGAN LE FA Y : Déesse galloise de la mort; Morgan le Destin. On suppose que Glamorgan est son territoire sacré en Galles. Elle peut jeter un sort maléfique à tout homme. Gawaine de la Table Ronde portait le pentacle de Morgan comme emblème héraldique sur son bouclier rouge-sang.

NANTOSUEL TA: Angleterre. « Rivière sinueuse » ; déesse de la rivière; épouse de Sucellus ; elle est liée à la déesse de la guerre Morrigan. Associée aux corbeaux. Maternité, abeilles, colombes, arts domestiques, puits, accouchement, fertilité.

NEMED: Irlande. La deuxième race d'envahisseurs.

NICNEVEN: Ecosse. «Divine»; «Brillante ». Une déessesorcière que l'on honore au Samain; une forme de Diane. En Ecosse, la légende dit qu'elle chevauche pendant la nuit, suivie de ses serviteurs au Samain. Durant le Moyen-âge, on l'appelait Dame Habonde, Abundia, Satia, Bensozie, Zobiana et Herodiana.

NIMUE: Une déesse celtique de la Lune; On l'appelle également Vivienne ou Morgan.

NISSYEN (ness-jen) : Galles « Celui qui aime la paix » ; demi-frère de Bran; géant.