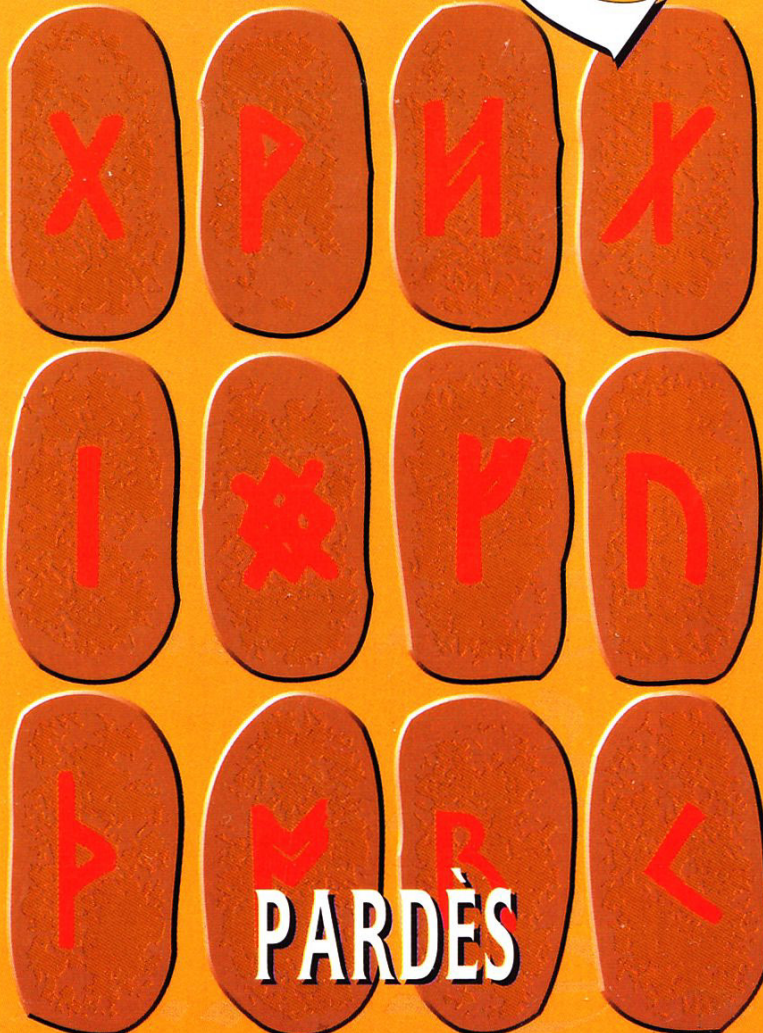


Jean-Paul Ronecker

B.A.-BA

MAGIE RUNIQUE



PARDÈS

Runes : un mot qui évoque le mystère, la magie, et fait surgir en nos mémoires l'écho de la fabuleuse épopée des Seigneurs de la Mer, les Vikings.

Les runes, ancien alphabet sacré des peuples germano-scandinaves, ont très tôt été utilisées à des fins purement magiques et divinatoires. Issues du vieux paganisme, ces lettres anguleuses, destinées à être gravées sur la pierre ou des matériaux durs, ont toujours été enveloppées d'une aura de mystère. C'est Odin lui-même qui, par son sacrifice à la Fontaine de la Sagesse et sur l'Arbre du Monde, Yggdrasill, nous légua les runes.

Signes magiques par excellence, les runes étaient utilisées par les prêtres et mages de l'antique Germanie, aussi bien que par les Vikings, et les colons Saxons dans les îles britanniques.

La magie runique a rayonné sur toute l'Europe du Nord et du Nord-Ouest, et les Vikings la portèrent jusque sur les rives du Danube, dans les plaines arides du Moyen-Orient, et même en Inde.

Ce B.A.-BA *de la magie runique* vous guidera, pas à pas, dans le labyrinthe des runes où, à chaque détour du sentier, se révèlent les dieux et déesses du Nord.

Il vous dévoilera le sens de ces signes infiniment mystérieux, qui sont les reflets des forces cosmiques qui baignent le Multivers nordique, cet Univers multiple composé de neuf plans d'existence, et dont la conception rejoint les idées les plus avancées de la science moderne. La magie runique est donc ainsi un art d'hier, d'aujourd'hui et de demain, et elle apportera la Lumière à quiconque est à la recherche d'une spiritualité tant ancienne que futuriste.

Ce livre vous donnera des bases sérieuses pour débiter dans l'art ardu de la magie runique, et vous permettra de vous perfectionner, à travers un enseignement clair et précis et des exemples concrets.

Faites-en bon usage.

Jean-Paul Ronecker

B.A. – BA MAGIE RUNIQUE

Pardès
9, rue Jules-Dumesnil
45390 Puiseaux

SOMMAIRE

CHAPITRE I
ORIGINE HISTORIQUE DES RUNES

CHAPITRE II
ORIGINE MYTHIQUE DES RUNES

CHAPITRE III
LE POUVOIR DES RUNES

CHAPITRE IV
LES VINGT-QUATRE RUNES

1. *Oett de Frey*
2. *Oett d'Hagel*
3. *Oett de Tyr*

CHAPITRE V
LA MAGIE RUNIQUE

1. *Les cryptogrammes runiques*
2. *Récapitulatif*
3. *Pratique des cryptogrammes runiques*

CHAPITRE I : ORIGINE HISTORIQUE DES RUNES

Le terme de «rune» véhicule une aura de mystère, d'étrangeté, voire de sorcellerie. Cet alphabet est intimement associé à l'idée de magie, et le «revival» pour les religions et spiritualités anciennes, apparu dans les années 1970 pour le celtisme, et dans les années 1980 pour la culture nordique antique, n'a fait qu'amplifier cette association d'idées. Elle va d'ailleurs de soi, car si les runes reflètent un système de pensée spirituel, l'ancienne religion germano-scandinave, elles sont aussi le langage de la magie. Le terme lui-même a ainsi dégénéré, durant le Moyen Age, jusqu'à ce que sa signification finisse par se rapporter à n'importe quelle incantation ou formule magique, et, par voie de conséquence, à quasiment être identifiée à la magie. Il est vrai qu'à cette époque, en Europe de l'Ouest, les runes étaient le dernier vestige de l'ancienne culture magique païenne (les oghams celtiques ayant disparu).

La signification même du mot va dans un sens similaire. En vieux nordique, *run* signifie «secret» ou «mystère». Dans l'épopée anglo-saxonne *Beowulf* (VIII^e siècle), qui raconte les aventures et exploits du héros du même nom, le conseiller royal est nommé *Run-Wita*, «initié aux secrets».

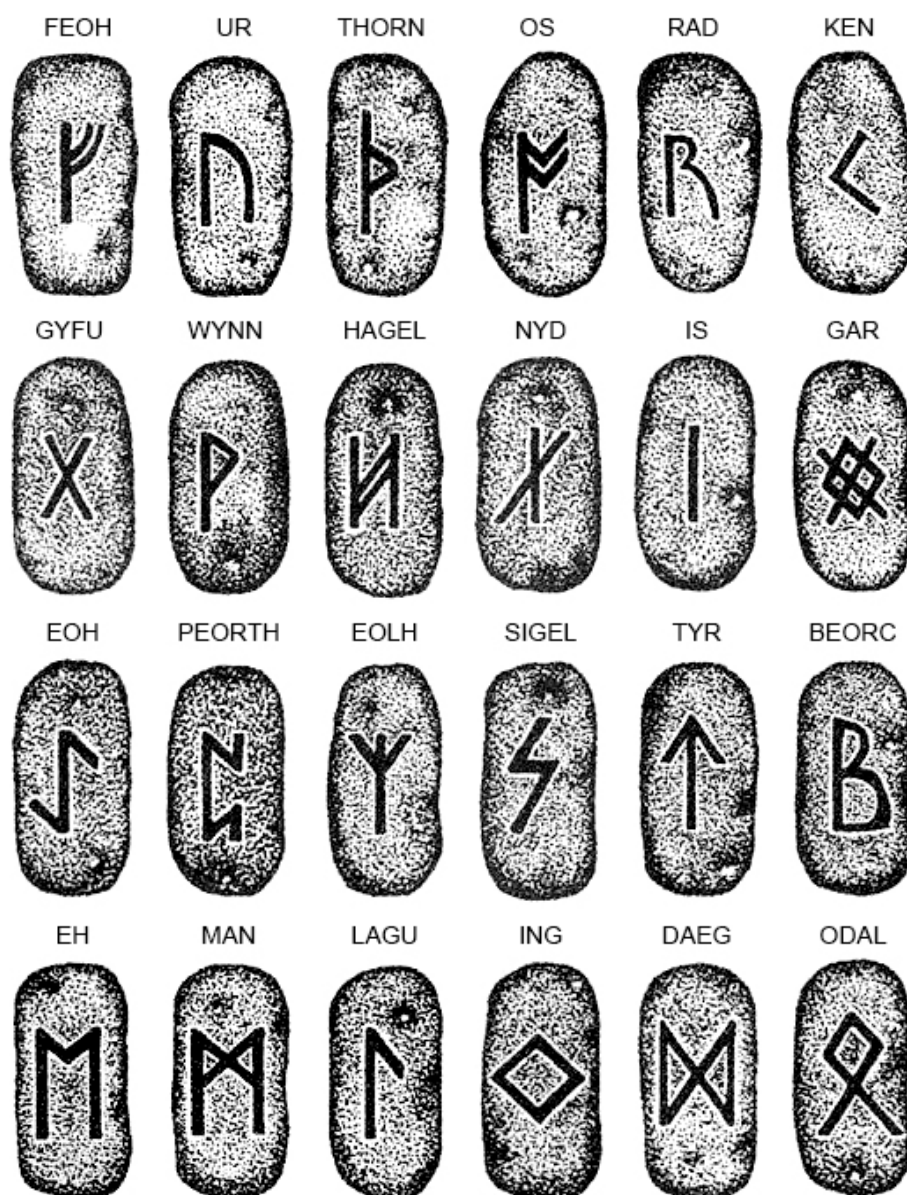
Le mot «rune» dérive, vraisemblablement, d'un ancien radical indo-européen, dont Georges Dumézil (dans son livre *Mythes et dieux des Germains*) fait également venir *Ouranos* et *Varuna*.

On rapproche le mot «rune» du vieil allemand *runa* ou *rûnen* («chuchoter»), du vieil anglo-saxon *reonian* («murmurer»), du vieil irlandais *run* («mystère»), du vieil anglais *runian* («parler à voix basse»), du pluriel islandais *rûnar* («secrets»), du moyen-gallois *rhin* («secret» ou «mystère»), ou encore du vieux saxon *runa* («secret» ou «mystère»).

Mentionnons encore la racine indo-européenne *ru*, qui évoque également l'idée de quelque chose de secret, de mystérieux, comme ce que l'on chuchote à l'oreille. Tout cela évoque clairement l'idée d'un enseignement secret, sans doute transmis de façon orale. Certains étymologistes avancent que le terme *runa* renvoie également à la notion d'initié, de «celui qui sait», sage ou magicien, prêtre ou chaman.

En vérité, l'origine des runes reste aussi mystérieuse que les secrets qu'elles véhiculent.

Globalement, deux écoles principales s'opposent à ce sujet. L'une fait venir ces signes du monde méditerranéen, l'autre avance une origine purement germanique.



L'alphabet runique.

Certains linguistes ont, en effet, avancé l'hypothèse selon laquelle l'alphabet runique ne serait qu'un dérivé de l'alphabet latin. Leur argumentation était basée essentiellement sur le fait que plusieurs caractères runiques ressemblent à des lettres latines. Un chercheur germanique les date du début de notre ère, tandis qu'un autre considère que cet alphabet fut

constitué au cours de l'occupation romaine en Germanie. Il aurait ensuite été exporté vers le Nord par des voyageurs, jusqu'en Scandinavie. Selon un troisième expert, les runes auraient, en fait, été adaptées par les Goths, à partir d'un mélange des alphabets romain et grec. Elles seraient, alors, originaires de la région de la mer Noire, et dateraient des environs du III^e siècle de notre ère. On voit que la plus grande incertitude règne en la matière. En fait, ces hypothèses ne sont guère plausibles, elles dénotent une volonté de tout ramener aux civilisations romaine et grecque, comme si rien d'original ne pouvait exister en dehors de ces «modèles». L'archéologie a pourtant amplement prouvé le contraire, mais la tendance à voir dans ces cultures les seuls modèles de civilisation a la vie dure.

Le chercheur R. W. Eliott a bien montré que ces théories étaient des plus discutables. Il a avancé, pour sa part, que les caractères runiques pouvaient très bien s'être développés dans la région des Alpes du Nord de l'Italie, tout en ayant une origine bien plus ancienne (en fait, on remarque une ressemblance beaucoup plus nette avec l'alphabet de Glozel qu'avec le latin).

À l'appui de sa thèse, il souligne l'emploi de signes magiques gravés sur des bâtons par les anciennes tribus du Tyrol italien. Cette pratique rappelle nettement la gravure de runes sur des bâtonnets, utilisés à des fins divinatoires, voire magiques, et ce, aussi bien en Germanie qu'en Scandinavie.

L'écriture runique est restée, en effet, épigraphique; son utilisation s'est, le plus souvent, bornée à des inscriptions sur des matières dures, bois ou pierre, c'est pourquoi les runes sont des signes angulaires. La plupart des inscriptions runiques relevées sur le passage des Germains, de la Norvège à la Bourgogne, et du Groenland à la mer Noire, sont gravées sur des pièces de mobilier, des fers de lance, des épées, des boucliers, des surfaces de bois ou d'os, des ornements, et, surtout, sur des stèles funéraires et des pierres levées.

La description technique de l'écriture runique la présente comme étant celle qui servit, antérieurement à l'alphabet latin, puis en concurrence avec celui-ci, pour transcrire diverses langues germaniques.

L'écriture runique est alphabétique, elle est constituée d'une suite de signes se référant à des sons, et dont les combinaisons permettent de créer des mots. Elle se compose donc d'une suite de lettres, et non de signes idéographiques comme le chinois, par exemple.

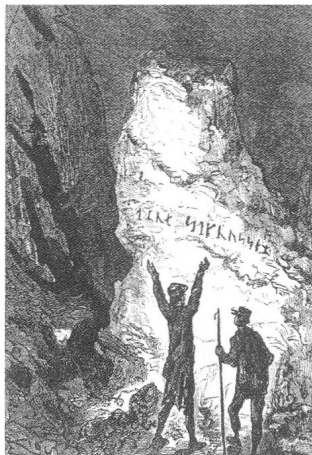
La suite de ses caractères est appelée Futhark, d'après les lettres initiales des six premiers signes. Elle a suivi deux variantes principales : l'ancien

Futhark, composé de vingt-quatre runes, et utilisé dans la totalité du monde germanique à l'époque des grandes invasions; et le nouveau Futhark, comprenant seulement seize runes, qui apparut au IX^e siècle dans le monde Scandinave.

L'origine des runes est toujours un mystère à l'heure actuelle. Comme nous l'avons vu, deux écoles s'opposent, qui furent ainsi situées par Musset :

«Celle qui considère le Futhark comme une création autonome et spontanée du seul génie germanique, ou même indo-européen, et celle qui le fait dériver d'un alphabet antérieur au monde méditerranéen.»

Nord-étrusque, précisa Cari Marstrander, à propos de l'inscription dite «du casque de Negau». Pourtant, les runes scandinaves ressemblent bien davantage au très ancien alphabet grec.



Gravure pour le *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne (XIX^e siècle).

L'UNESCO a beau estimer l'écriture *«parvenue en Scandinavie trois siècles avant J.-C.»*, on peut fortement en douter. À ce propos, Henri Herout a remarqué :

«Aucune raison ne nous porte à croire que les runes n'existaient pas bien avant. Leur caractère religieux, en effet, n'autorisait leur emploi que dans un nombre limité de circonstances. Liées aux croyances des Germains, les runes n'étaient pas un système ordinaire d'écriture, mais plutôt une sorte de code sacré, non utilisé dans la vie courante, sauf dans les derniers siècles du paganisme ou chez les Islandais du Groenland... S'imaginer que les runes puissent être d'origine étrangère nous semble une erreur d'optique.»

En fait, tout porte à croire que l'alphabet runique est très ancien, et qu'il remonte vraisemblablement à l'époque néolithique ; c'est, en tout cas, ce que suggère la signification des runes, comme nous aurons l'occasion de le voir plus tard.

Il faut aussi considérer que ce n'est pas dans les régions méridionales du foyer d'expansion germanique que l'on trouve les premières traces des runes, mais à l'opposé, au Danemark. Sur vingt inscriptions antérieures à l'an 300, les plus proches de la Méditerranée apparaissent en Brandebourg ou en Schleswig. Le matériel archéologique montre, dès l'an 200, un ensemble de caractères bien dessinés, qui ne révèlent aucun emprunt : ils renvoient à des notions religieuses archaïques, où les éléments rituels et pastoraux prédominent. Cela dénote, pour le moins, un état préhistorique de la culture indo-européenne. Mieux encore, il y a une continuité symbolique entre les runes et les gravures rupestres de la Préhistoire Scandinave ! D'autre part, les «urnes vandales» découvertes en 1931, dans les tombes de la Haute-Silésie, présentent des signes de type prérunique : ces *sinnbilder* précèdent historiquement l'apparition du *Futhark*. Les chercheurs ont aussi montré que les runes ont sans doute une origine commune avec les pétroglyphes préhistoriques connus sous le nom d'«écriture d'Hallristinger», qui furent diffusés par les peuples du néolithique et de l'âge du bronze.

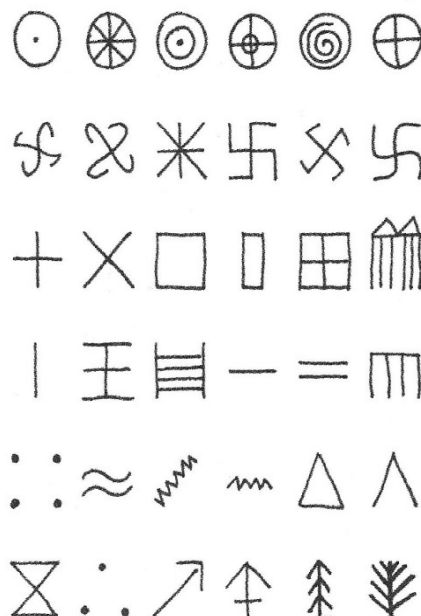
Lettres anguleuses faites pour être tracées sur (ou dans) le bois, et teintes de sang ou de peinture, les runes doivent, sans doute, leurs traits à angle aigu au fait qu'elles étaient originellement gravées dans la pierre. Ce type d'inscription se prête, en effet, assez mal à l'écriture curviligne.

L'écriture d'Hallristinger, utilisée primitivement par les peuples de l'âge du bronze, plus d'un millénaire avant notre ère, est aujourd'hui considérée comme l'ancêtre de l'alphabet runique. Ces signes hiéroglyphiques étaient dotés d'une signification religieuse. Les diverses variations sur le cercle que l'on y trouve, suggèrent un culte solaire (ou lunaire). D'autres signes, spirales, lignes brisées et triangles inversés étaient, sans doute, associés à la sexualité féminine, et au culte de la Déesse-Mère, la *Dea Genitrix*, Mère de l'Univers et de toutes choses, la Grande Déesse des Anciens, bien antérieure au dieu mâle qui s'imposa par la suite dans la plupart des religions. Un autre fait remarquable dans l'écriture d'Hallristinger est la fréquence du svastika, symbole hautement bénéfique malheureusement sali par les nazis, qui en firent, en l'inversant, leur odieuse croix gammée. Symbole solaire, le svastika provient d'une très ancienne décomposition du mouvement solaire en trois ou

quatre moments (que l'on retrouve aussi avec le triskèle celtique) : lever — zénith — couchant — (nuit).

Les origines du svastika sont très anciennes, puisqu'on le retrouve sur une pierre gravée préhistorique, près d'Ikley, dans le Yorkshire. Il est présent, également, dans la culture des Amérindiens, des Aztèques, ainsi que dans les traditions hindouistes, taoïstes et bouddhistes, ou encore chez les Saxons, les Nordiques et les Celtes.

En sanskrit, le mot «svastika» signifie «tout est bien», c'est donc un symbole très bénéfique, qui exprime le mouvement du Soleil dans le ciel et le cycle des saisons. Il est présent dans l'écriture d'Hallristinger, et est fréquemment associé aux caractères runiques, notamment sur la stèle de Hogby (Angleterre).



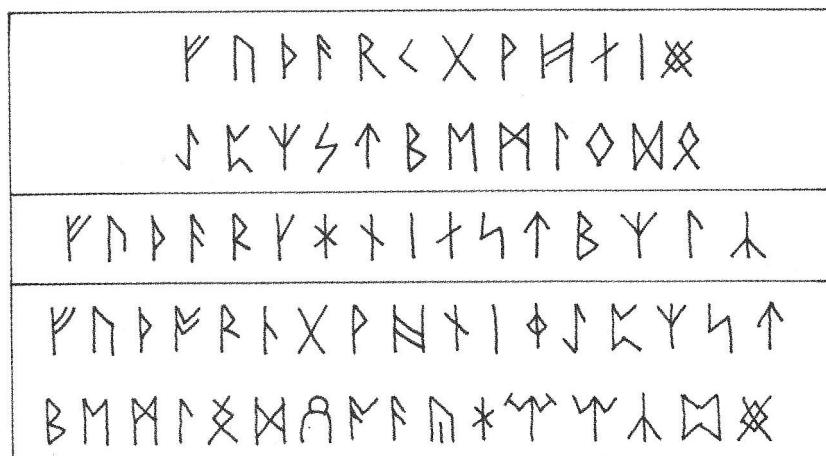
L'écriture d'Hallristinger : ces pétroglyphes sont les ancêtres des runes.

Mais, revenons aux runes proprement dites. Celles de l'ancien Futhark sont classées dans un ordre qui n'a aucun rapport avec les lettres des alphabets méditerranéens. Elles sont réparties en trois «oettir» («familles» de huit lettres). Chaque groupe est rattaché à une divinité : *Oett* (ou *aett*) de Frey, celle de Hagal, celle de Tyr.

Les runes sont abondamment utilisées, elles prolifèrent sur des pierres, des bijoux, des armes, des meubles, des vases, des coffres et des calendriers, et poèmes et textes funéraires apparaissent en grand nombre sur les stèles.

En Grande Bretagne, le Futhark s'adapte aux sonorités du vieil anglais, et, probablement sous l'influence de l'écriture celtique, dite «oghamique», et plus spécialement irlandaise, des voyelles supplémentaires et des «runes d'inflexion» s'ajoutèrent aux caractères existants. Le système atteindra son apogée au IX^e siècle, qui verra la disparition de l'ancien Futhark, au profit d'un nouvel alphabet composé de seulement seize runes, en usage dans les pays scandinaves. Certaines runes sont même redessinées, et le système s'en trouve profondément transformé. La raison de ce changement radical reste incertaine : volonté de clarifier les inscriptions ou, au contraire, de les rendre plus obscures ? Les événements historiques de l'époque ont-ils joué un rôle, avec l'apparition du christianisme en Scandinavie et la menace de plus en plus importante représentée par les armées de Charlemagne arrivées aux frontières du Danemark?

Quoi qu'il en fût, c'est au cours de cette même période qu'une fraction de la moyenne Scandinavie (de l'île de Gotland à la Norvège occidentale) épura et simplifia le Futhark «jeune-danois».



Différence entre les Futhark :
 en haut : l'ancien Futhark, ou Futhark germanique
 au centre : le nouveau Futhark, ou Futhark nordique
 en bas : le Futhork, ou Futhark anglo-saxon

Les runes n'en conservèrent pas moins leur caractère «ésotérique». Les runes ont toujours été porteuses d'une double signification : leur valeur phonétique, et les noms «acrophoniques» qui leur sont attribués, et dont la première syllabe correspondait au son exprimé par la rune.

Le *Runenlied*, ou Chant des Runes, islandais en donne l'exemple, sur les six premières lettres composant le Futhark (et qui expliquent ce nom) :

« 1. Fé, la richesse; c'est la discorde entre les proches, le feu de la mer et le chemin du serpent.

2. Ur, l'ondée; c'est les larmes des nuages, l'adversaire de la fenaison et la haine du berger.

3. Thurs, le géant; c'est la torture des femmes, l'habitant des falaises et le mari de Vardrun.

4. Ass, le dieu; c'est le vieux Gautr, le prince d'Asgard et le Seigneur de la Valhöll.

5. Reid, la chevauchée ; c'est le plaisir du cavalier, le rapide voyage et la fatigue du cheval.

6. Kaun, le furoncle; c'est le malheur des enfants, l'endroit douloureux et la demeure de la purulence. »

On remarquera que tous ces noms font référence à des éléments de la vie pastorale ce qui plaide : en faveur d'une origine ancienne des runes, et non pas antique.

Chapitre II : ORIGINE MYTHIQUE DES RUNES

*«Je me souviens des géants nés à l'aurore des temps,
De ceux qui jadis m'ont donné naissance.
Je connais neuf mondes, neuf domaines recouverts par l'Arbre du Monde,
Cet arbre sagement édifié qui plonge jusqu'au sein de la terre.
C'était au commencement des temps, où Ymir vivait.
Il n'y avait ni sable ni mer, ni ondes rafraîchissantes,
On ne voyait ni terre ni voûte céleste.
C'était un abîme béant, sans végétation nulle part.»*

(Les Poèmes héroïques de l'Edda, trad. de F. Wagner.)

C'était à l'aube des temps, quand le monde n'était encore qu'un gigantesque abîme, un insondable gouffre glacé, emprisonné dans une nuit indicible et éternelle.

Cet abîme abritait en son sein un autre gouffre : *Niflheim*, le monde des brumes, des ténèbres et de la glace. Et, à l'autre extrémité, se trouvait encore un gouffre : *Muspelheim*, le monde du feu et de la chaleur.

Dans une convulsion créatrice, jaillit du premier gouffre une source bouillonnante, un immense maelström qui se répandit comme une mer en furie qui aurait brisé ses digues. Le flot se déversa dans l'espace stérile, et il engendra trente- six fleuves, tous plus impétueux les uns que les autres. Dans cette jeunesse exubérante de l'Univers, les étincelles crachées par le gouffre ardent finirent par atteindre le monde des glaces, où elles formèrent, au contact des glaces, une tiède écume qui fut source de vie. De la condensation, émergea une formidable entité : Bor, le Premier Dieu, l'Ancêtre. Ce dieu fantastique, fait de brume née des noces de la glace et du feu, engendra, à son tour, d'autres entités. Ainsi naquirent les dieux Odin, Vili et W, Pour s'imposer, ils tuèrent une entité mystérieuse, plus ancienne qu'eux : Ymir, le géant de l'aurore des temps. De son corps, ils formèrent le monde arraché à la loi du Chaos, ils créèrent le ciel et la terre, et tout ce qui existe ici-bas. Ainsi, les convulsions de la naissance enfin apaisées, le monde put se structurer et prendre forme tangible. Les premiers dieux imposèrent leur loi. L'abîme primordial se referma, pour laisser la place à la matière ordonnée. Le Chaos, en apparence dompté, se mit en sommeil.

Ses enfants, les Géants, dont Ymir fut le premier d'une très longue lignée, vaincus par les nouveaux dieux, furent refoulés, exilés dans un sombre territoire, à l'écart du Ciel et de la Terre. Un lieu terrible appelé *Jotunheim*, où ils attendirent, avec une patience infinie, l'heure de la vengeance ; car ils n'ignoraient pas que la prophétie annonçait leur retour victorieux au crépuscule des temps, quand sonnerait l'heure de *Ragnarök*, la bataille finale de la fin du monde.

Le nouvel Univers, composé de neuf mondes distincts, trouva une assise en l'if Yggdrasil, Axe du Monde. Arbre immense, il emplissait le monde et abritait à la fois les morts et les dieux.

Mais, le nouvel ordre cosmique était encore fragile, et Yggdrasill était sans cesse menacé. Il avait quatre racines, dans lesquelles coulait la sève merveilleuse, source de vie.

La première racine était continuellement attaquée par le dragon Nidhog, l'Amer-Rongeur, et la lutte était terrible et impitoyable. De ce combat dépendait la survie de l'Univers. À chaque éclipse de lune, le dragon pouvait vaincre; le monde, alors, prendrait fin, et retournerait au Chaos dont il était issu.

La seconde racine, la plus noueuse, s'allongeait vers les brumes de l'extrême Nord, et se perdait dans les glaces de Jotunheim, le monde des Géants.

La troisième racine allait jusqu'au royaume de Mimir, le premier homme qui mourut, et qui régnait dans le sombre empire des trépassés.

Sur la quatrième racine, étaient assises les Nornes, mystérieuses entités présidant à la naissance et à la mort des êtres humains. Elles étaient l'incarnation du destin et, en tant que telles, ne pouvaient intervenir sur le libre arbitre des Hommes.

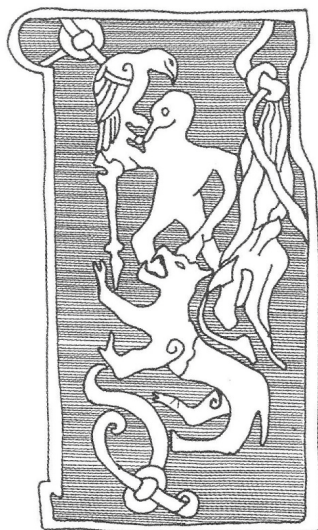
Sous chacune des trois premières racines coulait une source. La racine primordiale, gonflée de la sève merveilleuse et inépuisable, résistant encore et toujours aux crocs et au venin du dragon Nidhog, abritait la fontaine appelée Hvergelmir. Sous la racine qui s'étendait vers Jotunheim, coulait la fontaine nommée Mimir. Ses eaux magiques donnaient à ceux qui s'y abreuvaient, à l'aide de la corne Gjallar, l'intelligence et la sagesse.

La troisième fontaine se trouvait sous la racine s'étendant vers Asaheim, le séjour des dieux Ases, et elle s'appelait Urdar. C'est autour d'elle que, chaque

jour, se réunissaient les dieux. Ceux-ci sortaient de leur forteresse en franchissant le pont Bifrost, «Chemin-tremblant», l'arc-en-ciel menant vers Asgard, la cité des Ases. C'est aussi autour de la fontaine Urdar qu'habitaient les Nornes, maîtresses absolues du temps. Il y avait Urd, le Passé; Vervandi, le Présent; et Skuld, l'Avenir. Et les trois sœurs silencieuses, aux longs cheveux noirs et aux yeux transparents, étaient à la fois aimées et craintes des humains, elles qui connaissaient le plus redoutable des secrets, et qui dévidaient éternellement le fil de l'Histoire.

Un jour, dans ce monde où régnait la guerre, Yggdrasill étendit un rameau vers l'Est, et créa un rejeton. Les humains considérèrent cet arbre comme sacré, au même titre que son père. Ils lui donnèrent une servante-prêtresse. Celle-ci s'unit à l'arbre, et de leur union naquit Rafnagud, le Dieu-aux-Corbeaux, le dieu borgne que l'on appelle aussi Odin.

Neuf mois durant, l'arbre sacré garda l'enfant dans son écorce, le nourrissant de sa sève merveilleuse. Puis, il s'ouvrit, et laissa venir au monde Odin, déjà adulte. Yggdrasil lui offrit deux corbeaux qui vivaient dans ses branches, et qui connaissaient l'avenir. Il lui donna aussi les vents d'Ouest et du Nord comme compagnons. La déesse de l'amour et de la fertilité, la belle Freya, lui fit cadeau de son cheval noir. Jour et nuit, l'infatigable voyageur chevaucha, visita les mondes pour tout connaître. Un matin d'hiver qu'il faisait halte à l'orée d'un bois, Odin vit deux loups affamés, qui lui demandèrent secours. Le cheval d'Odin les conduisit là où se trouvait un cadavre d'animal enfoui sous la neige. Dès lors, reconnaissants, les deux loups ne quittèrent plus le dieu.



Odin avalé par Fenrir (d'après un motif sculpté sur une croix de Saint-André, île de Man).

Mais, Odin voulait plus. Il voulait connaître les runes et les révéler; les runes, ces signes mystérieux entre tous, écriture secrète et magique, au redoutable pouvoir, symboles d'une connaissance interdite, auxquels les dieux eux-mêmes n'avaient pas accès. Neuf jours et neuf nuits durant, Odin médita à l'ombre protectrice d'Yggdrasil. Puis, il demanda aux autres divinités de réaliser son désir. Les autres dieux refusèrent, car c'était là un désir sacrilège. Alors, Odin demanda l'arbitrage des Nornes. Les gardiennes des portes du Destin, après mûre réflexion, rendirent un verdict favorable. Mais, pour accéder à sa requête, elles imposèrent de terribles épreuves, afin de s'assurer qu'il était bien digne de recevoir cet inestimable secret.

Odin alla à la fontaine de Munir, mais, comme il ne voyait rien, il sacrifia son œil droit, lequel tomba dans les eaux claires de la source sacrée. Alors, il vit. Il vit les temps infinis, perça les ténèbres de la mémoire, le passé lui fut révélé et il entrevit le futur. Puis, il se perça le flanc de sa lance, et dit aux dieux de le pendre, la tête en bas, par un pied, sur l'arbre sacré dont il était né. Tous les bourgeons se mirent aussitôt à saigner. Durant neuf terribles nuits d'une indicible souffrance, le dieu borgne resta suspendu à Yggdrasill neuf nuits, comme il faut neuf mois pour faire un Homme. Ses seuls compagnons étaient ses corbeaux, Hugin (Réflexion) et Munin (Mémoire), et ses deux loups, Freki (Vorace) et Geri (Glouton). Ils raccompagnaient de leur chant de désespoir, tentant d'apaiser sa terrible souffrance. Puis, à la fin de la neuvième nuit, alors que son corps était terrassé par la douleur, l'esprit d'Odin s'ouvrit à un monde nouveau, il atteignit une contrée inconnue et s'en trouva soudain *éveillé*. Il découvrit le secret des runes. Odin fut illuminé par la splendeur des runes enfin révélées, et il devint «le prince du pouvoir gravé».

Ces runes secrètes, magiques, il décida de les confier aux humains, dont il s'était fait le protecteur, leur demandant d'entrer dans le mystère qu'il venait de mettre au jour. Le père des dieux s'adressa à chacun d'eux :

*«Sais-tu comment il faut les graver?
Sais-tu comment il faut les expliquer ?
Sais-tu comment il faut les dépeindre?
Sais-tu comment il faut les prouver ?
Sais-tu comment il faut les prier?
Sais-tu comment il faut les offrir?
Sais-tu comment il faut les envoyer?
Sais-tu comment il faut les consumer ?»*

Odin enseigna qu'il faut utiliser les runes dans toutes les circonstances de la vie, car elles sont un guide, une aide; elles sont l'espoir des désespérés, les fidèles compagnes du cœur brisé par la solitude.

La Walkyrie Sigdrifa apprit au héros Sigurd toutes les runes qu'il devait savoir graver :

«Il faut graver les runes de joie sur la corne à boire, pour goûter la bonne bière. Il faut graver les runes de victoire sur la garde et le pommeau de l'épée, pour vaincre ses ennemis. Il faut graver les runes du désir pour obtenir les faveurs de la fille aimée. Il faut graver les runes de la délivrance afin de soulager la femme en couches. Il faut graver les runes du feu sur l'étrave des navires, sur la lame du gouvernail, et sur les avirons, pour sauver le coursier de la mer du péril des tempêtes et des vagues. Il faut graver les runes de la médecine pour reconnaître les maladies et soigner les blessures. Il faut graver les runes de l'éloquence pour gagner tous ses procès au Thing. Enfin, il faut graver les runes de l'esprit pour comprendre ce qu'a conçu, gravé et traduit Odin lui-même.»



Partie supérieure d'une pierre runique trouvée à Ledberg, en Suède.

Toutes les runes qu'Odin avait gravées sur des bâtons magiques, il les gratta à l'aide de la lame de son poignard. Puis, il mélangea les copeaux obtenus à l'hydromel, qu'il offrit à ses fidèles. Il envoya ensuite l'hydromel chargé de la magie des runes dans tous les mondes sur lesquels s'étendait sa puissance. Elles se répandirent ainsi partout, et on les retrouva chez les dieux Ases et les dieux Vanes, chez les humains, et aussi chez les Elfes.

Pour accélérer le pouvoir des runes, Odin, contemplant le monde du haut d'Yggdrasil, chanta les chants les plus secrets.

Le premier aide à triompher des ennuis et à vaincre dans les luttes.
Le second sait ce que demande le cœur des Hommes.
Le troisième brise le tranchant des armes ennemies.
Le quatrième aide à marcher droit malgré les entraves.
Le cinquième permet d'arrêter les flèches.
Le sixième retourne les malédictions contre leurs auteurs.
Le septième éteint l'incendie qui menace la demeure.
Le huitième apaise la haine et calme la colère dans le cœur des Hommes.
Le neuvième tempère le vent sur l'eau et apaise la fureur de l'océan.
Le dixième change la forme et l'esprit des femmes de Trolls.
Le onzième mène les guerriers sains et saufs au combat.
Le douzième rend vie et force aux cadavres des pendus.
Le treizième rend invulnérable par l'aspersion de l'eau sacrée.
Le quatorzième permet d'énumérer les caractères des dieux.
Le quinzième chante la puissance des dieux et la fortune des Elfes Noirs.
Le seizième permet de séduire la vierge aux bras blancs.
Le dix-septième enchaîne la fidélité de l'être aimé.
Le dix-huitième, enfin, chante ce qu'Odin lui-même n'enseigne pas.

Les chants d'Odin se terminent donc par un mystère, car les runes ne livrent pas tous leurs secrets.

Après avoir donné les runes aux humains, Odin, inlassable voyageur, reprit sa chevauchée éternelle. Las de la solitude, il épousa une émanation de la Déesse Lune, Dana, la Lune dans son dernier quartier. Depuis, il poursuit infatigablement l'image de son aimée dans tous les lacs et les étangs, pour la posséder très vite, avant qu'elle ne disparaisse.

Comme le plus humble des mortels, Odin doit sans cesse lutter pour conserver ce qu'il a acquis, combattre l'adversité sans jamais renoncer. Car c'est aussi ce qu'enseignent les runes : le courage, la patience et l'opiniâtreté.

Les nuits de tempête, on peut encore voir Odin passer dans le ciel, chevauchant Sleipnir, son fabuleux cheval à huit pattes, accompagné des Walkyries, les belles guerrières qui collectent l'âme des morts. Car Odin est la

tempête. Il est l'orage, les éclairs sont la lumière sacrée qui brille dans son œil unique, et le tonnerre est le martèlement des sabots de son cheval fantastique.

Quand une plainte sourde accompagne les grands vents d'automne, c'est Odin qui passe, conduisant la Chasse Sauvage, à la tête de sa meute de nuages noirs.



La Haute Chasse (gravure d'Henri Valentin, XIX^e siècle).

C'est le dieu borgne qui parcourt le monde, à la poursuite de sa destinée, car, tout instruit du pouvoir des runes qu'il soit, il doit, comme le plus humble des mortels, faire face, avec courage et détermination, aux caprices de ce Destin qui peut réserver le meilleur comme le pire.

CHAPITRE III : LE POUVOIR DES RUNES

Les runes furent longtemps utilisées comme talismans magiques, afin d'accroître leur pouvoir, et cette utilisation magique est sans doute antérieure même à leur finalité divinatoire (cette dernière s'étant surtout développée à partir du haut Moyen Age, même si elle est déjà attestée dès l'Antiquité).

On a retrouvé assez peu d'inscriptions magiques en runes, mais cela est essentiellement dû au fait que les cryptogrammes et formules magiques runiques étaient gravées sur du bois, matière qui résiste mal au passage du temps.

Les sagas nordiques nous ont raconté comment les runes pouvaient protéger les navires quand elles étaient gravées dans le bois des rames et du gouvernail. On les utilisait aussi pour lutter contre l'adultère (ou le provoquer si la dame convoitée était fidèle à son époux). Elles avaient aussi un pouvoir curatif, dont on usait largement à des fins médicales (à l'inverse, elles étaient également l'instrument de la magie noire). Leur pouvoir sexuel était très recherché. On pensait que chaque rune était «habitée» par un esprit élémentaire, et que ceux-ci possédaient une forte charge érotique, puissante mais dangereuse, car le magicien n'arrivait pas toujours à la contrôler, et se retrouvait parfois «possédé» par l'esprit : son désir sexuel était alors exacerbé et incontrôlable.

Les guerriers saxons et vikings portaient des bagues et des amulettes sur lesquelles étaient gravées des inscriptions runiques devant les protéger durant les batailles. Les épées en possédaient aussi, afin d'être plus redoutables. Par exemple, un fourreau d'épée anglo-saxon du VI^e siècle porte l'inscription : «Augmente la souffrance».

La saga nordique du XI^e siècle *Sigrdrifumal* («Dit de Sigrdrifa») dresse un catalogue de l'utilisation des runes à des fins magiques.

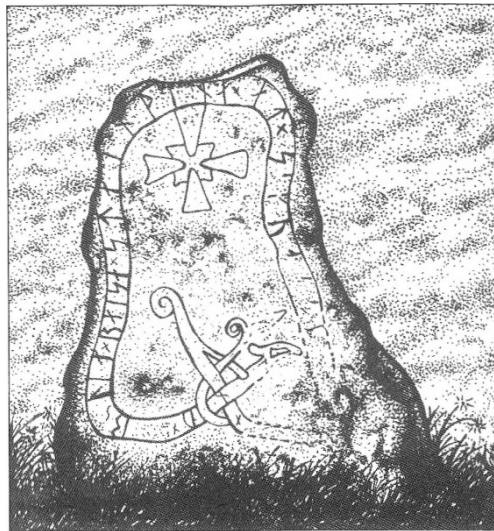
«Il te faut graver les runes de victoire, si tu veux victoire remporter; graver sur la garde du glaive, certaines sur la poignée, certaines sur le croisillon, et nommer deux fois Tyr.

Il te faut connaître les runes de la bière si tu veux de la femme d'un autre trahir la foi, et te sens assuré; sur une corne il faut graver, et sur le dos de la main, et marquer sur un ongle Naud.» [...]

«Il te faut connaître les runes de délivrance, si tu veux aider la femme en travail, et la délivrance de l'être vivant qu'elle porte; sur les paumes il les faut graver, les jointures, serrer, et demander l'assistance des Dises.

Il te faut graver les runes du feu, si tu veux sauver en mer le coursier à voiles; sur l'étrave, il faut les graver, et sur la lame du gouvernail, par le feu les marquer sur la rame; il n'est brisant si abrupt ni vagues si bleues, que tu ne sortes sain et sauf de la mer.»

(Traduction de Régis Boyer, Les Religions de l'Europe du Nord.)



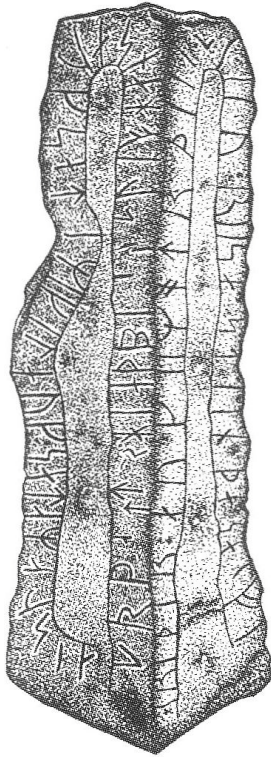
Pierre runique de Sigtun (Suède).

Comme nous l'avons dit, les runes étaient employées à toutes sortes de fins magiques.

Il y avait des runes de naissance, de santé, de mort, de combat, de protection, de fertilité, de climat, d'amour, de malédiction, de richesse, de succès...

Elles étaient souvent utilisées pour protéger les tertres funéraires, gravées sur des pierres érigées dans la tombe, ou devant l'entrée de celle-ci. De telles formules runiques devaient être gravées de nuit, et sans recourir à des outils de fer. Selon l'enseignement runique, un tel rituel devait obligatoirement avoir lieu de nuit, car c'est durant les heures nocturnes que les puissances chthoniennes culminent. C'est aussi parce que la nuit est le reflet des forces naturelles du Chaos, un domaine qui n'est pas humain, mais celui des esprits. Quant à l'interdiction d'utiliser du fer pour graver les runes, cela vient d'une croyance, toujours vivace, selon laquelle les esprits élémentaires craignent ce métal ; et nous avons dit que les runes sont habitées par des esprits élémentaires (des Elfes, pour la culture nordique). Le fer a la réputation de

dissoudre les conglomérats de matière astrale (ou éthérique), matière subtile dont sont constitués les esprits élémentaires. C'est pour cette même raison que, selon les récits d'occultistes, le magiste porte une épée de fer lors des évocations d'esprits ou de démons (il peut aussi s'agir d'une baguette ou d'un bâton).



Pierre runique
Scandinave.

Les runes avaient aussi le pouvoir de libérer les prisonniers de leurs chaînes. Ainsi, à la fin du VII^e siècle, Bède a rapporté l'histoire d'un prisonnier du Northumberland, qui parvint à se défaire de ses liens et à s'enfuir. Lorsque, plus tard, il fut malgré tout rattrapé par ses geôliers, ceux-ci l'interrogèrent pour savoir comment il avait réussi à s'échapper. Il leur répondit :

«Que savez-vous du pouvoir libérateur des runes, et avez-vous vu les lettres magiques écrites à votre propos?»

Ce pouvoir est clairement évoqué dans le poème *Havamal, Dits du Très-Haut* :

«Si les guerriers me mettent liens à jambes et bras, j'incarne de telle sorte que je vais où je veux, les fers me tombent des pieds, et les liens des bras.» (Traduction de Régis Boyer.)

Le même texte évoque aussi le pouvoir de ressusciter les morts :

«Si je vois sur la potence osciller un cadavre de pendu, je sais graver de telle sorte, et peindre les runes, que cet homme revient à lui, et m'adresse la parole.»

Il va de soi que maîtriser le pouvoir des runes nécessitait de longues années d'études. Ces praticiens étaient appelés Maîtres et Maîtresses des runes, ou runistes.

Le premier runiste était, évidemment, Odin, qui est l'archétype du chamane. Ses fidèles croyaient que ses multiples pouvoirs (comme voler, prédire l'avenir, changer de forme ou emprunter celle d'un animal, ressusciter les morts...) lui venaient de son expérience mystique de pendaison sur Yggdrasil. Beaucoup d'odinistes pensaient ainsi obtenir les mêmes pouvoirs par leur connaissance des runes et de leur magie.

Le plus souvent, les candidats étaient sélectionnés parmi le clergé. Le savoir runique était, malheureusement, trop souvent l'apanage d'une élite religieuse ou sociale, ce qui est en contradiction avec l'enseignement d'Odin, et avec l'esprit même des runes, tel qu'il est enseigné par Feoh, première rune de l'alphabet (même s'il existait des «sorciers» ne faisant pas partie du clergé ni de la noblesse, notamment dans les campagnes reculées).

Au Danemark, les prêtres étaient appelés *thuls*, c'est-à-dire «réciteurs d'incantations», ce qui était une allusion à leur habileté dans l'art runique, et rappelle l'importance de la transmission orale des «charmes». Les Finnois (terme général désignant les Lapons installés en Scandinavie durant l'époque préhistorique) avaient la réputation d'être des chamanes expérimentés, particulièrement versés dans la magie runique. Ces chamanes, à la fois prêtres et sorciers, étaient les héritiers directs des prêtres-magiciens de l'âge de pierre et du bronze. Les traces du chamanisme néolithique sont restées très vivaces dans les religions germanique et celte (le culte de la Grande Déesse, notamment, survivance de l'époque ayant précédé l'androcratisation des mythes).

Maîtres et maîtresses des runes portaient un costume spécifique. La *Saga d'Erik le Rouge*, datant du XIII^e siècle, rapporte que les runistes portaient, dans l'exercice de leur art, un manteau enchâssé de pierres sur les bords, ainsi qu'un grand bonnet doublé de fourrure de chat blanche, qui couvrait toute la tête et tombait sur le cou. De sa main, l'officiant tenait un bâton sommé par un pommeau, et une bourse à charmes était accrochée à sa ceinture. Au pied, des chaussures en peau de chat, et des mitaines aux mains. Certains runistes portaient aussi un chapeau fait de fourrure d'animaux des bois, tels que le renard, le loup ou le blaireau, voire des chapeaux de chasse ornés de bois de cervidé. D'autres encore se vêtaient d'un manteau de couleur bleue (couleur traditionnellement consacrée à Odin). De plus, le maître ou la maîtresse des runes tenait un bâton de frêne, d'if, de noisetier ou de chêne, gravé de caractères runique»

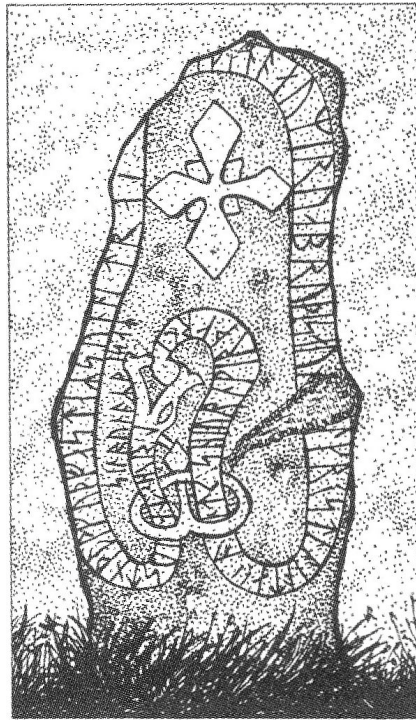
Une ancienne chanson populaire islandaise, composée par une voyante, décrit ainsi une maîtresse des runes :

*«Les hommes m'appellent Heidi quand je leur rends visite,
Sorcière, voyante, experte en talismans,
Lanceuse de sorts, rompue à la magie,
Toujours accueillante aux femmes habiles.*

*Odin, tu m'as donné bracelets et colliers,
Pour m'apprendre mon art,
Pour apprendre toutes les magies,
Je vois au-delà de tous les mondes.*

*Je me suis assise dehors quand tu es venu,
Terreur des dieux, tu as plongé ton regard dans le mien.
Que veux-tu de moi ?
Pourquoi me tenter ?*

*Odin, je sais pourquoi tu as perdu ton œil,
Caché dans le puits de Mimir.
Chaque matin Mimir boit son hydromel.
Et bien, veux-tu en savoir davantage ?»*



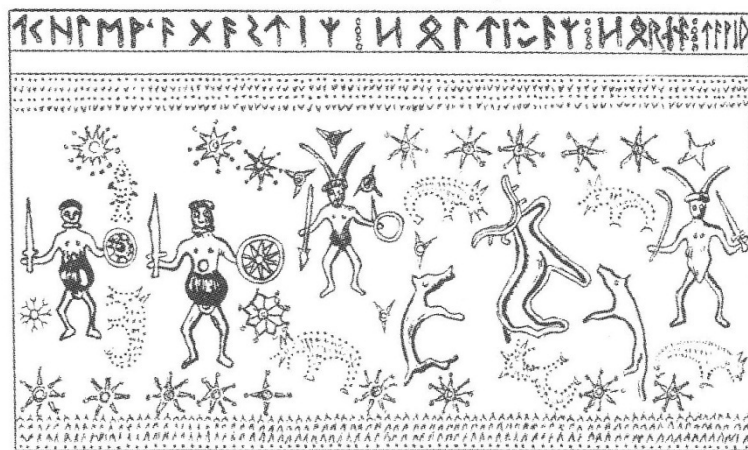
Pierre runique de l'île de Frösön, sur le lac Storjön (Suède).

La maîtrise de l'art runique était une chose très difficile, qui demandait des études longues et rigoureuses (plusieurs années de travail assidu étaient nécessaires pour devenir runiste), tout particulièrement en ce qui concerne la magie runique. Comme nous l'avons dit, on croyait que chaque caractère runique était associé à un esprit élémentaire (lequel «habitait» la rune) qui, une fois évoqué par l'usage magique de cette rune, devait être traité avec le plus grand respect, et surtout être parfaitement maîtrisé, ce qui n'avait rien de facile, les esprits élémentaires étant des créatures dangereuses et retorses (voir, de Jean-Paul Ronecker, *B.A. -BA des lutins*, Pardès). Dans la pratique magique,

rien n'est plus dangereux qu'évoquer un esprit que l'on est incapable de contrôler. Si l'une de ces entités échappait au pouvoir du magiste, elle pouvait nuire à quiconque entrait en contact avec elle. Certains de ces esprits, la plupart, étaient de nature incube ou succube, c'est-à-dire des entités de l'Autre Monde, très charnelles et capables d'avoir des rapports sexuels avec des humains. Quiconque était possédé par un tel esprit devenait enflammé d'un désir sexuel aussi insatiable qu'incontrôlable. Selon la nature de l'esprit élémentaire en cause, le ou la possédé(e) n'hésitait pas à user de violence pour arriver à ses fins. L'évocation des incubes et succubes était chose courante en magie runique (et tout autant dans les pratiques magiques ultérieures, y compris contemporaines).

L'entraînement des runistes devait, en conséquence, être très rigoureux, et ils devaient connaître à la perfection les runes, leurs pratiques et les esprits et divinités s'y rapportant. C'est, d'ailleurs, aussi vrai pour les runes divinatoires.

Malgré les persécutions de l'Eglise chrétienne (encore au XVII^e siècle, des Islandais qui utilisaient les runes pour la magie et la divination furent brûlés vifs), une bonne partie du savoir runique a survécu et est parvenue jusqu'à nous.



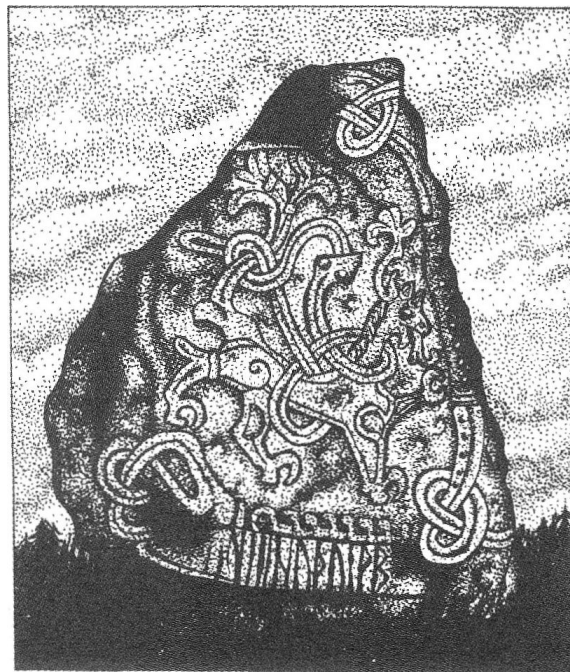
Détail d'une corne d'or du V^e siècle découverte dans le Schleswig en 1734.

Le runiste devait être un expert dans son art, tout particulièrement dans l'usage magique des runes. Une saga raconte qu'un célèbre runiste, nommé Egill, fut consulté par les parents d'une femme mourant d'une fièvre. Un autre runiste avait déjà été consulté par la famille, mais il n'avait pu guérir la jeune femme. Appelé au chevet de la malade, Egill découvrit que le magiste avait gravé des runes incorrectes sur le fanon de baleine qu'il avait accroché au-dessus de la couche de la jeune femme. En colère, Egill condamna ce maître

des runes incompétent qui manipulait dangereusement des forces qu'il ne savait pas contrôler, et qu'il ne comprenait pas vraiment.

*«Un homme ne devrait pas graver les runes,
S'il ne sait les lire correctement.
Il est arrivé à plus d'un
De chanceler sur un tracé défaillant.
Ainsi ai-je vu sur un os de baleine
Dix traits sombres gravés,
Par ton inexactitude,
Longue maladie tu as provoquée.»*

Dans un autre épisode, Egill utilisa son savoir runique, suspectant que sa boisson était empoisonnée par un assassin à la solde d'un magicien rival. Egill grava une suite de signes runiques autour des bords de la coupe qu'il soupçonnait être remplie de poison. Puis, il rougit ces runes avec le sang d'une coupure faite à son bras. Aussitôt, la coupe se brisa et le contenu se répandit sur le sol. Selon Egill, les runes n'auraient eu aucun effet si le breuvage avait été sain.



Pierre Scandinave portant une inscription runique.

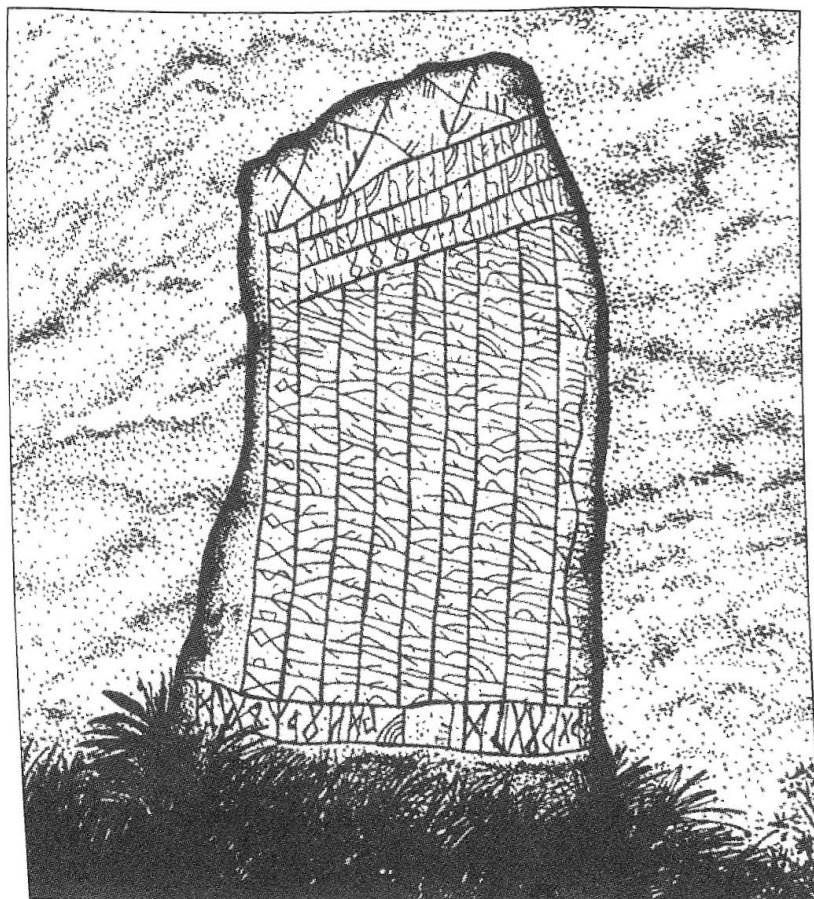
CHAPITRE IV : LES VINGT-QUATRE RUNES

1. OETT DE FREY

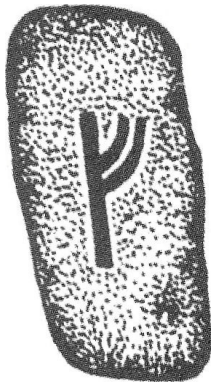
Avec les runes de Frey, nous abordons le premier pas de l'initiable sur le difficile et long chemin qui mène à la connaissance runique.

Les huit premières runes apportent, à celui ou celle qui a décidé d'entreprendre la quête sacrée, des indications fondamentales sur les différentes étapes de sa traversée intérieure. En effet, l'utilisation magique des runes ne peut aller sans une connaissance parfaite de ces signes, et de leur rapport étroit avec le psychisme humain. La quête des runes est donc aussi une quête personnelle, une quête de soi. Une fois parvenu au bout de ce premier tronçon de chemin, l'initiable devra être prêt à quitter ses habitudes (commodités et servitudes du monde matériel, symbolisées par le domicile dans l'oett de Frey). Il devra être prêt à partir à l'aventure, à la découverte des mystères des runes. Cette quête initiatique correspond à celle d'Odin, lorsqu'il se pendit à une branche d'Yggdrasill, afin, par cette épreuve qui devait l'amener à dépasser ses propres limites, d'accéder à un état de conscience supérieure, lequel lui permit de se transcender et de percer le mystère des runes. Bien sûr, la pendaison d'Odin est une pendaison symbolique, qui représente le dépassement de soi, l'opiniâtreté et le courage nécessaires pour entreprendre la quête, car le chemin est long et difficile. Il n'est pas donné à tout le monde de pénétrer le monde mystérieux des runes. Cela demande des efforts, du temps, du travail. Certes, ce voyage spirituel est plus mental que physique, mais il n'en existe pas moins. L'initiable devra être apte à voler de ses propres ailes, et à aborder les forces naturelles sous leur vrai visage. La connaissance des runes est une quête initiatique, et la pratique de la magie runique, même à un niveau élémentaire, ne va pas sans une connaissance parfaite des runes et de leurs interactions entre elles, avec l'Univers et avec l'être.

Les runes de l'oett de Frey se rapportent surtout au monde matériel, celui où se situe l'initiable avant de partir vraiment pour sa quête. Leur symbole englobe la richesse, la force, la protection, la sagesse, le voyage, l'illumination, le don et la joie. Bien qu'elles aient un sens plus profond, chacune d'elles est surtout associée, en ce début de quête, au niveau terrestre, aux joies, agréments et désagréments de la vie quotidienne.



Stèle runique (Suède).



FEOH

Noms : Feoh (anglo-saxon), Fehu (germanique), Faihu (gothique), Foeh (vieil-anglais), Fé (vieux norrois).

Autres représentations : 

Végétaux : sureau, ortie, muguet. **Couleur** : rouge clair.

Divinités : Frey, Freya, les Ases.

Nombre : 1 (influence complémentaire : 6).

Gemme : agate mousseuse.

Astrologie : Bélier, Vénus et la Lune.

Tarot : La Maison-Dieu (arcane XVI).

Valeur phonétique : f.

Feoh signifie le plus souvent «bétail» ou «cheptel», avec l'idée, en plus, de «propriété mobilière» et d'«argent».

Spirituellement, Feoh représente l'énergie primordiale, initiale, du mouvement et de l'extension dans le Multivers. Elle est le mystère de la Création et de la Destruction, l'alpha et l'oméga, l'énergie universelle qui préside à la création du monde autant qu'à sa fin. Elle symbolise le Mystère même du Multivers. Elle est la rune de l'éternel devenir, d'un Multivers en perpétuel changement.

Feoh est intimement associée à Frey, le dieu Scandinave de la Fertilité, fils de Njord (dieu de la mer et du rivage), et frère de la belle Freya (déesse de l'amour et de la sexualité). Frey signifie littéralement «Seigneur». Il est le dieu ithyphallique de la paix, du bonheur et de l'abondance. Associé au printemps, c'est lui qui apporte la pluie pour la croissance des récoltes, et qui amène le Soleil pour les faire mûrir. C'est un dieu ancien, un dieu pastoral de la dynastie des Vanes, divinités de la Protection et de la Fertilité (antérieure à celle des Ases, dynastie des divinités célestes indo-européennes, dieux et déesses de la Souveraineté et de la Puissance). Il est un dieu paysan, qui fait pousser l'herbe, les blés et toutes les plantes «domestiques».

Avec sa sœur et maîtresse, Freya («Dame»), ils formaient un couple très honoré. A eux deux, et avec Njord, ils ont fourni autant de toponymes Scandinaves que toutes les autres divinités réunies, c'est dire à quel point ils étaient aimés. C'est que Frey, tout comme Freya, est un dieu de l'amour et du bonheur, qui apporte la paix, et jamais la guerre. Aucune arme n'était tolérée dans ses temples; ç'aurait été une grave insulte à ce dieu pour qui la guerre et la

violence sont l'antithèse de son message à l'humanité (même dans les situations extrêmes, il reste fidèle à ses idées, lui qui combat le géant Surt à mains nues, et meurt comme il a vécu, sans arme, lors du combat final du Ragnarök).

Même s'il est «Clair et brillant», et qu'il personnifie l'essence même de la beauté, ses statuettes le montrent souvent sous l'aspect d'un Troll ou d'un Nain, assis «à la gauloise», jambes croisées en tailleur, portant un capuchon, et pourvu d'un pénis érigé. Dans la halle du grand sanctuaire d'Uppsala, Frey pointait un énorme phallus, à côté de Thor et Odin.

Il est l'époux de la géante Gerd (la Terre), et il a reçu à sa naissance un privilège des plus appréciables : personne ne peut le haïr (car c'est la consolation qu'obtint son père, Njord, pour avoir été envoyé en otage chez les dieux Ases). Frey est un dieu du bien dans tous les sens du terme, il n'engendre que la paix, le bonheur, l'abondance, il ne pense qu'à aider les affligés, et à délier les mains de ceux qui sont attachés... jamais il ne provoque la misère ou les pleurs. C'est, évidemment, la raison pour laquelle il était si aimé : *«Il est d'autant plus vénéré que, sous son règne, le peuple est plus fortuné qu'auparavant, en fait de paix et de bonnes saisons.»* (Ynglinga Saga, X.)



Frey, dieu ithyphallique de la fertilité.

Il vit à Alfaheim, le monde des Alfes (Elfes) de Lumière (les Elfes Blancs, par opposition aux Elfes Noirs, qui vivent dans les profondeurs de la terre, à Svartalfaheim). Il est d'ailleurs curieux de noter que les représentations de Frey sous forme de Nain le font davantage ressembler à un Elfe Noir qu'à un Elfe lumineux.

Les rites sexuels en l'honneur de Frey étaient nombreux. Il était représenté par un phallus de cheval, quand toute la famille lui faisait des incantations (*Völsa Thattr*). Il était surtout vénéré par les femmes, qui faisaient des processions en son honneur. Il est probable que le phallus représentant Frey servait à des rites de Fertilité, les femmes en usant pour avoir des enfants; ou à des rites strictement sexuels (de tels rites ont survécu, sous une forme plus ou moins édulcorée, avec la coutume, en certaines régions, pour les femmes, d'aller frotter leur bas-ventre, parfois jusqu'à l'obtention d'un orgasme, contre certaines pierres levées... Voir, de Jean-Paul Ronecker, *L'Amour magique, Pardès*).

Les contes de saint Olaf rapportent la survivance d'un de ces rites. Alors qu'Olaf visitait une ferme aux confins de la Norvège, il surprit la femme du fermier en train d'adorer le pénis d'un étalon (animal consacré à Frey), qu'elle conservait dans des herbes et enveloppé dans de la toile. Chaque soir, la famille se passait le phallus sacré de main en main, et récitait des incantations, pour s'attirer les faveurs de Frey.

Freya est aussi, bien entendu, associée à la rune Feoh. Cette déesse (appelée aussi Vanadis, Vanabrudh «*Fiancée des Vanes*», Gefn ou Gefjun), sœur et épouse symbolique de Frey, et non seulement déesse de l'Amour et du plaisir sexuel, mais aussi de l'Enfantement et de la Beauté («*Elle est si belle que tous les ornements sont dénommés d'après elle*», *Gylfaginning*, 34), de la Fertilité et de l'Enfantement. Elle est aussi associée à la Mort (fonction complémentaire de l'Enfantement) et à l'Autre Monde («*Où quelle aille au combat, elle reçoit la moitié de ceux qui tombent, et Odin l'autre moitié*», *Gylfaginning*, 23). Elle est encore la maîtresse de la magie, des enchantements. C'est un aspect de la Grande Déesse ou Triple Déesse, ou Déesse-Mère (la mère de Frey et Freya est, d'ailleurs, Nerthus, Terre-Mère du mythe indo-européen). Pour la remercier d'avoir fait l'amour avec eux, les Alfes Noirs (ou Elfes Ténébreux) lui offrirent le collier merveilleux, *Brising*. Elle est, d'ailleurs, la «reine» des Elfes et des Fées, et ses suivantes, les Disir, sont elles-mêmes des sortes de Fées, des divinités féminines attachées aux Walkyries.

Bien que Freya passât pour avoir versé des larmes d'or et d'ambre lorsque son époux Odhr («Furieux») la quitta (il disparaît, en effet, périodiquement, pour une si longue période qu'on le croit mort), cela ne l'empêchait pas de se donner facilement aux dieux (elle incarne la liberté sexuelle, et ses «infidélités» n'en sont pas ; en réalité, elle ne fait qu'aller chercher ailleurs ce que son époux n'est pas capable de lui donner... notion parfaitement normale dans la pensée du vieux paganisme, lequel considère que l'amour et la sexualité ne vont pas nécessairement de pair).

Le char de Freya est tiré par deux grands chats blancs (animal qui lui est consacré). Son culte était célébré le vendredi. Les langues allemande et anglo-saxonne ont, d'ailleurs, conservé le souvenir du vendredi en «jour de Freya» (*friday* et *freitag*). La mythologie nordique est restée vivace dans la désignation des jours en anglais : le mardi est le jour de Tyr ou Tyw (*tuesday*), le mercredi, celui de Woden ou Odin (*wednesday*), et le jeudi est le jour de Thor (*thursday*, ou encore *donnerstag* en allemand, c'est-à-dire le jour de Donar, modèle germanique de Thor).

Déesse possédant un féroce appétit sexuel, Freya était intimement associée aux rites de la Fertilité et aux divertissements sexuels. Selon Brian Branston, les sculptures appelées *Sheela-na-gigs*, que l'on trouve fréquemment dans les vieilles églises normandes et romanes d'Angleterre, pourraient être des représentations de Freya ou de sa mère Nerthus. Ce sont des sortes de gargouilles aux attributs sexuels exagérés, qui sont souvent accroupies, jambes largement ouvertes, exhibant leur vagin. À l'origine, *Sheela-na-gig* est un esprit élémentaire féminin, une sorte de Fée incarnant la Nature, et qui est aussi connue sous le nom de *Green Lady* (la Dame Verte). Son pendant masculin est le *Green Man* (l'Homme Vert), dont les représentations (le plus souvent un visage entouré ou constitué de feuilles, dont la bouche est énorme et tordue) ornaient également les églises anciennes.



Deux exemples de «*Green Man*», archétype de l'Homme Vert :
en haut : ancien masque solaire du circuit initiatique de la place Saint-Epvre, à Nancy;
en bas : bas-relief de la cathédrale de Winchester, XIV^e siècle.

Représentation admirable de l'Éternel Féminin, Freya est, en outre, une grande magicienne, experte en magie runique, qui possède le pouvoir de la métamorphose (elle se change fréquemment en faucon pour aller d'un monde à l'autre), et surtout de la magie appelée *sejdh*, qui lui permet de voir l'avenir, mais aussi de provoquer la fertilité des terres et la fécondité des êtres. Elle est alors l'interlocutrice divine de la *volva*, prêtresse runique de Freya et prophétesse (*volva* signifie «quelqu'un pouvant prédire l'avenir»).

Freya est une figure complexe de la mythologie germano-scandinave. Notons, d'ailleurs, qu'après la réconciliation des deux familles divines des Ases et des Vanes, à la suite d'une guerre sanglante, Freya fut assimilée à Frigg, l'épouse d'Odin. À cause de la fusion des deux groupes divins, il est d'ailleurs parfois difficile de distinguer les attributs des différents dieux et déesses. Les Ases empruntèrent notamment plusieurs des pouvoirs des Vanes. On ne sait donc avec certitude si la Triple Déesse fut originellement représentée par Freya, Frigg ou Skadi, la déesse de la chasse.

Lors de la grande fête du Printemps, la cérémonie voyait l'accouplement rituel d'un prêtre et d'une prêtresse, qui étaient le Seigneur (Frey) et la Dame (Freya). Ce rite sexuel a survécu sous la forme, très édulcorée, de la coutume de couronner un roi et une reine de Mai (période sacrée de l'accouplement des

divinités et des esprits élémentaires... pour plus de détails, voir, de Jean-Paul Ronecker, *L'Amour magique*, Pardès). C'est surtout vrai en Angleterre, car, en France, seule la reine de Mai a subsisté. Le culte de Frey et Freya comportait des actes sexuels rituels, la prostitution sacrée, des rites d'initiation sexuelle. Dans la Suède antique, le roi était considéré comme l'incarnation de Frey, et il épousait symboliquement une prêtresse de Freya (rites sexuels du printemps).

Notons encore que, anciennement, en lieu et place de notre Père Noël (qui a aussi des origines nordiques), c'était Freya et ses suivantes, les Disirs, qui venaient apporter des cadeaux aux enfants lors du cycle de douze jours du *Jul*, au solstice d'hiver. Mais, elles ne se contentaient pas de cela, et elles offraient aussi leurs charmes aux hommes.

Feoh est une rune à fort pouvoir sexuel ; elle implique, notamment, un pouvoir phallique, exprimé aussi bien à travers le symbole du bétail (signe d'abondance pour les tribus indo-européennes) qu'à travers les représentations de Frey. La strophe du *Poème runique anglo-saxon* qui lui est associée enseigne que l'argent ou les possessions matérielles ne doivent pas être considérés comme des moyens en vue d'une fin :

*«La fortune est une consolation pour chacun,
Mais il doit la partager; celui qui espère
Tirer au sort son jugement devant les dieux.»*

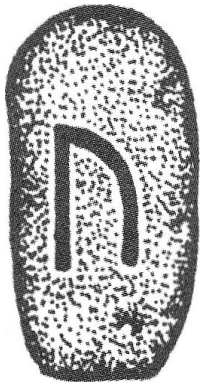
(Traduction de Michael Howard.)

Du point de vue de l'action magique, cela signifie aussi qu'une action matérielle, ou visant un résultat matériel, ne peut réussir qu'avec l'accord de la personne visée. Une action purement égoïste, qui voudrait s'imposer par force, sans tenir compte de l'autre, serait vouée à l'échec. Cela signifie aussi que l'on ne peut espérer, seul, «forcer le destin» : une «complicité» est nécessaire.

Feoh implique également l'idée d'«un prêté pour un rendu», car si Frey reçoit de nombreux cadeaux, il donne et partage aussi facilement. Au niveau plus spirituel, Feoh enseigne que les richesses de l'esprit doivent également être partagées. Le savoir ne doit pas être réservé à une élite. La connaissance doit être dispensée à tous ceux qui en ont soif.

Feoh incite à s'interroger sur soi-même, sur ses véritables motivations, tout autant que sur les moyens à mettre en œuvre pour parvenir au but, à juger clairement des possibilités réelles et des risques d'échec.

On l'utilise, notamment, pour l'expansion d'une situation positive déjà existante (une formule runique ne devra donc surtout pas commencer par Feoh si l'on est dans une situation négative ou défavorable). Comme nous l'avons dit, elle est particulièrement adaptée pour les affaires amoureuses ou sexuelles, et elle est très utilisée, dans ce sens, autant par les hommes que par les femmes. Elle sert aussi à l'accroissement de la vitalité sexuelle.



UR

Noms : Ur (anglo-saxon), Uruz (germanique), Urus (gothique), Ur (vieil-anglais et vieux norrois).

Autres représentations : ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ

Végétaux : bouleau, sphaigne, capucine.

Couleur : vert foncé.

Divinités : les Vanes, Thor, Urd.

Nombre : 2 (influence complémentaire : 3).

Gemme : escarboucle.

Astrologie : Taureau, Mars (passive).

Tarot : La Papesse (arcane II), et Le Diable (arcane XV).

Valeur phonétique : u, v.

Ur symbolise la Déesse des origines, mère du Multivers. Elle est la Mère de toutes les Manifestations, l'énergie créatrice non encore manifestée, en germination.

La rune Ur est associée au buffle sauvage (elle signifie généralement «aurochs», sauf en vieux norrois où elle est «pluie» ou «bruine») et à ses cornes, symbole du pouvoir brut, de la force et de la virilité. Elle représente le courage, l'audace, l'initiative, le dépassement personnel. Spirituellement, elle évoque l'individualité et la recherche personnelle de la vérité et de l'éclaircissement en dehors des voies habituelles ou imposées par la société.

La corne, associée à Ur, est un symbole de première importance, qui évoque l'inviolabilité, l'origine spirituelle et divine, opposée au pouvoir temporel. Son symbolisme est celui de la puissance et du pouvoir. La corne de buffle est de caractère lunaire (par opposition à celle du bélier, solaire) : le croissant de Lune est souvent comparé à une corne. La force de la corne est avant tout défensive, et non pas offensive. Dans les religions païennes, les cornes représentaient l'énergie vitale et sexuelle (c'est pourquoi le Diable mythique est cornu, il participe à la fois du symbolisme du bouc et de celui du taureau). Si les costumes des chamanes sibériens portent des ramures de cervidés, en fer, c'est pour symboliser le vieux dieu cornu (dont l'exemple le plus connu est sans doute le Kernunnos celtique), et pour indiquer qu'ils sont le lien entre les Hommes (la tribu) et le monde des esprits. Parfois, Odin lui-même a été représenté avec des cornes (et il a des liens avec Kernunnos).

C'est pour la même raison que les artistes médiévaux représentaient souvent les héros ou les personnages bibliques avec des cornes.

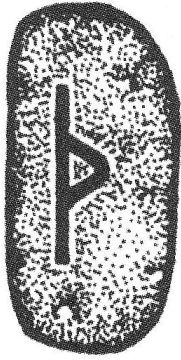


TARVOS TRIGARANUS («le taureau aux trois grues»),
symbole très lié à la Déesse-Mère, dont le taureau est un des attributs
(les trois grues sont une représentation de la Triple-Déesse).
Pilier des Nautes, musée de Cluny.

La corne présente un double symbolisme sexuel. Extérieurement, elle représente le principe actif et masculin par sa forme et sa force de pénétration, le phallus prêt à éjaculer le sperme donnant la vie. Intérieurement, par son ouverture en forme de lyre et de réceptacle, la corne représente le principe féminin, le vagin, qui est réceptacle de la force de vie, qu'il transforme par l'acte de création à l'intérieur de la matrice. En réunissant ces deux principes dans la structuration de sa personnalité (c'est-à-dire en intégrant les parts féminine et masculine de chaque individu), l'être humain, en s'assumant intégralement, parvient à la maturité, à l'équilibre et à l'harmonie intérieure. Ceci est, bien sûr, à rapprocher de l'ambivalence soli-lunaire de la corne évoquée plus haut. Notons aussi que le taureau est intimement associé à la Grande Déesse des Anciens, comme en témoigne tout spécialement le monument du Pilier des Nautes parisiens, dénommé *Tarvos Trigaranus* (le Taureau aux Trois Grues), dont les trois oiseaux sont des représentations de la Triple Déesse. À ce titre, Ur est associé à Audumbla, la Vache Cosmique des origines, aspect primitif et animal de la *Dea Genitrix*. Mère nourricière du géant Ymir, elle est née des gouttes de givre résultant de la rencontre de la glace et du feu.

Ur est une rune de changement, elle indique un pouvoir primitif, l'énergie essentielle, et rappelle que rien n'est immobile dans l'Univers. Elle a un fort pouvoir sexuel, ainsi que sur la vitalité et la virilité, et influe sur la

bonne santé et développe un organisme sain et vigoureux. Avec elle, la détermination et le courage permettent de l'emporter sur les problèmes et obstacles, mais la réflexion doit précéder l'action ; il ne faut pas se jeter tête baissée, comme un taureau furieux, mais, au contraire, avoir la force tranquille et opiniâtre du buffle. Ur représente un changement réfléchi, mais ne concerne que les changements d'ordre général ; les changements clairement déterminés, eux, sont plutôt concernés par la rune Eh.



THORN

Noms : Thorn (Anglo-Saxon), Thurisaz (germanique), Thiuth (gothique), Thorn (vieil-anglais), Thurs (vieux norrois).

Autres représentations : þ þ þ þ þ

Végétaux : plantes épineuses, monnaie-du-pape.

Couleur : rouge vif.

Divinité : Thor.

Nombre : 3 (influence complémentaire : 5).

Gemme : saphir.

Astrologie : Jupiter (active), Mars.

Tarot : L'Empereur (arcane IV), et Le Mat (arcane 0 ou XXII).

Valeur phonétique : th anglais (doux).

La rune Thorn signifie souvent «géant» ou «homme puissant» (germanique et vieux norrois), parfois «homme bon» (gothique), ou «épine» (vieil-anglais).

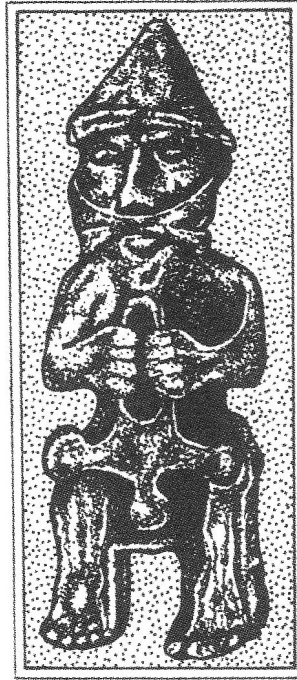
Spirituellement, Thorn symbolise la synthèse des deux énergies premières, elle est la force cosmique dirigée... mais c'est une force dangereuse, capricieuse, indomptable, à la fois protectrice et destructrice. Elle est associée à la puissance de l'éclair, une énergie brute difficile à maîtriser. Elle représente une protection à «double tranchant», comme l'épine qui protège la rose, mais pique celui qui veut la cueillir, sans distinction. C'est une protection «sauvage», archaïque, «infantile», mal dominée.

Edred Thorsson (*Futhark — Manuel de magie runique*) écrit à son propos : «*La rune Th contient la polarité vie-mort. Elle est l'ultime moyen pour maîtriser l'énergie potentielle de deux énergies cinétiques opposées. Thurisaz est une forme projetable de puissance en mouvement. Généralement, elle peut agir comme encadrement et guide de différents binômes runiques énergie-forme dans tout le Futhark. Ainsi, chaque rune à dominante énergétique (par exemple : Fehu, Kenaz, Sowilo) peut être, grâce à la rune Th, combinée avec une autre ayant primordialement un caractère d'exemplarité (par exemple : Urus, Wunjo, Berkano), et dirigée dans la bonne voie.*»

La rune Thorn est intimement associée au marteau merveilleux du dieu Thor, Mjöllnir («Concasseur»), qui provoque le tonnerre. Elle est également associée à Thor lui-même, dieu nordique de la force guerrière, qui s'annonce par le roulement du tonnerre et la lumière vive de l'éclair.

Comme Thorn, Thor est une force archaïque, brute et capricieuse. Il est le colosse au grand cœur, plus simple que méchant, mais imprévisible et pas toujours fiable. Fils d'Odin et de la déesse Jord (qui symbolise la terre sauvage en friche), il est le plus important des dieux, après son père. Il le surpasse même parfois dans : la foi populaire, où il devient familier, et presque vulgaire. Thor est le dieu du peuple, pas celui de l'aristocratie. Souvent, on parlait de lui avec davantage d'enthousiasme que de respect. Thor est «brave» dans tous les sens du terme... mais malheur à qui ose l'offenser ou le défier, car il est la terreur des Géants, et il combat avec une hargne primitive, sans retenue. Il est alors le plus brutal des dieux, entièrement livré à ses instincts sauvages. Il est l'archétype de ces colosses grand cœur de la mythologie populaire, pas très futés, mais sans malice, qui ne peuvent se sortir des situations les plus périlleuses qu'avec l'aide de leur force brute, et certainement pas de leur intelligence, des plus limitées.

Thor est un dieu de démesure. On le représente comme un colosse gigantesque, si grand que sa tête frôle les étoiles. Il porte une barbe fournie dont le roux flamboie d'éclairs (d'où son surnom fréquent de Barbe-Rouge ou Barbe-Rousse). Ses yeux lancent des flammes qui se reflètent à l'aurore et au crépuscule dans les nuages écarlates. On l'appelle aussi Akathor, «Thor-le-Cocher», car il est un grand voyageur (à l'instar de son père), et parcourt sans cesse l'Univers, juché sur son char tiré par deux chèvres, Tanngrjost («Dents-Grinçantes») et Tanngrisnir («Dents-Étincelantes»), dans sa recherche perpétuelle d'ennemis à défier et vaincre (surtout des Géants), Il vit à Thrudvang («Champ-de-la-Force»), et son domaine est un immense nuage d'orage, sombre et compact. Sa demeure, Bilskinir, est la plus grande jamais bâtie, elle ne comporte pas moins de 540 salles, qui sont illuminées par les éclairs de l'orage. Thor est marié à la belle Sif, aux cheveux d'or, qui symbolise la terre fertile, et qui apparaît comme une montagne couverte de blé mûr et d'herbe verte. A l'inverse, sa maîtresse, Jarnsaxa, règne dans un désert aride... ce qui ne l'a pas empêchée de lui donner deux fils : Magni, la Force, et Modi, la Colère, qui sont aussi braves et forts que leur père.



Statuette du dieu Thor tenant son marteau Mjöllnir

L'arme de Thor est le redoutable marteau Mjöllnir, qui fut forgé par les Elfes Noirs. Sa puissance est telle que le dieu doit le tenir avec des gantelets de fer, après s'être ceint les reins d'une ceinture de force en cuir tressé et clouté. À chaque coup de ce marteau, dans un roulement de tonnerre, la terre tremble. Il a également une qualité magique appréciable : Thor peut le lancer aussi loin qu'il veut, il revient toujours dans sa main, comme un boomerang. Ce marteau fantastique, ce n'est pas autre chose qu'un aspect de la foudre indo-européenne. Thor est le détenteur de la force brute, à l'instar des autres dieux porteurs du marteau, du maillet ou de la massue. Sa fonction est de protéger la société divine, il est le protecteur d'Asgard, le dernier rempart face aux forces du Chaos représentées par les Géants. Il avait une place d'honneur dans le temple du Vieil-Uppsala. Adam de Brème, au XI^e siècle, rapportait :

«Ces gens ont un sanctuaire célèbre nommé Uppsala. Dans ce temple entièrement recouvert d'or se trouvent trois idoles que le peuple célèbre. Le trône de Thor, le dieu le plus puissant, est situé au centre de la salle, et Odin et Frey sont de chaque côté. Thor gouverne l'air, le tonnerre, les éclairs, les orages, la pluie, le beau temps et les récoltes [...]. Si la maladie ou la famine menacent, ils présentent des offrandes à l'idole Thor, en cas de guerre, à Odin, et si un mariage doit être célébré, à Frey.»

Nous l'avons dit, Thor est le protecteur d'Asgard, et c'est quand il est absent de l'Enclos Divin que les périls surviennent. Pourtant, il suffit que les Ases prononcent son nom pour qu'il surgisse, terrible et menaçant. Il est alors dans un état de fureur guerrière et d'excitation (*modhr*) qui le fait ressembler à un des Géants, ses ennemis :

«Quand le maître ouvrier comprit qu'il ne pourrait achever sa tâche [un pari dont l'enjeu était la belle déesse Freya], il entra dans une fureur de géant. Alors les Ases, certains que c'était un Géant des Montagnes qui était venu [...], appelèrent Thor. À l'instant, il apparut et aussitôt son marteau Mjöllnir se leva dans l'air. Il paya ainsi le maître artisan, non pas avec le Soleil et la Lune, bien plutôt il le priva d'habiter au pays des Géants, car du premier coup il lui mit le crâne en miettes, et l'envoya en bas dans la Niflhel, l'enfer des brumes...» (Gylfaginning, 25.)



Mjöllnir, le marteau de Thor, utilisé comme talisman, la tête en bas.

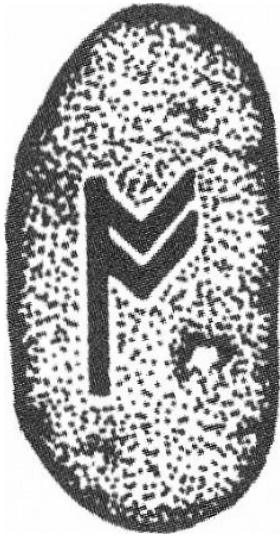
La strophe du *Poème runique anglo-saxon* concernant Thorn nous dit :
«L'épine est très acérée et peut blesser Quiconque vient sur ce buisson.»

L'épine peut être un obstacle ou une aide, selon les cas. L'épine, symbolisée par Mjöllnir, protège Asgard comme celle de la rose protège la fleur; mais cette épine est aussi l'Épine de l'Eveil, qui maintient en alerte et qui dissipe le pouvoir de la *svefnthorn*, l'Épine du Sommeil (que l'on retrouve dans le conte de la *Belle au Bois Dormant*, sous la forme de l'écharde du fuseau).

Thorn avertit que, souvent, la patience est plus efficace que la colère pour faire tomber les obstacles. Elle avertit de prendre garde aux problèmes dès qu'ils se présentent, sans les laisser grandir, car l'épine, problème mineur en apparence, peut prendre de grandes proportions et devenir un obstacle infranchissable. Elle met donc en garde contre la colère et l'emportement, mais aussi contre une certaine apathie qui fait négliger les problèmes.

Thorn implique l'ouverture d'esprit, une vue plus large du problème, car il faut prendre garde que l'arbre ne cache pas la forêt. Thorn symbolise les premières épreuves de la quête runique. La force morale autant que l'intelligence pratique sont requises pour les surmonter, car des épreuves bien plus grandes risquent d'attendre le chercheur.

Thorn gouverne les profits, qu'ils soient sous forme de bénédiction spirituelle ou de gain matériel. C'est une rune de défense autant que d'attaque. Elle peut protéger des mauvaises influences, comme des caprices du destin. Elle renforce la confiance en soi et la lucidité.



AS

Noms : As ou Os (anglo-saxon), Ansuz (germanique), Ansus (gothique), Os (vieil-anglais), Ass (vieux norrois).

Autres représentations : ᚱ ᚦ ᚦ ᚦ ᚦ ᚦ

Valeur phonétique : sorbier, amanite tue-mouches, fausse oronge, volubilis.

Couleur : bleu sombre.

Divinité : Odin. **Nombre** : 4.

Gemme : émeraude.

Astrologie : Mercure (passive).

Tarot : L'arcane sans Nom (arcane XIII), et Le Pendu (arcane XII).

Valeur phonétique : a, o.

La rune As est intimement associée à Odin (même si sa signification, que ce soit en germanique, en gothique, en vieil-anglais ou en vieux norrois, est plus généralement celle d'un dieu ase associé aux runes... ce qui évoque, bien sûr, le vieil Odin) ; son interprétation idéographique en fait, d'ailleurs, une représentation du manteau d'Odin flottant dans le vent. As est la force magique essentielle, mais aussi son réceptacle et son émetteur. Elle incarne, à elle seule, toute la puissance magique des origines. Elle est associée à Odin, le dieu qui révéla les runes. Plus exactement, elle est intimement liée au concept de l'être suprême, qui, à l'époque de la formulation des correspondances runiques, était incarné par Odin, comme l'atteste son titre *All Father* (le Père Universel). Il était le principe masculin qui prit la place du principe féminin originel incarné par la Grande Déesse, la Mère Universelle (dont des déesses comme Freya, Frigg, Nerthus, Skadi... sont des aspects). As incarne le principe cosmique de la force vitale qui se diffuse à travers l'Univers (le Multivers, pour les croyances germano-scandinaves) et se manifeste au milieu du monde (Midgard, le monde humain). Odin était le Vieux Sage, le chamane et le magicien archétypal. Le nom germanique de la rune As, Ansuz, signifie «Prince d'Asgard et seigneur du Valhalla», titres employés, parmi d'autres, pour définir Odin. Odin, le premier des dieux Ases, est, avant tout, le dieu de la sagesse. S'il n'a pas créé le monde, il le gouverne (on l'appelle parfois Alfadir, le Père-de-Tout), et chacun doit obéir à sa loi. Étant le dieu qui apporte à la fois la mort et la vie, il a créé, avec ses frères Hoenir et Lodur (des aspects de lui-même), les premiers humains : Ask et Embla. La rune As incarne deux des dons accordés par Odin aux premiers humains : *önd* ou *anda* (le souffle vital,

l'esprit), et *odhr* (l'inspiration). À ce titre, As n'est autre qu'Odin en tant que dieu de la magie et de l'extase chamanique.

Le nom d'Odin (Wotan, Wodan ou encore Woden, en allemand) a une étymologie obscure. Il viendrait du vieux nordique *od*, signifiant soit «vent» soit «esprit», peut-être «souffle de l'esprit». Une appellation en vieux nordique est *Voden* (qui a donné Woden ou Wotan en haut-allemand). Ce nom fut associé à celui d'un dieu céleste indo-européen, Wodenaz, mot qui, à son tour, a été comparé au sanscrit *vata* et au latin *ventus*, signifiant «vent». Au vu de ces étymologies, on peut considérer Odin comme étant originellement un dieu du vent ou de l'orage. Ce n'est pas par hasard si la Chasse Sauvage, ou Haute-Chasse, connue partout en Europe sous divers noms locaux, est associée au dieu, et est parfois appelée la «Chasse de Wotan», ou encore le «Char de Wotan».

Odin est un dieu complexe, aux multiples facettes et attributs que l'on peut comparer, toutes proportions gardées, au pan-celtique Lug (le Lugos gaulois), le multiple-artisan. Ce n'est pas sans raison que les Romains l'assimileront à Mercure.

Chef des dieux, dieu spécifique lui-même des rois humains, il est le Voyant; ce don lui ayant été conféré par la perte volontaire d'un œil dans la fontaine de Mimir. Il est le haut-magicien, initié par son sacrifice, qui en a fait le Dieu- aux-Pendus. Son agonie volontaire, par sa transe extatique, lui a fait entrouvrir les portes de l'Autre Monde; la mort l'a frôlé de ses ailes. Les runes sont sa création depuis qu'il les a conquises dans l'épreuve, et tout le génie poétique dépend de lui (la rune As est ainsi associée au chant, à la poésie, à l'incantation magique et à la parole). Ses multiples talents, énumérés dans l'*Edda* de Snorri, éclatent sur les champs de bataille. Il rend l'ennemi aveugle et sourd (à l'aide de «liens»), jette sur lui ses terribles Berserkers (guerriers fanatiques et drogués qui rendaient un culte sanglant à Odin, et qui combattaient nus, recouverts de peau d'ours ou de loup). Il arbitre aussi les combats selon sa propre volonté, et pas toujours avec équité (son arbitrage est d'ailleurs, souvent contesté, notamment par Loki, qui lui reproche : «*Maintes fois, tu as donné la victoire à qui tu n'aurais pas dû !*»). Odin est, en effet, un dieu auquel on ne peut pas totalement se fier, et auquel on ne fait appel qu'avec la plus grande prudence.

Odin est aussi le Grand Voyageur, et ses voyages sont aussi bien physiques que mentaux. Monté Sur son fabuleux cheval à huit pattes, Sleipnir

(«Glissant»), il parcourt les mondes du Multivers, mais aussi les mondes de l'esprit. As est ainsi la rune de la décorporation astrale et des voyages intérieurs.

Odin s'appelle encore Rafnagud, le Dieu-aux-Corbeaux, car il porte un de ces oiseaux sur chacune de ses épaules. L'un se nomme Munin («la Mémoire»), et l'autre Hugin («la Réflexion»), Sans cesse, ils lui soufflent à l'oreille tout ce qu'ils voient et entendent. À chaque aurore, Odin les libère et les envoie voler à travers le monde. Au crépuscule, ils reviennent et apportent des nouvelles des Hommes, des dieux, des esprits élémentaires et des choses. Odin ne cesse de se tourmenter pour ses deux oiseaux sacrés (qu'il a «empruntés» à la déesse Freya). Pendant les longues heures du jour, il s'inquiète de ne pas les voir revenir. Il sait que sans la Mémoire et la Réflexion, il ne pourrait plus apporter l'Esprit aux êtres vivants. La rune As donne un pareil enseignement, elle indique que l'on doit «parler doucement», n'agir qu'avec circonspection, en tenant bien compte des acquis du passé et des conséquences futures.



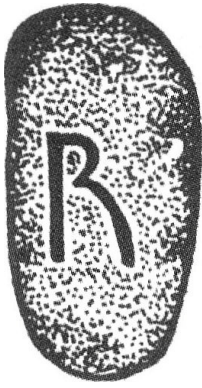
Odin, d'après une gravure de l'Edda d'Olafur Brynjulfssons (1760).

Nous voyons que la mythologie germano-scandinave est pleine d'enseignements pour quiconque veut se lancer dans l'étude des runes. Il est indispensable de bien la connaître. Il n'est pas possible, dans le cadre du présent ouvrage, de développer un sujet aussi vaste ; nous ne pouvons que nous

en tenir à l'essentiel. Les personnes intéressées trouveront de plus amples renseignements dans mon livre *ABC des runes* (éditions Jacques Grancher).

La strophe du *Poème runique anglo-saxon* consacrée à As évoque la bouche et le discours; la bouche «*soutient la sagesse, apporte le bien-être à l'humanité et bénit chacun*».

As apprend au chercheur qu'il ne doit pas se lancer inconsidérément dans la quête magique, que le savoir est long à venir, que la sagesse peut survenir de sources imprévues. Nul n'en sait trop qu'il ne peut encore apprendre, le savoir est partout, et nous avons toujours à apprendre d'autrui. Il faut garder l'esprit ouvert, et sans cesse curieux de tout, car l'ennui mène à la mort du corps et de l'esprit. La rune As enseigne que nul ne devrait se lancer dans la quête runique sans s'y être longtemps préparé, car les erreurs peuvent parfois avoir de très lourdes conséquences. As aide à acquérir les pouvoirs magiques, l'inspiration poétique, l'extase divine, la sagesse et l'inspiration.



RAD

Noms : Rad (anglo-saxon), Raidho (germanique), Raidha (gothique), Radh (vieil-anglais), Reidh (vieux norrois).

Autres représentations : R R R R R

Valeur phonétique : chêne, armoise, gueule-de-loup. **Couleur** : rouge vif.

Divinités : Forseti, Nerthus, Odin.

Nombre : 5 (influence complémentaire : 4).

Gemme : chrysoprase.

Astrologie : Mercure, Nœud Nord de la Lune, Sagittaire.

Tarot : Le Pape (arcane V), et La Roue de la Fortune (arcane X).

Valeur phonétique : r.

La signification de la rune Rad est celle de «chevauchée» et de «char». Son interprétation ésotérique est celle du char solaire ou du char de Thor.

Rad est associée à la notion de mouvement dans le Multivers, course du Soleil et des astres, ainsi que dans les cycles naturels et humains. Elle est la rune du parcours initiatique, et symbolise aussi la danse rythmique du «vitki» (magicien) lors de l'invocation runique. Elle est aussi intimement liée à la roue, symbole des plus importants dans les sociétés anciennes. Elle évoque le voyage et les déplacements, comme les fêtes du solstice d'hiver où, lors du cycle de Jul et des Douze Jours, tout déplacement sur roue était interdit, Odin étant le seul à pouvoir aller et venir à sa guise (pour plus de détails, voir mon *B.A.-BA d'Halloween*, Pardès). Si la roue est un symbole solaire (bien qu'elle fut, sans doute, auparavant un symbole lunaire), comme on le voit avec le svastika, elle est aussi et surtout une représentation du monde. Et l'axe de cette roue-monde, c'est Yggdrasill, ou l'Irminsul germanique.

La strophe du *Poème runique anglo-saxon* consacré à Rad présente une certaine ironie :

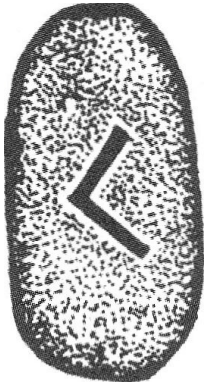
*«Il est facile au héros de chevaucher dans la halle,
Mais plus dur de monter un coursier sur les grands chemins.»*

Rad suggère qu'il faut, à un moment ou un autre, passer de la théorie à la pratique, se confronter au monde et aux événements, ainsi qu'à autrui. Le savoir livresque est une bonne chose, mais cela ne suffit pas à faire un runiste, et encore moins un vitki (magicien). Rad incite à aller de l'avant, à pratiquer

son art, encore et encore, afin de se perfectionner. Ne pas se «frotter» à la réalité, s'isoler intérieurement et se fermer au monde extérieur, n'a jamais été un gage d'élévation spirituelle ou magique ; bien au contraire, cette attitude ne mène qu'à la solitude et à l'autosuffisance. L'être humain n'est pas fait pour vivre seul, il a besoin du contact de ses semblables pour apprendre et progresser.

Rad met également en garde ceux qui croient pouvoir avancer dans la recherche runique et atteindre leur but avec un minimum d'efforts. Rien n'est plus faux, l'étude est toujours longue et ardue, semée d'embûches et d'échecs, de désillusions, d'abandons et de recommencements.

Rad indique aussi qu'il faut avoir un esprit indépendant et assumer les conséquences de ses choix et de ses actes. D'autre part, les guides spirituels sont utiles, mais il faut savoir se détacher d'eux, le moment venu, pour tracer sa propre voie. Le runiste et le vitki ne sont jamais des esclaves, et ils ne doivent jamais devenir des maîtres. Ils doivent demeurer libres.



KEN

Noms : Ken (anglo-saxon), Kenaz (germanique), Kusma (gothique), Cen (vieil-anglais), Kaun (vieux norrois).

Autres représentations : <YI^XIII

Valeur phonétique : pin, frêne, aulne, coucou, genêt, églantine.

Couleur : rouge clair.

Divinités : Freya, les Alfes Noirs (ou Elfes Ténébreux), Frigg.

Nombre : 6 (influence complémentaire : 3).

Gemme : jaspe sanguin.

Astrologie : Vénus, Mars, Soleil.

Tarot : Le Chariot (arcane VII).

Valeur phonétique : k.

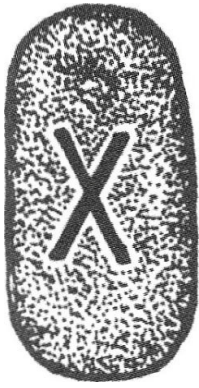
La signification de Ken est «torche» (germanique et vieil-anglais), ou «blessure» ou «furoncle» (gothique et vieux norrois).

La rune Ken est associée à la torche, ou, plus exactement, au feu domestiqué, contrôlé, que symbolise la torche. C'est aussi l'énergie cosmique utilisée dans un but précis, le principe même de la magie runique. Ken est la rune de la créativité humaine, de la technique magique, et, par extension, de l'artisanat et de l'art, car elle évoque la pensée brute dominée par la création. A ce titre, Ken est également la rune du genre humain, et surtout du génie humain. Edred Thorsson nous dit aussi que «*Kenaz est la rune de la passion humaine, du désir; de l'amour sexuel, pris dans leur acception positive. Elle est la source émotionnelle de la créativité dans tous les champs d'action. De nombreuses correspondances existent entre la déesse Freya et cet aspect de la rune.*» Ken est donc aussi une rune de magie sexuelle.

La torche est la lumière qui perce les ténèbres, qui protège de ce qui rôde dans les ténèbres. Ken est la connaissance qui éloigne le doute et l'erreur, elle indique que le vitki ne doit rien entreprendre s'il n'est sûr de lui, de ses motivations, de ses actes et de leurs conséquences. La torche est la lumière qui le guidera sur la voie de la connaissance runique. La torche, c'est aussi l'esprit et la transcendance, l'âme du feu, car, comme l'a écrit Jean Markale (*Le Druidisme*) :

«Le feu, qui n'est pas un élément, mais qui transcende trois formes de la matière en les mutant et en les permutant, est le symbole le plus exact de l'énergie spirituelle sans laquelle rien n'existe.»

Le feu peut être créateur; obtenu par frottement, il est l'image de la force vitale, l'esprit créateur qu'Odin insuffla à Ask et Embla, le premier couple humain. On retrouve ici la signification sexuelle de Ken. En effet, un mythe Scandinave rapporte qu'au moment de créer les premiers humains, Odin hésita sur la façon de s'y prendre. Finalement, il décida de modeler le premier homme, Ask, à partir d'un frêne; et la première femme, Embla, à partir d'un aulne. La raison de ce choix est facile à comprendre : c'est que, pour faire du feu, on utilisa longtemps, en Germanie, un morceau de frêne (bois dur) que l'on faisait tourner dans un morceau d'aulne (bois tendre). L'étincelle qui en jaillit anima les deux morceaux du souffle vital, et ils devinrent ainsi le premier couple humain. La symbolique sexuelle est parfaitement claire, mais il s'agit ici d'une sexualité productive, et non d'une simple recherche du plaisir.



GYFU

Noms : Gyfu ou Geofu (anglo-saxon), Gebo (germanique), Giba (gothique), Gyfu (vieil-anglais), Gipt (vieux norrois).

Autres représentations : X 𐌵 𐌶 𐌷 𐌸

Valeur phonétique : sorbier, orme, pensée, citronnelle.

Couleur : bleu foncé.

Divinités : Odin, Freya, Frigg.

Nombre : 7 (influence complémentaire : 6).

Gemme : opale.

Astrologie : Poissons, Vénus (active).

Tarot : L'Amoureux (arcane VI).

Valeur phonétique : g (dur).

La signification même de cette rune évoque l'idée de don, d'hospitalité et de générosité (en germanique, gothique, vieil-anglais), voire de mariage (vieux norrois). Elle symbolise ce qui est échangé entre les dieux et les humains. Sa forme même, en X, évoque l'idée de deux poutres qui soutiennent ensemble une structure : l'interaction créatrice de deux forces, dans un but commun.

Gyfu indique clairement l'idée d'un don, mais il s'agit plutôt d'un cadeau fait sans arrière-pensée, sans attendre rien en retour. Le don est à prendre au sens ancien du terme. Dans la philosophie sociale des Germains et des anciens Scandinaves, le don imposait une responsabilité, à la fois de la part du donneur et du receveur. Un individu était jugé, socialement, par le nombre de cadeaux qu'il offrait aux moins fortunés et aux déshérités. L'hospitalité était ainsi un devoir sacré. D'un point de vue religieux, l'offrande aux dieux impliquait un sacrifice offert à une divinité. Il s'agissait souvent d'un animal, mais aussi, parfois, de victimes humaines, consentantes ou non. Dans les cérémonies consacrées à Odin, les prisonniers de guerre ou les criminels coupables de délits graves étaient condamnés à mourir rituellement. Ils étaient étranglés à l'aide d'une lanière de cuir. C'est une très ancienne forme de meurtre rituel, comme l'atteste la découverte de cadavres momifiés de l'âge du fer préservés dans les tourbières danoises. La pendaison était également très fréquente dans le culte d'Odin. Le corps, bien conservé, vieux de deux mille ans, découvert dans le Jylland, au Danemark, en 1950, paraît bien avoir été celui d'un homme pendu à l'occasion d'un sacrifice à Odin. L'utilisation de la strangulation et de la pendaison étaient un rappel mythologique perverti de la pendaison d'Odin à

Yggdrasill (d'autant plus que les corps des victimes étranglées étaient généralement suspendus à des branches d'arbre près des temples).

Parfois, cependant, le sacrifice pouvait être consenti volontairement. Ainsi, au X^e siècle, Ahmed ibn Fadhlân, envoyé du calife, fut témoin d'un enterrement selon la tradition nordique, sur les bords de la Volga. Ce témoignage est précieux, car il décrit avec minutie le rite de la force vitale : le navire funéraire sur ses étais, les *«grandes statues de bois à forme humaine»* disposées en cercle autour de lui, le somptueux costume du défunt couché sous une tente, dans le drekki, avec des aliments et des boissons.

«Ensuite, ils mirent à côté du mort toutes ses armes, lui amenèrent deux chevaux en sueur, les tuèrent à coups d'épée et les jetèrent sur le navire.»

Puis, dans une *«débauche de sang, de sueur et de semence humaine»*, une esclave du défunt s'offrit de l'accompagner dans l'au-delà. Après une scène de voyance et des rapports sexuels avec six hommes, sous la tente funèbre, elle fut étranglée, et le plus proche parent du mort mit le feu au navire funéraire. Cette scène est une apothéose du culte nordique de la force vitale. Nulles lamentations dans l'incinération d'un chef mort, mais, au contraire, des chants, des libations et des orgasmes... tout ce qui rappelle la vie. Bien sûr, ce type d'enterrement était, très certainement, assez rare, car les navires étaient des choses précieuses qu'il convenait de ne sacrifier que très rarement, probablement pour des personnages exceptionnels. Notons que cette tradition se perpétue de nos jours, sous la forme d'une fête populaire, à Lerwick, dans les îles Shetland, où elle est appelée la célébration d'Up-Helly-Aa.

Gyfu est donc une rune de sacrifice personnel, qui enseigne au chercheur qu'il y a toujours un prix à payer pour progresser.

Gyfu est encore une rune de magie sexuelle, elle incarne la force sexuelle vitale utilisée dans la magie, soit que la force sexuelle serve de support à l'opération magique, soit que le but recherché soit de nature sexuelle.



WYNN

Noms : Wynn (anglo-saxon), Wunjo (germanique), Winja (gothique), Wynn (vieil-anglais), Vend (vieux norrois).

Autres représentations : P P P P

Valeur phonétique : sorbier, lin, nigelle (pour la sphère sentimentale), delphinium (pour la sphère sexuelle).

Couleur : jaune.

Divinités : Frey, les Alfes Lumineux (Elfes de Lumière), Freya, Frigg, Volund, Wayland.

Nombre : 8 (influence complémentaire : 6).

Gemme : diamant, ou agate mousseuse.

Astrologie : Lion, Vénus associée à Saturne.

Tarot : La Force (arcane XI).

Valeur phonétique : w (prononcé «ou»).

La rune Wynn signifie souvent «joie», «félicité» ou «espoir» (en germanique, vieil-anglais et vieux norrois), à laquelle s'ajoute l'idée de «pâturage» en gothique.

Elle symbolise la parenté des êtres issus d'une même source, et sa représentation idéographique est celle de la bannière du clan.

Elle symbolise les forces diverses agissant de concert dans un but commun, elle rassemble et unifie les énergies dans un semblable but. Edred Thorsson nous dit :

«Wunjo, l'énergie mariant différents champs de force est, de ce fait, inestimable pour la magie runique. Cette énergie permet au vitki travaillant à un résultat spécifique de rassembler harmonieusement plusieurs runes en une seule force.»

Wynn est donc utilisée pour toute opération visant à rassembler, à renforcer, à lier, réunir des forces diverses devant agir ensemble.

Wynn enseigne que nous ne devons pas nous croire totalement indépendants, nous dépendons toujours, dans une mesure, de quelqu'un ou de quelque chose. Ce qui est un obstacle peut devenir une aide, et il faut rechercher cette aide, quelle que soit sa source, et non pas abandonner face à l'adversité. La philosophie germanique condamnait la faiblesse et le pessimisme, elle poussait, bien au contraire, à toujours relever la tête et à

lutter. Car, les peines sont des épreuves envoyées par le pouvoir du *Wyrd* (le Destin, dont les exécutrices sont les Nornes), et il faut adopter une attitude positive et constructive pour les surmonter. Le *Wyrd* offre la promesse que rien n'est immuable ou définitif, le monde est en perpétuel changement, tout est cycles, et le cours des événements peut être inversé pour qui sait comment faire. L'espoir ne doit pas être abandonné, car nous ne sommes pas isolés de l'Univers. Il appartient à chacun de choisir de suivre le mouvement du *Wyrd* ou d'être entraîné par lui en esclave. La maîtrise des runes permet de se libérer des chaînes de la matière et des événements. Mais, pour cela, il faut aussi cultiver la joie de vivre et l'optimisme, car le renoncement ne mène qu'au chaos. Il faut être capable de dépasser les conditions parfois défavorables ou difficiles de la vie, sans perdre courage, car seuls les forts (au sens magique et spirituel du mot) peuvent survivre dans de bonnes conditions. C'est le sens de la strophe du *Poème runique anglo-saxon* concernant Wynn (traduction de Michael Howard) :

*«La joie est pour celui qui connaît peu la peine,
Sans affliction, on obtient progrès et bénédictions.»*

2. OETT D'HAGEL

Les huit premières runes de *l'oett* de Frey avaient surtout pour cadre le foyer, la grande salle où les guerriers boivent l'hydromel, alors que les poètes narrent les aventures des dieux et des héros. Il était essentiellement question de l'individu lui-même sur le chemin de la quête runique, de sa position dans le Multivers, de l'attitude à adopter pour s'initier à l'art difficile de la magie runique. Avec *l'oett* d'Hagel, nous quittons ces lieux de repos pour nous aventurer à l'extérieur, dans le monde mystérieux régi par les forces élémentaires de la nature, personnifiées par des êtres divins et semi-divins. Le vitki, le runistre ou le chamane, tout comme l'être ordinaire, est un agent du *Wyrd*, et cette seconde famille de runes va nous permettre d'avancer un peu plus vers la compréhension et la maîtrise de ce pouvoir du destin. Car, mieux connaître le *Wyrd* par l'expérience vécue, c'est être plus à même d'agir et d'aller de l'avant. La connaissance de ces principes universels nous permet de quitter notre condition «naturelle» d'esclave du *Wyrd*, pour nous intégrer pleinement à son mouvement et influencer sur le cours des événements par l'utilisation de la magie runique.

mères... Le nombre 9 «symbolise la totalité, un aboutissement, permettant la naissance d'un plus grand pouvoir et d'une plus grande productivité».

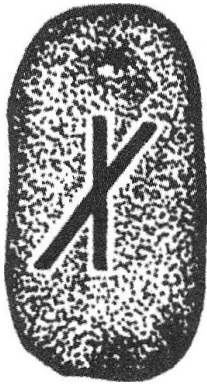
Hagel représente ainsi l'harmonie cosmique éternelle, l'évolution permanente des formes et des énergies contenues dans une structure fixe. Hagel est parfois symbolisée par l'étoile à six branches, ou le flocon de neige.

Elle est un symbole de protection, car le chercheur a bien besoin de protection dans son périple. En effet, de la même façon que la grêle peut tomber subitement, sans le moindre avertissement, et occasionner de nombreux dégâts, les forces du *Wyrd*, incontrôlées, peuvent modifier notre vie, tout aussi soudainement, provoquant notre bonheur... ou notre malheur, sans que nous n'y puissions rien. Mais, la grêle finit par fondre et redevient de l'eau. Cela signifie que les épreuves et les obstacles envoyés par le *Wyrd* finiront par disparaître comme la glace fond au Soleil, mais qu'il nous faudra les supporter bravement jusqu'à la fin. Nul ne peut espérer contrôler le pouvoir du *Wyrd*, mais il est possible, dans une certaine mesure, d'influer sur lui. Même les runes ne peuvent rien faire pour modifier considérablement son action, mais, par contre, elles peuvent influencer sur son cours et les conséquences de son pouvoir incontrôlable aux effets souvent imprévisibles.

La rune Hagel est appelée la rune de l'air, parce que le *Wyrd* souffle comme un vent capricieux, tantôt brise apaisante, et tantôt tempête furieuse. En reconnaissant les forces de la destinée qui dirigent nos vies et leur donne un sens, nous pouvons percevoir l'éternel cycle des naissances et des renaissances. L'Univers, ou le Multivers, n'est pas une machinerie, c'est plutôt une entité, une conscience vibratoire. Faisant partie de cet Univers «pensant», nous avons une parcelle de divinité en nous, que nous pouvons réveiller par la quête spirituelle ou magique. Il nous faut, pour cela, reconnaître et accepter le pouvoir du *Wyrd*, et nous adapter à ses exigences, afin d'acquérir la sagesse d'Odin. Le vieil Odin se sacrifia deux fois : une fois à la fontaine de Mimir, qui contenait l'eau sacrée du destin, et une fois à Yggdrasill, représentant l'arbre du destin. Ces deux épreuves devaient lui faire abandonner l'illusion de dominer le cours des événements et, en même temps, lui faire prendre conscience de la fondamentale dépendance dans laquelle il se trouve par rapport au *Wyrd*, de sa mort inévitable lors du Ragnarök. Odin le comprit, et il installa son trône de juge auprès du puits d'Urd, là où les Nornes, intermédiaires et messagères du *Wyrd*, étaient occupées à soigner l'une des racines d'Yggdrasill. Les Nornes elles-mêmes ne peuvent contrôler le *Wyrd*, leur tâche s'inscrit dans le cadre de la lutte permanente entre les forces

opposées et complémentaires qui organisent le Multivers. Tant que subsistera l'équilibre entre ces forces (les Ténèbres et la Lumière, le Bien et le Mal, la Glace et le Feu, l'Ordre et le Chaos...), l'Univers survivra. Mais quand le déclin l'emportera sur le renouveau, alors le souffle puissant du *Wyrd* agitera les branches d'Yggdrasill, lequel laissera tomber les neuf mondes : ce sera alors l'heure de la fin des temps. L'Univers sera détruit par le feu dévorant, car, l'équilibre étant rompu, la glace ne sera plus là pour tempérer ses ardeurs, et tous les mondes du Multivers disparaîtront, pour laisser place, au cours d'un nouveau cycle, à un nouvel Univers, totalement différent de l'ancien. C'est cela qu'annonce le Ragnarök, la Bataille Finale, qui verra la fin des dieux du Nord.

Hagel enseigne que si nous ne pouvons nous opposer aux cycles imposés par le *Wyrd*, les runes nous permettent, néanmoins, de prévoir son cours impétueux, de diriger ses reflux, en apparence chaotiques (mais relevant, en réalité, d'un ordre dont le sens nous échappe), pour favoriser notre propre avancée sur le chemin du destin.



NYD

Noms : Nyd (anglo-saxon), Naudhiz (germanique), Nauths (gothique), Nyd (vieil-anglais), Naudhr (vieux norrois).

Autres représentations : X Y Y Y

Végétaux : hêtre, bistorte, crocus.

Couleur : noir.

Divinités : Skuld, Skadi, les Nornes, les Etins.

Nombre : 10 (influence complémentaire : 7).

Gemme : lapis-lazuli.

Astrologie : Saturne (active), Capricorne, Mars.

Tarot : Le Diable (arcane XV).

Valeur phonétique : n.

La représentation idéographique de Nyd est celle du piquet et de l'archet qui le fait tourner pour produire le feu.

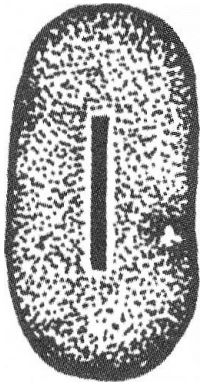
Sa signification est complexe, impliquant l'idée de besoin et de nécessité, mais aussi de contrainte, de détresse. Si Hagel mettait en garde contre les caprices du *Wyrd* et l'illusion de pouvoir les contrôler, Nyd indique l'attitude à adopter pour surmonter les sursauts du destin. Nyd est une rune à «deux faces» : elle implique l'idée de détresse, mais, en même temps, celle de délivrance de cette détresse. La même force peut nuire ou bien sauver. Nyd permet de «maîtriser» les effets du *Wyrd* négatif.

Un vieux poème runique anglais dit :

*«[Le besoin] presse le cœur,
Bien que pour les enfants des Hommes
Il apporte cependant aide et santé
S'ils y prêtent attention.»*

Nyd est donc un peu comme une pièce de monnaie que l'on lance en l'air, et qui peut retomber sur une face comme sur l'autre, ces deux faces étant complémentaires : l'une est la détresse, et l'autre, la délivrance de cette détresse. Nyd exprime une dualité, les forces opposées mais complémentaires qui régissent l'Univers. Elle implique l'idée de causalité, de conséquences. Guido von List a bien résumé cet aspect de Nyd : *«Nütze dein Schicksal, widerstrebe ihm nicht!»* («Tire parti de ta destinée, ne lutte pas contre elle!»)

Nyd indique qu'il faut trouver le juste équilibre entre le besoin et la nécessité : nécessité fait loi. Il faut trouver un juste équilibre en fonction de nos besoins. Elle indique également que le matérialisme ne doit pas devenir une entrave : nous devons rester maître des possessions matérielles, et non devenir leur esclave (cet enseignement est tout particulièrement vrai dans notre monde moderne qui pousse à la consommation excessive). Il ne s'agit pas, pour autant, de rejeter les biens matériels, mais de les juger à leur juste valeur. Nyd est une rune de protection spirituelle qui aide le vitki à ouvrir son esprit en se libérant des chaînes du matérialisme, et, ainsi, à mieux apprécier les biens matériels en leur assignant un juste rôle dans sa vie. Nyd offre un premier aperçu de cet Autre Monde magique qui coexiste avec le monde physique, et dont nous ne pouvons faire l'expérience qu'en déchirant le voile qui recouvre la «réalité», en libérant notre esprit de la gangue matérielle qui l'emprisonne et l'empêche de s'ouvrir à l'Univers dans sa réalité. Nyd indique la prudence, l'idée de progression vers un événement. C'est l'action dirigée par la volonté, épaulée par la connaissance et la sagesse.



IS

Noms : Is (anglo-saxon), Isa (germanique), Eis (gothique), Is (vieil-anglais), Iss (vieux norrois).

Autres représentations : néant.

Valeur phonétique : aune, jusquiame, pois de senteur, héliotrope, sceau-de-Salomon, pervenche.

Couleur : noir.

Divinités : les Thurses, Vervandi.

Nombre : 11.

Gemme : œil-de-tigre.

Astrologie : Jupiter (passive), Lune.

Tarot : L'Ermite (arcane IX).

Valeur phonétique : i.

La signification d'Is est toujours la même : Is, c'est la glace originelle dans la cosmogonie germano-scandinave. La forme de cette rune évoque la rigidité de la glace. La glace est l'une des composantes originelles, avec le feu. Si le feu est l'énergie, la glace symbolisée par Is est une sorte d'antimatière, de matière noire, qui, par son «union» avec le feu, a donné la matière constituée telle que nous la concevons. Is est une des runes les plus mystérieuses, dans la mesure où elle représente un état de non-existence de la matière, c'est une sorte d'abîme de la matière, un état non encore manifesté, en latence, en gestation. Is peut être, dans une certaine mesure, comparée au concept du trou noir en astrophysique, ou encore à une particule dont la masse n'est pas visible, qui se situe «ailleurs». Edred Thorsson nous dit d'Is qu'elle est *«la force d'attraction, de gravité, d'inertie et d'entropie dans le Multivers»*. Par sa rigidité et sa stabilité, Is symbolise une sorte de pont entre les mondes, entre les différents aspects de l'esprit humain. C'est une rune de maintien, d'inertie, d'emprisonnement, de lien, de contrainte.

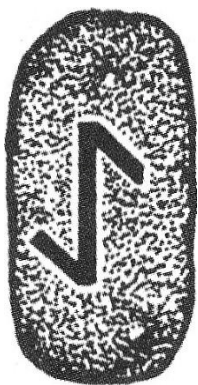
La force glacée représentée par Is est à double tranchant, car si la glace peut conserver la vie (les propriétés du froid sont bien connues à cet égard), elle peut aussi tuer. Is évoque également les mirages du matériel (la partie visible de l'iceberg), elle pousse à avoir un jugement clair et précis, à voir au-delà des apparences.

Comme nous l'avons vu, la glace est une des forces originelles : c'est la force d'inertie qui est en conflit avec le feu, et c'est par cette lutte incessante

que l'Univers fut créé, et qu'il demeure stable. Il serait totalement faux de voir cette lutte du feu et de la glace comme une opposition du bien et du mal. Les forces élémentaires du feu et de la glace doivent s'opposer l'une à l'autre, car à leur point de contact est créée l'harmonie universelle. Les deux forces originelles constituent, en quelque sorte, la matrice de l'Univers organisé : sans cette opposition, rien ne peut exister. C'est pour cette raison que les aspects négatifs de la rune Is sont harmonisés par une vision de la beauté de la nature hivernale. Si la glace est froide et glissante, coupante, elle est aussi un joyau étincelant (les icebergs du cercle arctique furent décrits, au Moyen Age, comme des «cathédrales de verre» ou des «cathédrales de lumière»). Elle ne symbolise pas la mort, mais l'endormissement, l'attente, la gestation souterraine et mystérieuse, la nature accomplissant sa métamorphose en hiver; car la nature prise dans les glaces et la neige à la saison froide n'est morte qu'en apparence : elle revivra avec le retour glorieux du printemps.

positive; mais encore faut-il pour cela qu'il agisse de la bonne manière et fournisse le travail nécessaire à la réussite. Elle indique aussi que la patience est requise, car la germination peut être longue avant de porter ses fruits. Gar reflète les cycles permanents de l'Univers, où tout est mouvement. Les cycles s'enchaînent les uns aux autres, dans un éternel retour. Le sens ésotérique de Gar est donc que toute chose se meut selon la loi des cycles, et que rien ne peut se produire tant que le moment n'est pas venu. Elle implique encore que notre conception du temps linéaire est fautive, simple apparence. Elle est associée à la loi naturelle de l'Univers, et cette loi ne doit pas être confondue avec les lois éphémères promulguées par l'être humain, ni même avec les règles morales des philosophies et des religions, car celles-ci, comme toute chose humaine, sont destinées à disparaître pour être remplacées par d'autres. Car telle est la grande loi de l'Univers : la loi des retours cycliques, où la mort est une transformation, et non une fin.

Le chercheur ne doit donc pas se laisser aller à être tenté par les mirages des religions, il ne doit se référer qu'à sa propre spiritualité, sinon, comment pourrait-il être libre? Les religions sont faites pour les faibles, ceux qui sont incapables de trouver leur voie par eux-mêmes, et pour ceux qui n'osent pas regarder la réalité de l'Univers en face, et qui préfèrent se cacher derrière la douce illusion de leur croyance. Le vitki ne saurait être de cette espèce; il sait que les dieux, quels qu'ils soient, ne sont que des pantins animés par les soubresauts du Wyrd, des épouvantails servant à effrayer des enfants qui se croient des adultes. Ils ne sont, pour le runiste, que des symboles, utiles, certes, mais sans réelle importance, des noms, des représentations de forces universelles qui les dépassent de loin. Le vitki cultive la spiritualité, la sienne propre, mais fuit les religions, qui sont des entraves à sa liberté.



EOH

Noms : Eoh (anglo-saxon), Eihwaz ou Iwaz (germanique), Eihwas (gothique), Eoh ou Eow (vieil-anglais), Ihwar (vieux norrois).

Autres représentations : ↓ | ↑ ↑ *

Valeur phonétique : if, lilas, mandragore.

Couleur : bleu sombre.

Divinité : Odin, Ull.

Nombre : 13 (influence complémentaire : 5).

Gemme : topaze.

Astrologie : Scorpion, Jupiter, Nœud Sud de la Lune.

Tarot : Le Pendu (arcane XII), L'Arcane sans nom (arcane XIII).

Valeur phonétique : y (prononcé entres «i» et «e»).

Le sens d'Eoh est «if», en référence à Yggdrasill, l'Arbre Cosmique, pilier du monde. Yggdrasill signifie à la fois «coursier d'Yggr (Odin)» et «colonne d'if». La représentation de la rune est celle du tronc d'Yggdrasill, qui relie les neuf mondes du Multivers. Sa forme évoque également la potence, et donc la pendaison d'Odin. C'est une rune essentiellement magique, dont on se servait peu pour écrire.

La strophe du *Poème runique anglo-saxon* concernant Eoh prend également l'if comme symbole central, ce qui confirme le lien entre la rune et la mort. En effets l'if est un arbre funéraire, c'est l'arbre des morts. Dans la mythologie nordique, l'if était dédié à Odin, chevauchant dans le ciel nocturne et recueillant l'âme des défunts, sous l'apparence du seigneur de la Chasse Sauvage. L'association de l'if à la mort est restée vivace, notamment dans les îles Britanniques, où l'on trouve encore fréquemment des taillis d'if dans les vieux cimetières qui, au niveau pratique, offrent également une bonne protection aux églises contre les tempêtes hivernales. Les Germano-Scandinaves, comme les Celtes, ont retenu comme propriété essentielle de l'if la toxicité de ses fruits. L'if contient, en effet, une toxine alcaloïde très puissante qui attaque le système nerveux central, et peut provoquer la mort. On en usait encore pour préparer des substances hallucinogènes. On sait aussi que, par temps chaud, l'if émet une toxine gazeuse tenace à l'ombre de l'arbre, suffisamment puissante pour provoquer des hallucinations chez une personne se tenant sous ses branches. Nul doute

que ces propriétés ont été utilisées dans le chamanisme, lequel usait fréquemment de drogues. On se souviendra, par exemple, que les terribles Berserkers, guerriers fanatiques pratiquant le culte d'Odin, augmentaient leur rage et leur combativité en absorbant une drogue hallucinogène à base d'amanite phalloïde ou d'if.

Mais, si l'if est associé à la mort, il l'est aussi à la vie et à la renaissance, car c'est un arbre au feuillage persistant, «toujours vert», offrant ainsi la promesse que la nature reverdira au printemps. Selon une croyance populaire, le bois d'if séché peut être aussi résistant que le fer et durer aussi longtemps. Le bois de cet arbre était utilisé, pour sa dureté, dans la fabrication de boucliers et de lances. Il est aussi bon à brûler, et le feu, comme nous l'avons vu, est un symbole de régénération et de purification. Si le bois d'if est très dur, il est aussi très souple, et il était utilisé dans la fabrication d'arcs. Eoh n'apparaît plus dans le Futhark récent, mais elle a été remplacée par la rune Yr, qui signifie «arc en bois d'if». L'association vient aussi de la relation entre l'if et le dieu archer Ull (ou Ullr), dieu de l'hiver et dieu archaïque de la mort, qui gouverne le temps du Jul, la période des Douze Jours qui suit le solstice d'hiver (pour plus de détails, voir mon *B.A.-BA d'Halloween*, Pardès).

Eoh est donc clairement associée à la mort et à la renaissance. Il est bon de rappeler que, dans la pensée païenne d'Europe, la mort n'est pas une fin, mais plutôt un début. Comme le disaient les druides, la mort n'est que «le milieu d'une longue vie». Avec la mort, c'est avant tout à la renaissance que fait allusion la rune Eoh. La mort est l'expression même des cycles évoqués par la rune Gar. Nous sommes tous et toutes des manifestations de la force de vie indifférenciée (et, dans notre Univers, la vie ne va pas sans la mort), et nous y retournons après la mort physique de notre corps. Mais, si le corps meurt et se désintègre pour participer de nouveau au cycle de la vie, notre esprit est immortel. Cela ne faisait aucun doute dans la pensée païenne, que ce soit pour les Germains, les Scandinaves ou pour les Celtes. Cette pensée ancienne rejoint d'ailleurs de plus en plus la science actuelle, comme le montrent les travaux de nombreux chercheurs, des physiciens, notamment. Dans la pensée païenne, la mort ne doit pas être considérée comme une fin, mais comme une simple apparence de fin, dissimulant une renaissance, pas à la manière naïve de la réincarnation orientale, mais comme une métamorphose, un changement d'état, le passage d'un stade à un autre de la Vie.

C'est pour cela que la rune Eoh est aussi un puissant signe de protection contre les influences maléfiques. Encore aujourd'hui, dans certaines régions

d'Allemagne, on peut entendre la formule magique : « *Vor den Eiben kann kein Zauber bleiben* » («Devant l'if, nulle (mauvaise) magie ne peut perdurer»). Eoh est aussi utilisée pour se libérer de la peur de la mort, et pour percevoir la réalité de la dualité vie-mort.



PEORTH

Noms : Peorth (anglo-saxon), Perthro (germanique), Pairthra (gothique), Peordh (vieil-anglais), n'existe pas en vieux norrois.

Autres représentations : 

Valeur phonétique : hêtre, aconit, chrysanthème.

Couleur : noir.

Divinités : les Nornes, Frigg.

Nombre : 14 (influence complémentaire : 3).

Gemme : aigue-marine.

Astrologie : Mars, Nœud Sud de la Lune, Saturne.

Tarot : La Roue de la Fortune (arcane X).

Valeur phonétique : p.

La signification de la rune Peorth n'est pas très claire, elle fait parfois référence à un procédé divinatoire ou de tirage au sort. On interprète d'ailleurs la graphie de la rune comme étant un cornet pour jeter les dés (ce qui est aussi une méthode divinatoire). Le *Poème runique anglo-saxon*, cependant, évoque une «mélodie animée» et des divertissements.

Peorth est, avant tout, la rune de la divination, elle incarne à la fois la puissance du Wyrð (l'Orlög germanique) et le moyen par lequel on peut étudier ses effets ou prévoir son cours (la divination, donc, notamment par les runes).

Le Wyrð n'est pas immuable, ce n'est pas la prédestination au sens judéo-chrétien ou latin du terme, mais plutôt une notion qui se rapproche de celle du karma oriental. C'est un système de valeurs basé sur des actes passés ou des précédents affectant le présent et le futur; c'est un système de références qui n'est pas aussi rigide que le concept de «destin». Notons que le mot germanique Orlög est un pluriel, dont le singulier, Orlag, signifie «mort» ou «fin».

Peorth est aussi la rune du temps, mais un temps qui n'est pas linéaire. Cela implique que le futur n'est pas écrit, mais qu'il est prévisible, que rien n'est fixé d'avance. Un événement à venir trouvant ses fondements dans le passé; on peut donc, dans une certaine mesure, l'anticiper. Dans cette conception, le futur n'est pas du tout écrit à l'avance, il devient une sorte de «probabilité» qui dépend du passé, et peut donc bien être prévu à l'avance (même si «à l'avance» ne signifie pas grand-chose dans une conception non linéaire du temps). La rune Peorth évoque l'idée d'une chose qui est en

perpétuel devenir, mais qui reste, pourtant, toujours la même : «*Tout change, mais rien ne change.*» C'est la loi cyclique que nous avons déjà croisée à plusieurs reprises, fondement du modèle cosmogonique germano-scandinave.

L'utilisation magique de Peorth est donc celle du temps et de la divination.



EOLH

Noms : Eolh (anglo-saxon), Elhaz ou Algiz (germanique), Algis (gothique), Eolh (vieil-anglais), Ihwar (vieux norrois).

Autres représentations :

Valeur phonétique : if, roseau, angélique.

Couleur : or.

Divinités : les Walkyries, Heimdall.

Nombre : 15 (influence complémentaire : 9).

Gemme : améthyste.

Astrologie : Cancer, Jupiter, Vénus.

Tarot : La Lune (arcane XVIII).

Valeur phonétique : z.

La signification de la rune Eolh n'est pas claire : «élan» ou «cerf», ou «protection» en germanique, peut-être «cygne» en gothique, également «élan» ou «cerf» en vieil-anglais, et «if» ou «arc en bois d'if» en vieux norrois.

La signification en «cerf» évoque les quatre cerfs qui broutent les aiguilles d'Yggdrasil, et le sens en «if» rappelle également l'Arbre du Monde. On a aussi associé à cette rune le mot gothique *alhs*, «sanctuaire», qui désigne un bosquet ou un enclos protégés, dédiés aux dieux.

La ferme en «cygne» évoque ira Walkyries, esprits protecteurs qui volent, Souvent à l'aide de manteaux magiques en plumes de cygne. Les Walkyries donnent la puissance et sont les intermédiaires entre Odin et les héros. Ce sont des esprits féminins qui accompagnent Odin sous la forme de femmes-guerrières, belles, grandes et puissantes, à la longue chevelure et revêtues d'armures. A cheval, elles sillonnent le ciel durant les batailles, et emmènent les héros morts vers le Valhalla. Le terme «Walkyrie» (*walkyriur*) est en réalité, un titre qui signifie : «personne qui choisit le mort». En anglo-saxon, le mot : devient *waelcyrge*. Dans la mythologie saxonne, ces *waelcyrges* sont représentées par trois déesses qui évoquent les Erynnies ou Furies (divinités infernales de la mythologie gréco-romaine, chargées d'exécuter les coupables. Elles doivent leur nom à la fureur qu'elles inspirent. Ministres de la vengeance des dieux, elles sont vieilles comme le crime qu'elles persécutent, comme l'innocence qu'elles vengent). Sous l'influence chrétienne, les Walkyries devinrent d'affreuses sorcières nocturnes, ou de belles diablasses «sexy», ensorceleuses chevauchant la nuit et répandant le mal sur leur passage» Les

Walkyries ont de nombreux points communs avec les Nornes, qui président au destin humain (et sont assimilables aux Moires ou Parques de la mythologie gréco-romaine). Souvent, les apparitions des Walkyries avaient lieu à l'aube des combats. Au XI^e siècle, en Irlande, juste avant une bataille, guerriers rapportèrent avoir vu un groupe de femmes au visage sombre, enveloppées dans des manteaux gris, et tissant sur un métier fait d'entrailles humaines. Une saga relate cette apparition et rapporte le chant de ces femmes (*Lai de la Lance, Saga de Njall*, traduction de Régis Boyer) :

*«Nous tissons, nous tissons
La toile de la lance,
Là où s'avance l'étendard
Des virils combattants.
Ne laissons pas
Sa vie nous échapper.
Les Walkyries ont droit
De choisir les morts.
[...]
Voici qu'alentour,
Affreux à voir,
Nuages sanguinolents
Dérivent au ciel.
L'air va se teinter
Du sang des trépassés.
Comme savent le chanter
Les vierges du combat.»*

La course céleste et nocturne des Walkyries et d'Odin est sans doute une des origines de la légende de; la Chasse Sauvage : c'est une chevauchée fantastique et infernale conduite par un chasseur maudit (ou une chasseresse), accompagné d'une meute hurlante de chiens fantomatiques et d'esprits démoniaques. On la connaît sous de nombreuses variantes, et elle porte de nombreux noms à travers l'Europe. Il est probable qu'à l'origine, il s'agissait d'une horde d'esprits élémentaires lors de leurs déplacements saisonniers (pour plus de détails, voir mon *B.A.-BA des lutins*, Pardès).

Eolh est aussi associée à Bifrost, le pont arc-en-ciel qui relie Asgard, Midgard et Helheim. Bifrost («Chemin tremblant») est gardé par Heimdall, l'Ase Blanc, fils d'Odin et des neuf vagues-sœurs, le dieu le plus énigmatique,

celui qui aura le triste privilège de combattre Loki, l'Ase Noir, lors de la bataille finale de Ragnarök.

«Presque tous les dieux sont morts, maintenant. Heimdall, le dieu gardien du pont arc-en-ciel Bifrost, se bat contre Loki, le dieu malfaisant. Sa fidèle épée Hofud frappe sans relâche le traître. Mais Loki réplique et rend coup pour coup. Leur lutte domine tout le Ragnarök. Le Protecteur et le Destructeur s'affrontent et s'entretuent. Bientôt, l'Ase Noir s'écroule sur le cadavre de l'Ase Blanc. La lutte se termine dans ce duel sans survivant. Le silence s'installe sur la plaine, bientôt rompu par les cris de triomphe des Géants. Les dieux du Nord ne sont plus. Ce matin encore chantait Gullimkambi, le merveilleux coq à crête d'or. Et, dans le crépuscule naissant, l'aigle Edgir déchire les corps inertes des innombrables tués. Son bec, d'ordinaire pâle, est rouge du sang des vaincus. Alors, Surt répand son feu sur le monde. L'incendie éclate aussitôt et consume les cadavres, les forêts et les cieux. Le monde, bientôt, n'est plus qu'un immense brasier. Feu et fumée font rage, brûlant et étouffant la vie. L'arbre Yggdrasill tremble, l'axe du monde s'embrase à son tour. L'Univers entier devient rouge avant de sombrer dans la nuit. Du monde, il ne reste rien ou presque : une Terre calcinée voguant comme un vaisseau fantôme dans l'infini des cieux dépeuplés de dieux.»

(Jean-Paul Ronecker, ABC des runes, Jacques Grancher.)

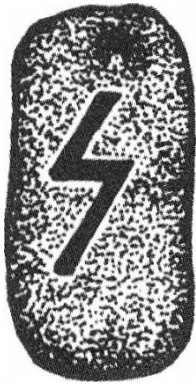
Eolh incarne la connaissance et la conscience, le moyen employé par l'esprit pour franchir les étapes de son élévation. Mais, le chemin est sinueux, tremblant comme Bifrost, semé d'embûches et de fausses routes. Eolh symbolise la difficulté à trouver la bonne voie, à se garder des obstacles et des tentations de la facilité.

La forme de la rune a été comparée à un vieux geste allemand destiné à conjurer le mauvais sort, ou les esprits maléfiques. Ce geste consiste à lever trois doigts, paume de la main vers l'extérieur, en direction de la source néfaste présumée. Ce geste de protection magique peut être rapproché d'un autre signe bien connu, qui consiste à «faire les cornes», très employé au Moyen Âge comme défense contre le mauvais œil (index et auriculaire tendus, tandis que les autres doigts sont repliés sur la paume, dos de la main vers le dessus). Ce geste magique était aussi un signe de reconnaissance pour les disciples

médiévaux du dieu cornu (sans doute, un avatar des anciens dieux de la Nature, tel Kernunnos).

Eolh enseigne qu'il ne faut pas reculer devant la difficulté ou les épreuves. Elle avertit qu'il ne faut pas douter, mais lutter. Le doute peut être légitime, mais il faut se ressaisir au plus vite pour reprendre la quête. La forme de la rune Eolh suggère que l'apprenti vitki ou runistre a en lui les capacités et les ressources pour se soustraire aux distractions ou à ses doutes, ses erreurs, et qu'il peut affermir sa volonté et affiner ses connaissances pour continuer sa quête et la mener à bien.

Eolh est donc une rune qui permet de se protéger, et de communiquer avec les autres plans d'existence, ainsi que de renforcer la *Hamingja* (à la fois «pouvoir magique» et «chance»).



SIGEL

Noms : Sigel (anglo-saxon), Sowilo (germanique), Saugil (gothique), Sigil (vieil-anglais), Sol (vieux norrois).

Autres représentations : ⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡

Valeur phonétique : gui, genévrier, millepertuis.

Couleur : blanc, et argent.

Divinités : Sol, Balder.

Nombre : 16 (influence complémentaire : 1).

Gemme : rubis. **Astrologie** : Soleil.

Tarot : Le Soleil (arcane XIX).

Valeur phonétique : s.

La signification de Sigel est «Soleil», et son interprétation idéographique en fait la roue solaire sacrée, ou une partie de cette roue, ou encore la foudre. Le concept de roue en mouvement est essentiel dans la compréhension de cette rune. Elle représente aussi bien les roues du char solaire (rune Rad) que le disque transporté par ce véhicule.

La strophe du *Poème runique anglo-saxon* relative à Sigel dépeint le Soleil comme un phare guidant les navigateurs. Ce vers réunit deux des symboles les plus puissants du vieux paganisme : le Soleil et la mer. Symboliquement, le Soleil est la source de vie, la brillance, la beauté, la lumière spirituelle. Il faut mentionner que, dans la mythologie germano-scandinave, le Soleil est féminin, tout comme chez les Celtes. Aujourd'hui encore, dans certaines parties de l'Allemagne, le Soleil est au féminin (ce qui est aussi le cas pour toutes les langues indo-européennes anciennes). Le Soleil était une divinité féminine aux temps anciens du «matriarcat». Le Soleil et la mer sont donc, pour les peuples indo-européens, des symboles du Principe Féminin; même si, par la suite, lors de l'androcratisation des mythes et de l'instauration du patriarcat, ce sont des dieux qui furent assimilés au Soleil. Présent dans toutes les mythologies, le culte du Soleil est très important, et s'il n'est pas un dieu lui-même, il est l'expression de la divinité.

Dans la mythologie germano-scandinave, la légende rapporte qu'un homme nommé Mundilfari avait deux enfants. Il donna au garçon le nom de Mani (Lune) et à la fille celui de Sol (Soleil). Sol était promise en mariage à un dénommé Glen, mais les dieux, courroucés, s'emparèrent des deux enfants et

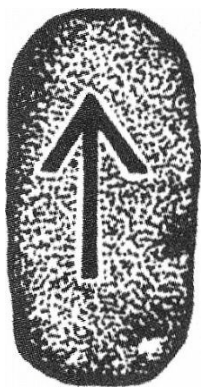
les expédièrent dans le ciel, qui était encore vide, où ils se trouvèrent enchaînés pour toujours, chacun conduisant un char. La belle Sol, avec son abondante chevelure d'or et son teint éblouissant, conduit les deux chevaux Arvak («le Grand-Veilleur») et Alsvinn («le Très-Rapide»), qui tirent le char solaire. L'astre est tellement brillant et brûlant que Sol doit placer le bouclier Svalinn («le Frais») pour s'en protéger. Si, par malheur, la déesse-Soleil laissait tomber cet écran protecteur, les montagnes se mettraient à fondre, les forêts à brûler, les champs seraient calcinés, et les océans commenceraient à bouillir. Pendant ce temps, son frère Mani s'occupe de la Lune. Afin d'en constituer les quartiers, il a enlevé deux enfants de la Terre, Bil et Hjúki, fils de Vidfinn.

Le char de Sol et celui de Mani doivent se hâter dans le ciel, ils ne doivent pas interrompre leur course, car ils sont poursuivis par deux loups monstrueux, qui courent sur leurs traces et cherchent à les dévorer. Ces monstres, Skoll («Alarme») et Hati, sont les fils d'une sorcière qui habite à Jarnvid («le Bois-de-Fer»).

La rune Sigel incarne le phare de la sagesse et de la connaissance qui guide le vitki sur les chemins tortueux d'Yggdrasil. Elle est à la fois le but et le moyen d'atteindre ce but, la volonté magique qui est en action dans tout le Multivers. On a aussi souvent considéré Sigel comme une rune de victoire, mais, en fait, la vraie rune de victoire (*sigrun*) est Tyr.

3. OETT DE TYR

Après notre parcours dans les runes de l'oett d'Hagel, qui incarnent les forces élémentaires de la Nature, nous arrivons, à présent, à la dernière famille runique, celle du dieu Tyr. Ces runes finales prodiguent les derniers conseils et enseignements pour aider le runiste ou le vitki à mener à bien sa quête magico-spirituelle. Le cheminement au fil des runes doit être pris comme un enseignement, qui doit nous aider à reconnaître le «divin» en nous, à nous faire accepter l'idée que nous sommes une partie intégrante de l'Univers et des forces qui le composent. Il nous faut réveiller ces forces qui sont en nous, pour pouvoir les utiliser. La magie runique nécessite une connaissance parfaite de ses signes, une expérience acquise peu à peu, avec ses échecs et ses réussites, ses doutes, ses découragements. Le chemin est long, on ne s'improvise pas vitki. Cela nécessite du courage et un sens particulier de l'honneur, du respect, et c'est cela qui est enseigné par la rune qui donne son nom à cette dernière Oett. Que la grande famille runique s'arrête avec ces dernières runes ne signifie pas pour autant que le cycle soit terminé, car, en fait, le cycle reprend sur un autre plan, c'est la loi de l'éternel retour, du recommencement, la spirale dynamique de l'évolution. L'esprit refait sans cesse le chemin dans une progression constante, suivant les courbes sinueuses d'Yggdrasill, qui relie les mondes entre eux, tout autant que les plans d'existence et de la conscience.



TYR

Noms : Tyr (anglo-saxon), Tiwaz (germanique), Teiws (gothique), Tir (vieil-anglais), Tyr (vieux norrois).

Autres représentations : ↑ 1 T

Valeur phonétique : chêne, sauge, tritome.

Couleur : rouge vif.

Divinités : Tyr, Mani, Forseti.

Nombre : 17 (influence complémentaire : 3).

Gemme : corail.

Astrologie : Balance, Mars (active).

Tarot : La Justice (arcane VIII), La Force (arcane XI), et Le Chariot (arcane VII).

Valeur phonétique : t.

Tyr est la rune du dieu du même nom. Son interprétation idéographique en fait l'Axe du Monde, l'*Axis Mundi*, l'Irminsul german (qui se prolonge dans le ciel à travers l'étoile polaire), équivalent d'Yggdrasill. La partie supérieure de la rune représente la voûte céleste, et la barre verticale, la colonne universelle qui la soutient. On l'interprète aussi, parfois, comme une lance ou une flèche.

Tyr est un dieu de droiture et de justice, il incarne la notion de Wyrd ou d'Orlög que nous avons évoquée à propos de la rune Peorth : la victoire qu'il incarne est juste car procédant d'actes passés droits et honorables. Tyr ne favorise que les victoires méritées et honorables, et uniquement celles-là. C'est également vrai dans sa fonction de dieu de la guerre : Tyr n'apporte la victoire qu'à ceux qui la méritent par la justesse de leur action. Pour les Germano-Scandinaves, la guerre était autant spirituelle que matérielle, et seuls ceux dont la cause était juste et basée sur l'honorabilité des actes passés pouvaient espérer voir le Wyrd ou l'Orlög les favoriser. La puissance des armées ne devait donc pas être uniquement matérielle, mais également spirituelle (c'est-à-dire magique).

Fils d'Odin, Tyr est le plus audacieux et le plus intrépide des dieux. Il est le dieu qui aide à tenir ferme la lance ou l'épée, à souffrir sans se plaindre, à toujours lutter, sans jamais s'abandonner au défaitisme. Mais, Tyr est surtout le dieu qui apporte l'honneur. Dieu très honoré, seuls le surpassent dans l'adoration des Hommes : Odin, Frigg (la terre cultivée, épouse d'Odin et reine

des dieux Ases), Thor, Frey et Freya. En anglais, Tyr (forme ancienne anglo-saxonne : *Tiw*) a donné son nom au mardi (*tuesday*), et à certains noms de lieux, comme le village de Tuesley, dans le Surrey. Les Romains l'assimilèrent à leur dieu de la guerre, Mars (notons que mardi est le jour de Mars).

La rune Tyr était souvent gravée sur les épées pour assurer la victoire, le nom de Tyr devait être gravé sur le manche de l'épée, sur l'envers de la lame, et deux fois sur la «face brillante», puis consacrée au dieu lors d'une cérémonie magico-religieuse. Cette pratique était déjà commune chez les Germains, dont le *seax* (glaive court) était spécialement béni dans un bois sacré, et passait pour détenir des pouvoirs magiques. Ces glaives particuliers portaient un morceau de cristal de roche ou une perle d'ambre serti dans le manche (l'ambre était considéré comme une matière sacrée). Ces armes magiques portaient des noms tels que «Porteur d'Orage», ou encore «Piégeur d'Ennemis». Elles avaient, dit-on, une existence indépendante, car elles étaient habitées par un esprit élémentaire, et leur puissance était alimentée par la force vitale des ennemis qu'elles tuaient.

Mais, la rune Tyr est avant tout la rune du courage et de la droiture, car le dieu Tyr sacrifia sa main pour que subsiste l'équilibre de l'Univers.

Selon la légende, le dieu malin, Loki, et la sorcière Angerboda («Fauteuse-de-Mal») eurent trois enfants : Hel, la gardienne des morts, dont la moitié du corps est vivante et l'autre morte; Jörmungander, le Serpent de Midgard, encore appelé le Mystérieux Dragon du Nord, si grand qu'il entoure la Terre entière de ses anneaux; et Fenrir ou Fenris, loup gigantesque d'une force colossale et d'une férocité sans bornes. Ce fauve sanguinaire fut élevé chez les dieux Ases et, parmi eux, seul Tyr se montra suffisamment courageux pour accepter de s'occuper de ce fils sauvage de Loki. Les dieux redoutaient Fenrir et le savaient bien capable, un jour ou l'autre, de causer leur perte, comme les prophéties l'annonçaient. Ils décidèrent donc de l'attacher, et fabriquèrent une chaîne aussi puissante qu'énorme, nommée Leding. À leur grande surprise, le loup la brisa sans la moindre difficulté. Les choses n'allèrent pas être aussi simples qu'ils l'avaient espéré. Ils forgèrent donc une seconde chaîne, deux fois plus résistante que la première : elle fut nommée Dromi. Fenrir s'en débarrassa avec autant de facilité.

Ne sachant plus quoi faire, les Ases envoyèrent Skirmir, le messager de Frey, à Svartalfaheim, le monde des Alfes Noirs, où il recruta les meilleurs de

ces forgerons souterrains. Ils mirent tout leur savoir et leur talent dans la fabrication d'une chaîne merveilleuse, nommée Gleipnir; elle était constituée de six composants : de bruit de pas de chats, des poils de barbe de femmes, des racines de montagnes, des nerfs d'ours, d'haleine de poissons et de crachats d'oiseaux. Ce lien magique, même Fenrir ne pourrait le briser.

Il fallait maintenant aborder la phase la plus difficile : enchaîner le loup. Et Fenrir n'était pas disposé à se laisser faire. Jusqu'à présent, il s'était prêté au jeu, confiant en sa force colossale, mais il se méfiait des Alfes Noirs, dont il connaissait l'habileté. Les dieux avaient beau essayer de le tromper en lui affirmant que le nouveau lien était fait de soie, il n'était pas dupe, croyant les Alfes Noirs bien capables d'avoir créé une entrave qu'il ne pourrait pas briser.

Les dieux décidèrent alors d'utiliser la vanité du loup. Thor s'approcha et tenta de briser Gleipnir, mais il eut beau déployer toute sa force, il n'y parvint pas. Les Ases dirent alors que Fenrir était manifestement moins fort que les dieux, puisqu'il n'osait même pas se mesurer à eux. Piqué au vif, le loup se mit à gronder furieusement. Alors, les dieux promirent de le libérer s'il ne parvenait pas à briser la chaîne de soie. Fenrir hurla de colère. Comment, lui, le puissant Fenrir serait incapable de rompre de la soie ! C'était là une insulte majeure. Il n'avait qu'une envie : prouver qu'il était bien le plus fort. Pourtant, le fils de Loki se méfiait toujours. Il avait beau être dans une rage folle, la prudence lui conseillait de ne pas accepter un pari qui ne pouvait être qu'un piège, car il savait bien que les Ases le craignaient et voulaient se débarrasser de lui. Aussi, proposa-t-il un marché qui mettrait la bonne foi des Ases à l'épreuve. Puisqu'ils avaient promis de le libérer s'il ne parvenait pas à rompre le lien, que l'un d'eux accepte de mettre sa main dans sa gueule. Ainsi, ce serait le gage qu'il n'y avait nulle trahison dans leur proposition.

Les Ases se regardèrent les uns les autres. Aucun ne se sentait prêt à risquer une main entre les terribles mâchoires, d'autant plus qu'ils étaient bien décidés à ne pas tenir parole, et à laisser Fenrir attaché à la chaîne merveilleuse. Voyant leur mine déconfite, Fenrir se mit à ricaner. Ainsi, il avait vu juste. Mais, soudain, fendant les rangs, Tyr s'avança. Le dieu de la guerre et de la justice se disait prêt à accepter les conditions de Fenrir. Il savait bien qu'il se sacrifiait, qu'il ne parviendrait pas à échapper à la gueule du loup, mais il accepta pour sauvegarder la communauté des dieux d'Asgard.

Pendant que les autres dieux entravaient Fenrir, il plongea sa main droite dans la gueule béante du loup.

Dès qu'il sentit qu'il avait été joué, qu'il n'arriverait jamais à rompre cette maudite chaîne issue de la magie des Alfes Noirs, et que les Ases ne le libéreraient pas, le monstrueux fils de Loki referma brusquement ses mâchoires, tranchant net le poignet de Tyr.

Désormais, comme son père, Odin, était devenu borgne pour acquérir la sagesse et la connaissance, Tyr était manchot pour avoir voulu montrer son courage et sauver Asgard. Il était désormais, plus que jamais, le dieu de l'honneur, cet honneur qui exige de se battre même si le danger augmente et si la défaite approche. Peut-être aurait-il pu retirer sa main à temps, mais la parole donnée est chose sacrée, et Tyr n'est pas un dieu à se parjurer, au contraire de son père, Odin. Son geste a sauvé, pour l'instant, l'ordre cosmique menacé par Fenrir. Le loup monstrueux est désormais entravé sur l'îlot Lyngvi, au milieu du lac Amsvartnir. Il hurle sans cesse à la mort et à la vengeance. Il est pourtant patient, car il sait qu'il pourra briser cette chaîne magique à la fin des temps, quand viendra le combat final de Ragnarök.

Signalons que c'est probablement Fenrir que nous retrouvons dans le loup du conte du *Petit Chaperon Rouge*, dans lequel le fils de Loki surprend la déesse Freya venue participer aux ébats de son peuple, les esprits élémentaires, la viole et la dévore (pour plus de détails, voir mon livre *L'Amour magique*, Par- dès, ou mon *B.A.-BA des contes populaires*, Pardès).

«La rune Tyr enseigne donc que le courage et l'honneur sont requis pour marcher sur le chemin spirituel. Bien que dieu de la guerre, Tyr représente le pouvoir destructif du principe mâle utilisé à des fins positives et créatrices lorsqu'il est tempéré par la douceur féminine. Tyr enseigne ainsi que la force brutale ne mène à rien de bon. Pour être créatrice, elle doit être jugulée par la douceur, cette force féminine qui peut venir à bout de bien des obstacles, là où la force brutale ne ferait qu'envenimer les choses, et qu'elle ne pourrait, de toutes façons, pas renverser. Ceci est parfaitement illustré dans la légende de Tyr sacrifiant sa main. La force ne doit jamais être considérée comme la première condition de la réussite. On doit toujours tempérer son action de beaucoup de douceur.»

(Jean-Paul Ronecker, ABC des runes, Jacques Grancher.)



BEORC

Noms : Beorc (anglo-saxon), Berkano (germanique), Bairkan (gothique), Beorc (vieil-anglais), Bjarkan (vieux norrois).

Autres représentations : B B B B B

Valeur phonétique : bouleau, ipomée, alchémille vulgaire, pied-de-lion.

Couleur : vert sombre.

Divinités : Frigg, Nerthus, Hel.

Nombre : 18 (influence complémentaire : 2).

Gemme : feldspath (pierre-de-lune).

Astrologie : Vierge, Lune et Jupiter.

Tarot : L'Impératrice (arcane III).

Valeur phonétique : b.

La rune Beorc est associée au bouleau. Selon la tradition populaire, cet arbre symbolisant la fertilité était consacré à la Grande Déesse, la *Dea Genitrix*, Mère de l'Univers et créatrice de toutes choses. Beorc est associée au cycle de la génération, elle concerne donc autant la vie que la mort, ainsi que la sexualité.

Chez les Germains, Nerthus était un aspect de la Grande Déesse. Tacite (*Germania*, 40) a évoqué le culte de Nerthus en tant que Terre Mère. Il rapporte que la déesse, représentée par une de ses prêtresses, accompagnée d'un prêtre, voyageait sur tout le territoire, dans son chariot, distribuant des vœux de paix et de fertilité. À la fin de la procession, Nerthus recevait un sacrifice humain, qui devait régénérer sa puissance dépensée au cours de son périple.

Au cours de certaines cérémonies du paganisme, le corps nu de la prêtresse tenait lieu d'autel. Dans ces rituels, elle était, traditionnellement, étendue sur un lit de branches de bouleau et de fleurs sauvages. Les Celtes considéraient le bouleau comme un arbre funéraire et tutélaire par-delà la vie et la mort. La mort n'était pas considérée comme une fin, mais comme un renouvellement, une étape à franchir pour accéder à une vie future. Les Germano-Scandinaves avaient une philosophie similaire.

Pour les druides, le bouleau était une des voies d'accès à l'illumination et à l'immortalité, et le rite voulait que l'on fît l'ascension de son tronc à une

époque précise de l'année, accompagné de chants magiques réservés uniquement à cet usage.

Souvent associé à la Lune, ou au Soleil et à la Lune, le bouleau symbolisait la voie par laquelle descend l'énergie céleste, et par laquelle remonte l'aspiration humaine vers le divin. Chez les chamanes de Sibérie, le bouleau était également un arbre sacré ayant une symbolique similaire, puisqu'il était considéré comme l'Arbre du Monde, le Pilier Cosmique, à l'instar de l'Irmisul germain et de l'Yggdrasill Scandinave.

Dans un texte gallois, le *Kat Godeu* (Combat des arbrisseaux), on trouve ces vers, qui suivent la description d'un combat :

*«Le sommet du bouleau nous a couverts de feuilles;
Il transforme et change notre dépérissement.»*

Le sens en est simple : le bouleau et ses feuilles sont les artisans des transformations préparant le défunt à sa nouvelle vie dans l'Autre Monde. De là vient l'ancien usage de couvrir les cadavres de branches de bouleau.

Cet arbre est donc un symbole de renaissance, de renouvellement. Son association à la mort n'a rien de morbide, car si la Déesse-Bouleau incarne, dans un de ses aspects, la Mort, elle est aussi la Vie (rappelons, si besoin est, que, dans le vieux paganisme, la vie et la mort sont les deux faces d'une même réalité, et la mort n'est en aucun cas considérée comme une fin). Pour le paganisme, la mort est une renaissance, une nouvelle vie; c'est ainsi que le bouleau est associé au printemps, et, dans l'Europe médiévale, l'Arbre de Mai était souvent un bouleau. Cet arbre était donc lié aux rites sexuels du début du printemps, pour favoriser la fertilité (de la Nature tout autant que des Hommes). C'est au cours de ces festivités du jour de Mai (1^{er} mai) qu'étaient consommés les «mariages de bois vert», liaisons sexuelles destinées à ne durer que l'été.

C'était aussi l'époque des épousailles des dieux et déesses sur la terre, ainsi que des esprits élémentaires (fées, lutins, elfes...). C'est pour cette raison que les mariages ont longtemps été interdits en Europe de l'Ouest et du Nord. A cette période du début du mois de Mai, les bois étaient interdits aux jeunes filles, car les garçons, incarnant les esprits sylvestres, étaient dans les forêts pour cueillir des branchages (souvent appelés «mais») qu'ils devaient déposer devant la porte de leur belle. Le conte du *Petit Chaperon Rouge* évoque cet interdit : la jeune fille du récit, s'étant rendu dans les bois à un moment où elle n'aurait pas dû, se fait agresser sexuellement par le «loup», puis est dévorée, et,

enfin, renaît en devenant lumineuse. On retrouve ici les aspects principaux de la symbolique du bouleau : sexualité, mort, renaissance (pour plus de détails sur l'analyse de ce conte, voir mon livre *L'Amour magique*, Pardès).

Le mois de mai était symbole du renouveau vernal, le mois païen par excellence (toutes les fêtes de Mai, y compris les fêtes chrétiennes, sont, en réalité, des fêtes païennes, même la tradition des «rosières» dont le sens originel a été détourné). L'Eglise tenta, sans y parvenir, d'éliminer les festivités qui s'y accomplissaient : rites de passage de l'adolescence à l'âge adulte, rites de renaissance et de fécondité, rites d'initiation sexuelle... Ce temps d'exaltation de la jeunesse et de l'amour, affirmant que la mort n'est qu'illusion, ne convenait guère à la religion chrétienne, laquelle institua, tardivement, ce mois, «Mois de Marie», afin de juguler les rites païens toujours vivaces. Marie n'est rien d'autre qu'un substitut de la Grande Déesse, ce qu'avaient bien compris certains esprits plus éclairés que les autres, notamment Bernard de Clairvaux, les Cisterciens et les Templiers.

Au début du mois de mai, la plus jolie fille du village «épousait l'arbre», c'est-à-dire qu'elle avait une relation sexuelle avec «l'homme vert», généralement un bûcheron. La jeune fille incarnait la Déesse-Bouleau, et le jeune homme le Dieu-Bûcheron (mythe celtique du dieu Esus qui coupe l'arbre sacré pour en libérer la déesse de l'hiver, laquelle devient ainsi la déesse du printemps).

L'Arbre de Mai était érigé, il symbolisait le renouveau vernal, et il restait en place, généralement, jusqu'à la date de la saint Jean, où il était brûlé en même temps que la roue de l'hiver (coutume des Roues Flamboyantes, où une roue enflammée dévalait une colline pour terminer sa course dans une rivière ; elle symbolisait le Soleil et son passage devait fertiliser la terre).

La première rose éclose en mai était fêtée et promenée dans tout le village : elle était nommée «Dame de Mai», et protégeait les amours naissantes, mais pas les mariages (lesquels, nous l'avons vu, étaient interdits). La tradition du muguet que l'on offre au premier mai vient directement de ces anciens rites, même si le sens est aujourd'hui totalement perdu.

Le mois de mai était aussi une période charnière, qui faisait pendant au mois de novembre : chez les Celtes, les mois de novembre et de mai ouvraient et fermaient les portes de l'année (pour les Celtes, l'année commençait le 1^{er} novembre avec la fête de Samain, devenue notre moderne Halloween; tandis que, chez les Germains, l'année débutait par la Fête des Mères au solstice

d'hiver). Chez les Celtes, la fête de Beltaine, «Feu de Bel» (Belenos, le dieu solaire, qui prit la place de Belisama «Reine du Ciel» lors de l'androcratisation des mythes), voyait la victoire, temporaire, des forces de la Lumière sur celles des Ténèbres de la nuit de Walpurgis (30 avril), avant que le cycle éternel ne recommence. Nous sommes ici toujours dans la symbolique vie-mort-renaissance évoquée plus haut. Pour célébrer cette renaissance, avant le lever du Soleil, les jeunes Gaulois plantaient en terre une branche d'aubépine, devant la porte de leur belle, en invite à la fécondité et gage d'amour (c'est de là que vient la tradition des «mais» dont nous avons parlé plus haut).

La rune Beorc est donc une rune de renaissance. Elle indique qu'il ne faut pas se laisser abuser par les apparences : la Nature paraît comme morte en hiver, mais cela ne l'empêchera pas de renaître au printemps. Elle affirme que la mort n'est qu'une simple illusion, et qu'il faut déchirer les voiles qui recouvrent la réalité pour pouvoir découvrir la vraie nature de l'Univers. La strophe du *Poème runique anglo-saxon* consacrée à Beorc dit que, bien qu'il ne donne pas de fruits, le bouleau est un bel arbre. Cette leçon se retrouve dans les mythes celtiques (et ils existaient certainement chez les Germains) mettant en scène une vieille femme ou sorcière qui cherche à persuader le héros (c'est-à-dire le chercheur sur la voie spirituelle, l'apprenti vitki) de faire l'amour avec elle. Si celui-ci parvient à surmonter sa répulsion initiale et accepte, la vieille femme se métamorphose soudain en une belle jeune femme, qui n'est autre que la Déesse de l'Amour (ou de la Fertilité). Plus tard, quand les anciens mythes devinrent des contes à dominante patriarcale, ce fut la princesse qui, en embrassant le crapaud, le transforma en beau prince.

La rune Beorc est aussi, nous l'avons dit, intimement associée à la sexualité. N'oublions pas que, dans le vieux paganisme, religion et sexualité étaient liées, et l'emploi de l'énergie sexuelle à des fins magiques était une pratique courante ; car le paganisme considérait la sexualité comme normale et naturelle, et, en conséquence, encourageait sa pratique.

Un aspect méconnu de la rune Beorc la lie à l'usage de l'amanite tue-mouches, champignon hallucinogène employé par les chamanes nord-européens pour entrer en contact avec le monde des esprits, par l'intermédiaire d'états altérés de la conscience. En effet, ce champignon pousse particulièrement bien dans les forêts de bouleaux.



EH

Noms : Eh (anglo-saxon), Ehwaz (germanique), Aihws (gothique), Eh (vieil-anglais), Ior (vieux norrois).

Autres représentations : 

Valeur phonétique : chêne, sorbier, jacobée, forsythia.

Couleur : blanc.

Divinités : Frey, Freya, les Alcis (les dieux-jumeaux), Wayland

ou Volund.

Nombre : 19.

Gemme : cristal d'Islande, et malachite (pour la rune renversée).

Astrologie : Gémeaux, Mercure (active).

Tarot : L'Amoureux (arcane VI), Le Chariot (arcane VII), et Le Mat (arcane 0 ou XXII).

Valeur phonétique : e.

La signification de la rune Eh est «cheval» dans toutes les langues germaniques, avec une précision en «cheval de bataille» en anglo-saxon, et «étalon» en gothique.

Eh incarne le pouvoir des dieux-jumeaux, appelés les Alcis par Tacite, dans sa *Germania*. Sous leur aspect guerrier, les jumeaux étaient représentés par des cerfs (rune Eolh), mais, d'une façon générale, ils étaient figurés sous la forme de chevaux. Eh évoque ainsi les énergies complémentaires qui œuvrent de concert pour parvenir à un résultat : que les énergies soient en dysharmonie ou hésitantes, et c'est l'échec assuré. Ce sera, pour le vitki, l'harmonisation nécessaire du conscient et du subconscient, par exemple, ou encore celle du corps physique et de la *fylgja* (double, ou corps éthérique ou astral).

Par son association au cheval, la rune Eh est en étroite relation avec la rune Man : une expression en vieux norrois disait : «*marr er manns fylgja*» («le cheval est le double de l'homme»). Lorsque ces deux runes sont liées, c'est-à-dire associées en un seul symbole, le cryptogramme correspondant («em») signifie : «Je suis».



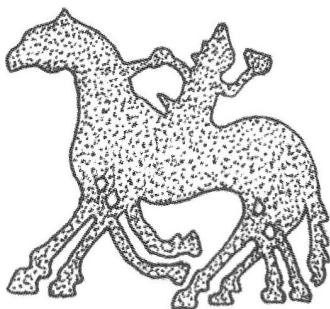
Le cryptogramme EM («je suis»), composé des runes EH et MAN.

Cette symbolique rappelle l'importance du cheval dans la culture et les croyances indo-européennes. Au I^{er} siècle de notre ère, Tacite rapportait que les Germains tiraient leurs présages des chevaux. Certains de ces animaux étaient nourris et entretenus à frais communs, dans des bois et des bocages sacrés : tous étaient très blancs et n'étaient jamais affectés à des travaux avilissants. Ils étaient attelés au char sacré. Les prêtres et les grands se considéraient comme les ministres des dieux, et ils pensaient que les chevaux en étaient les organes.

Intimement associée aux chevaux, Eh est ainsi la rune de Sleipnir («Glissant»), le fabuleux cheval d'Odin, qui possède rien moins que huit pattes, ce qui lui permet de voyager dans tous les mondes, sur la mer aussi bien que sur la terre et dans la terre : il passe d'un monde à l'autre, de l'Univers chthonien à l'ouranien, et dans toutes les dimensions. La rune Eh permet ainsi au vitki de passer d'un plan de réalité à un autre.

Dans la mythologie celtique, le héros irlandais Cûchulainn a deux chevaux : le Gris de Macha, qui est le roi des chevaux d'Irlande (Macha est une déesse-jument) et le Sabot Noir. Tous deux ont une intelligence humaine. Le Gris refuse de se laisser atteler au char de Cûchulainn lorsque celui-ci se prépare pour ce qui sera son dernier combat, et il verse des larmes de sang. Plus tard, il guidera Conal I Cernach, le vengeur, vers le corps sans vie de son maître. Le Noir, lui, ira se noyer de désespoir.

Sleipnir a le pelage gris, mais, souvent, le cheval magique est noir, ou blanc, ou plus exactement blême (c'est-à-dire d'une blancheur froide, nocturne, lunaire). A. Krappe voit, sémantiquement, ce cheval sinistre à l'origine même du mot français «cauchemar» et de l'anglais «nightmare». La Mahrt allemande (jument) est une sorte d'esprit chthonien. Il n'y a pas si longtemps encore, dans la Basse Saxe, en Ditmarsie, au Sud du Jutland, on conservait toujours le souvenir du Schimmelreiter, cavalier au cheval blanc, qui apparaissait lorsque les digues de la côte risquaient de se rompre.



Odin ithyphallique tenant la coupe d'hydromel (breuvage des dieux, liqueur d'immortalité), sur Sleipnir («Glissant»), son cheval à huit pattes (d'après une stèle historiée du VIII^e siècle, île de Gotland, Suède).

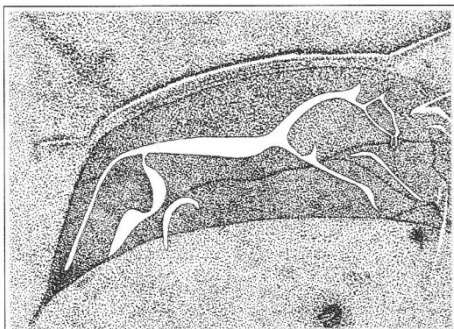
Le cheval est, en effet, intimement lié à l'eau, et plus particulièrement aux sources et fontaines. De nombreuses légendes évoquent des sources jaillies du sabot d'un cheval. Des légendes celtiques rapportent que, dans le murmure des sources, on peut entendre des hennissements de chevaux. Mieux vaut alors ne pas surprendre dans ces hennissements des paroles humaines, car c'est un signe certain d'une mort proche, dans le jour même, le plus souvent. Les vagues de la mer ont aussi souvent été associées à des chevaux : ce sont les «chevaux de mer», dont la crinière est l'écume des vagues.

Les rites du cheval n'ont pas tous disparu. Sir James Frazer (*Le Rameau d'or*) avait déjà rapporté la survivance d'un rite de la fertilité, mettant en scène une construction de bois munie d'une tête de cheval, et recouverte d'un drap blanc, laquelle était accueillie par les cris de liesse de la foule : «Le cheval blanc! Le cheval blanc !»

Cette fête avait lieu lors de la cérémonie des feux de la Saint-Jean, en Irlande. Sous le drap, un homme, portant la tête de cheval, bondissait au-dessus du feu. Il symbolisait le bétail, dans une survivance de l'ancienne fête celtique de Beltaine, où l'on faisait passer le bétail au-dessus du feu pour le préserver des épizooties de l'été.

Encore aujourd'hui, pendant les célébrations du 1^{er} mai, en Cornouailles, a lieu la Fête de la Fourrure. Un habitant du village, déguisé en cheval de bois androgyne, exécute des pas bondissants vers les jeunes filles, en relevant ses jupes et en exhibant ainsi un long bâton placé entre ses jambes. Ses cabrioles obscènes sont un reliquat des anciennes célébrations des rites printaniers.

Témoin de l'importance du culte du cheval, le site d'Uffington White Horse, dans le Berkshire, en Angleterre. Une étonnante silhouette de cheval, mesurant 110 mètres de la queue aux naseaux, a été gravée dans la craie à flanc de coteau, où elle se détache nettement sur la colline gazonnée. La figuration de l'ensemble est tout à fait identique à celle du cheval que l'on trouve sur les monnaies celtiques de la même époque (I^{er} siècle avant notre ère).



L'étonnant cheval blanc du site d'Uffington, vu du ciel.

Or, à quelques kilomètres de ce site étonnant, se trouve un tumulus portant le nom local de « *Wayland Smithy* ».

Wayland ou Weland, appelé Volund dans *l'Edda*, est le forgeron des dieux. Il apprit son art du géant Mimir, gardien de la fontaine de la sagesse où Odin sacrifia son œil. Il se perfectionna ensuite auprès de deux Alfes Noirs. Les épées forgées par Wayland possédaient des pouvoirs magiques : il en fabriqua pour les Ases, et aussi une pour le héros Beowulf, avec laquelle ce dernier tua Grendel, le monstre marin.

La légende de Wayland, très ancienne, se perpétua longtemps après que les Angles, les Saxons et les Jutes furent convertis au christianisme. Avec une satisfaction non dissimulée, mais quelque peu prématurée, Alfred le Grand (871- 899) prenait acte de la disparition de cette croyance païenne, en disant : « Qui donc sait où sont maintenant les os de Wayland ? » En réalité, Wayland survécut dans la tradition populaire jusqu'à nos jours.

Non loin de la fameuse figure du cheval blanc d'Uffington White Horse se trouve, avons-nous dit, un tumulus préhistorique entouré de grandes pierres levées. Selon la légende, quiconque abandonne un cheval à côté de ces menhirs, à minuit, lorsque la Lune est pleine, y retrouvera, au point du jour, son cheval ferré par Wayland. On affirme également que le fantôme de Wayland sort à cheval du tumulus, lors des nuits d'hiver, en brandissant son épée magique.

Wayland est l'archétype du forgeron. Les forgerons ont toujours été considérés comme des magiciens, parce qu'ils domptaient les chevaux sauvages et travaillaient le feu et le fer. C'est pour cela qu'ils furent, aux temps chrétiens, souvent soupçonnés d'avoir des accointances avec le Diable et les Enfers.

La rune Eh fait aussi référence aux chevaux sacrés de la déesse Sol, tirant le char solaire à travers le ciel, ou encore à ceux de Mani, tirant le char lunaire. Elle renvoie également au destrier du chamane, qui peut, à l'instar de Sleipnir, voyager dans l'Autre Monde. Si la rune Tyr faisait allusion au pouvoir libérateur et constructif de la force vitale, Eh, par contraste, évoque le contrôle des émotions, qui est obligatoirement requis pour parvenir aux connaissances spirituelles et magiques.

Eh est une rune de passage, qui sert de lien entre notre univers et l'Autre Monde, duquel provient toute magie. Elle est aussi la voie qui permet de voyager dans tous les mondes du Multivers.



MAN

Noms : Man (anglo-saxon), Mannaz (germanique), Manna (gothique), Mann (vieil-anglais), Madhr (vieux norrois).

Autres représentations : 

Valeur phonétique : houx, garance, digitale.

Couleur : rouge sombre.

Divinités : Heimdall, Odin.

Nombre : 20 (influence complémentaire : 8).

Gemme : grenat.

Astrologie : Jupiter, Nœud Sud de la Lune.

Tarot : Le Bateleur (arcane I).

Valeur phonétique : m.

La rune Man se réfère à la fois à l'homme (par rapport à la femme), à l'individu, et à l'humanité. Son interprétation idéographique en fait l'hiérogamie Terre-Ciel. Man symbolise le dieu Heimdall, gardien du pont Bifrost, en tant que lien entre les humains et les dieux. On l'appelle aussi Rig ou Rigr, ou encore l'Ase Blanc : c'est un des dieux les plus mystérieux du panthéon nordique, il est fils d'Odin et des neuf vagues-sœurs.

Dans le *Poème runique anglo-saxon*, Man est associée à la famille, mais parla famille, il faut ici entendre aussi bien les liens du sang que ceux du cœur. La famille n'est pas seulement un groupe de personnes unies par le sang ou la loi, c'est aussi le cercle des amis et des alliés et, au sens plus large, le reste de l'humanité. Cette notion élargie de la famille englobe aussi les défunts, les ancêtres. La tâche incombait à la famille d'édifier le tumulus funéraire ou de creuser la fosse qui servirait de dernier lieu de repos, de garder la tombe bien entretenue, et de faire en sorte que le défunt ne devienne pas un «fantôme qui ne peut quitter le monde des vivants», et qui, sous forme de spectre vengeur ou de vampire, pourrait causer du tort non seulement à la famille mais aussi au reste de la communauté. Ce fantôme ou ce double, c'est la notion de *fylgja* que nous avons évoquée plus haut (voir la rune Eh). La *fylgja* (mot féminin; pluriel : *fylgjur*) est, dans les croyances nordiques, une sorte de double virtuel de l'être humain, qui est un guide, une aide. La *fylgja* est associée au prénom; le prénom étant généralement donné à la personne par la *fylgja* (le prénom est, d'ailleurs, souvent celui de la *fylgja* même). La *fylgja* précède ou devance la personne, afin de l'assister et de la protéger des coups du sort. La *fylgja* est

donc à la fois le double de l'être, et une entité à part entière, provenant de l'Autre Monde, un esprit élémentaire (ce qui nous ramène au sens de la rune Eh). *La fylgja* est capable de revêtir plusieurs formes, notamment animales. Elle s'apparente ainsi au *manitou* amérindien (de l'ojibwe «*ma'anitou*»). Plus tardivement, la *fylgja* incarne l'âme des ancêtres. Elle peut être maléfique, et s'apparente alors au vampire mythologique (lequel n'a pas grand-chose à voir avec son homologue cinématographique ou littéraire... Voir mon *B.A. - BA des vampires*, Pardès).

Man est intimement liée à Eh, ces deux runes sont complémentaires. C'est par la rune Man que s'ouvre l'*hugauga*, l'«œil de l'esprit», qui permet de voir la réalité de l'Univers, d'en discerner les divers plans d'existence, tandis que Eh permet de voyager dans ces plans... Mais à quoi sert de pouvoir se mouvoir dans les différentes «dimensions» si on ne peut en percevoir la réalité, et ainsi pouvoir trouver son chemin ? Sans Man, le voyage spirituel se fera en aveugle.

Man semble aussi faire allusion à Karl («Homme»), fils d'Amma («Grand-Mère») et de Rig-Heimdall, dans la *Rigsthula*, premier homme libre, ancêtre des humains libres et maîtres d'eux-mêmes. Man enseigne ainsi que le vitki doit être libre de ses actes et de ses pensées, il ne doit pas renoncer à son libre arbitre : il doit rester libre et assumer ses responsabilités. Man déconseille ainsi fortement d'être guidé par un «gourou» ou une autorité quelconque. Man est la rune de l'individualisme. Mais cet individualisme n'est pas égoïsme, ni isolement. Il signifie simplement la liberté de l'individu, qui correspond au précepte de base de l'Anarchie, qui veut que nous ayons toutes les libertés, sauf une, celle d'empiéter sur la liberté des autres. Les «autres», selon le sens même de Man, ce sont les vivants, les morts, tous les individus et l'humanité dans son ensemble, mais aussi, par extension, tous les êtres vivants dans tout le Multivers.

Man n'implique pas la solitude ou l'isolement ; bien au contraire, elle pousse à rechercher des semblables, avec qui l'on puisse s'entendre et partager nos connaissances et notre expérience. Man indique simplement que de tels êtres sont rares.

Qu'il trouve ou non des semblables, le vitki doit rester libre de ses pensées, de ses actes, de ses choix (et en assumer les conséquences et responsabilités), et, dans la mesure du possible, de son destin. Il ne doit pas inféoder sa personnalité ou sa volonté à celle d'autrui.



LAGU

Noms : Lagu (anglo-saxon), Laguz ou Laukaz (germanique), Lagus (gothique), Lagu (vieil-anglais), Lögr ou Laukr (vieux norrois).

Autres représentations : 

Valeur phonétique : saule, nénuphar, poireau.

Couleur : vert foncé.

Divinités : Njord, Balder, Nerthus, Aegir, Ran.

Nombre : 21 (influence complémentaire : 2).

Gemme : perle.

Astrologie : Cancer, Lune.

Tarot : L'Étoile (arcane XVII).

Valeur phonétique : 1.

La signification générale de Lagu est «eau», de façon plus ou moins précise : «un corps liquide», sans précision, en germanique, «mer, ou eau», en vieil- anglais et vieux norrois; avec un sens en «poireau» en germanique (*Laukaz*) et en vieux norrois (*Laukr*).

Son interprétation idéographique en fait la représentation stylisée d'une vague, ou encore la feuille d'un poireau.

Lagu, c'est la source secrète de toute vie organique, l'océan primitif des origines, et, par extension, l'énergie vitale élémentaire baignant le Multivers. Elle incarne, nous dit Edred Thorsson, «*les précédents (lois) créés par les actions cosmiques ou humaines passées qui gouvernent les développements futurs des formes d'existence*» (voir la rune Peorth, pour laquelle nous avons expliqué la notion de *Wyrd ou Orlög*).

Lagu incarne l'eau primordiale de Niflheim, le monde des brumes, contenant en germe toutes les formes de vie, avant d'être figée en glace, ou animée par le feu créateur de Muspelheim, en attendant de se réaliser pleinement, sous une forme manifestée. Lagu évoque une force primitive qu'il faut savoir «maîtriser».

Son assimilation au poireau s'explique par le fait que ce légume a une croissance rapide, et incarne la fertilité et l'opportunité de la vie qui se développe partout où elle peut. Lagu est donc aussi la rune de la magie des plantes («*lyf*» en vieux norrois, et «*lac-nunga*» en vieil-anglais).

De par sa parenté avec l'eau, Lagu est également une puissante rune d'initiation (l'eau est un élément fréquent des rites initiatiques, aussi bien germaines que nordiques ou celtiques). C'est la rune de l'initiation magique, car l'eau est une frontière entre les mondes : franchir l'eau, c'est passer d'un monde à l'autre. On retrouve cet aspect dans le rite viking du navire funéraire, que nous avons évoqué plus haut, clairement associé au rite de la force vitale (qui, comme nous venons de le voir, est un autre aspect de la rune Lagu). Lors des funérailles d'un grand chef, son corps était placé sur un navire funéraire, lequel était ensuite enflammé et poussé au large, pour qu'il transporte l'âme du chef défunt dans le monde des morts.

Il existe de nombreuses légendes relatant l'histoire de continents ou de terres submergées par les flots, et d'un mystérieux peuple de la mer ayant civilisé le monde. En Europe du Nord, ce sont les habitants de la mystérieuse Hyper-borée ou Thulé, demeure mythique des dieux Vanes.

Les mythes anciens professent que l'être humain est né du sein de la grande Déesse-Mère symbolisant l'océan. Trois thèmes majeurs prédominent dans le symbolisme de l'eau : source de vie, centre de régénérescence, et moyen de purification. Elle est aussi le reflet de l'inconscient, de la féminité, de l'intuition et de l'imagination. A cet égard, Lagu est la rune de la divination, de la voyance, mais aussi du magnétisme et de l'action psychique à distance (télépsychie, télékinésie, télépathie, etc.).

Mais si l'eau, en devenant submergeante, est signe de germination et de régénération (le déluge), elle est aussi indice de mort. Pour les peuples de marins, comme l'étaient les Vikings, l'océan, ce grand dévoreur, est à la fois fascinant et terrifiant (ce double aspect s'incarne dans le mythe des sirènes celto-nordiques, mi-femmes mi-poissons, ou femmes de mer, à la différence des sirènes grecques, qui sont mi-femmes mi-oiseaux).

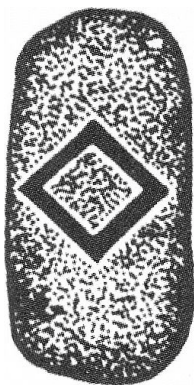
Il n'y a rien d'humain dans cette immense étendue mouvante, imprévisible et traîtresse. À l'inverse d'autres divinités, comme celles du ciel et de la terre, celles de la mer (qui sont tout de même à différencier de celles de l'eau douce) ne se sont jamais humanisées tout à fait. On ne peut dompter la mer. La divinité qui l'habite est rebelle à l'ordre humain, elle échappe à la rationalisation. C'est pourquoi elle conserve des traits archaïques qui nous ramènent à l'aube des temps, à la jeunesse du monde.



La sirène celto-nordique. Elle incarne la fascination et la crainte de la mer.
Gravure de *l'Encyclopédie médiévale* de Viollet-le- Duc, XIX^e siècle.

Aegir, le grand dieu nordique de la mer, vit dans un fabuleux palais au fond des eaux. Son épouse, Ran («Pillage»), personnifie la mer traîtresse, attirant vers ses abîmes meurtriers, à l'aide de son immense filet, tous ceux qui s'aventurent à la surface de l'océan. Le nom de ses enfants rappelle que la mer est un royaume étranger à l'être humain, lequel devient le jouet des éléments sur ses étendues immenses et glacées. Ses filles s'appellent, en effet : Kolga (la mer déchaînée), Bylga (la houle), Hrafn (la spoliation), Dufa (la plongeuse), Drafn (les vagues ravisseuses)...

Ainsi, Lagu est une rune dont l'aide est précieuse pour guider le vitki dans les épreuves qui jalonnent le chemin initiatique, elle aide à garder confiance, à adoucir les tempêtes soudaines du Wyrð, à se tenir «la tête hors de l'eau». Lagu peut aussi offrir une protection contre les dangers de la mer.



ING

Noms : Ing (anglo-saxon), Ingwaz (germanique), Enguz ou Iggws (gothique), Ing (vieil-anglais), Ing ou Yngvi (vieux norrois).

Autres représentations : 

Valeur phonétique : pommier, prunelle, gentiane.

Couleur : jaune.

Divinités : Ing, Frey.

Nombre : 22 (influence complémentaire : 6).

Gemme : ambre.

Astrologie : Vénus (passive).

Tarot : Le Jugement (arcane XX), et La Papesse (arcane II).

Valeur phonétique : ng.

Ing est la rune du dieu du même nom, vieux dieu germanique mal connu, qui était sans doute l'époux de la Terre-Mère, Nerthus.

Un ancien poème runique vieil-anglais dit :

*«Ing apparut aux Hommes
D'abord chez les Danois de l'Est
Avant qu'il parte vers le Levant,
Porté par une vague,
Son chariot le suivant.
C'est ainsi que les guerriers
Appelèrent le héros.»*

Le dieu était si vénéré par les peuples de la mer du Nord, qu'on les appelle souvent les «Ingvaeones» : le Peuple d'Ing. Les rois saxons du nord-est de l'Angleterre prétendaient descendre du dieu Ing, et la dynastie royale de Suède portait le nom d'Ingling pour la même raison.

Certains chercheurs ont remarqué qu'«*ing*» est un vieux mot anglais signifiant «feu d'alarme», et ils en ont conclu qu'Ing était peut-être, à l'origine, un dieu solaire.

En vieux norrois, la signification de cette rune désigne aussi un des noms du dieu Frey (Ingvi), parce qu'il fut confondu par la suite avec Frey.

«La rune NG est une réserve d'énergie latente devant subir un temps de gestation afin de se renforcer. Ce principe fonctionne à tous les

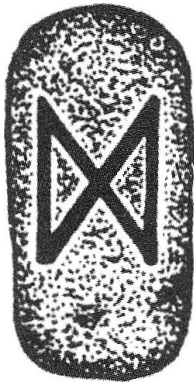
niveaux du Multivers et c'est une puissante rune pour la magie, car tous les pouvoirs passent par un temps de gestation protégée avant de se manifester dans la plénitude de leur puissance.»

(Edred Thorsson.)

Ing est aussi une puissante rune de magie sexuelle. Elle est donc, également, une rune de la fertilité.


Ing est une rune d'accomplissement et de maturation. Elle indique au vitki que toute opération magique prend du temps, et que ce temps est nécessaire, car il est impératif que l'équilibre soit trouvé entre les diverses forces en présence (voir les runes Eh et Man), à l'instar de ce qu'enseigne la cosmogonie nordique en mettant en scène les pouvoirs antagonistes mais inséparables du feu et de la glace. L'équilibre parfaitement consenti et réalisé de la double polarité de l'être humain (masculin-féminin, actif-passif, corps-fylgja...) lui permettra d'accéder à l'éveil de sa nature réelle, divine, pour le faire devenir un être libre (voir la rune Man).

Ing indique donc l'accomplissement, la fin d'un cycle, la réalisation, le succès des efforts, mais aussi le repos indispensable après le travail... et rappelle qu'il faut consolider ses ressources avant d'entamer un nouveau cycle. Puissante rune de magie, Ing permet de «recharger ses énergies», de les stocker et de les transformer pour une utilisation rituelle.



DAEG

Noms : Daeg (anglo-saxon), Dagaz (germanique), Dags (gothique), Daeg (vieil-anglais), Dagr (vieux norrois).

Autres représentations : 

Valeur phonétique : sapin, orvale, souci, primevère.

Couleur : bleu.

Divinités : Dag, Delling, Ostara, Odin.

Nombre : 23 (influence complémentaire : 1).

Gemme : diamant, ou chrysolite.

Astrologie : Soleil, Nœud Nord de la Lune.

Tarot : La Tempérance (arcane XIV).

Valeur phonétique : d.

Daeg signifie «jour» et sa représentation-idéographique en fait une symbolisation de l'équilibre entre le jour et la nuit.

Daeg est la lumière du jour, aussi bien du lever du Soleil que celle du coucher du Soleil : elle incarne le moment magique où, durant un bref instant, le jour et la nuit ne font qu'un. Elle est donc associée aussi bien à l'aube qu'au crépuscule.

Dans l'*Edda* poétique (*Sigrdrifumal*, 2-3), au moment où le héros Sigurd la réveille de son sommeil magique, Sigrdrifa déclame :

«Salut jour!

Salut fils du jour!

Salut nuit et fille de la nuit!

Regardez-nous ici

D'un œil aimant

Et donnez la victoire à nous qui sommes assis!

Salut dieux!

Salut déesses!

Salut généreuse terre!

Donnez-nous éloquence et sagesse,

À nous les glorieux,

Et des mains guérisseuses!»

Daeg représente la lumière mystique, perçue par le vitki.

Daeg est aussi appelée la rune de l'aube, et son nom évoque le dieu Dag (Jour), fils de Nott (la Nuit) et de Delling (l'Aurore).

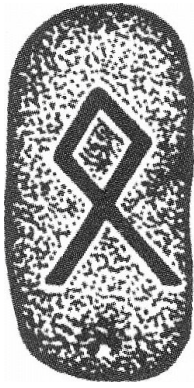
Dans le vieux paganisme, aube et crépuscule sont des moments où le voile entre les mondes est très ténu : ce sont donc des moments magiques privilégiés pour l'illumination spirituelle qui permet de voir au-delà du voile des apparences. C'est généralement en ce moment fragile où le jour et la nuit sont en parfait équilibre que l'on peut voir les esprits élémentaires, les êtres féeriques ou les dieux, percevoir les courants d'énergie subtile qui baignent le Multivers. L'aube et le crépuscule permettent d'éprouver le contact avec l'Autre Monde, et de saisir la réalité de l'Univers.

Dans la pensée païenne, le voyant ou la voyante est une personne qui peut percevoir en permanence la coexistence des mondes matériels et spirituels, tout comme le peut le vitki par son art runique. La transe des chamanes n'a pas d'autre but que celui d'établir cette communication privilégiée qui est refusée au commun des mortels, aux non-initiés. Mais la transe n'est pas nécessairement physique, elle peut être mentale (par la concentration et le vide intérieur), ou verbale (par la poésie, notamment).

Daeg a aussi un aspect méconnu : elle symbolise la fête de Pâques. Célébrée à l'équinoxe de printemps, cette principale fête chrétienne de la mort et de la résurrection est, en fait, une ancienne fête païenne récupérée par le christianisme. Cette fête tire son nom, en anglais, d'Eôs ou Ostara, la déesse saxonne de l'aurore et du printemps (Pâques se dit *Easter* en anglais). Les traditionnels œufs de Pâques, bien avant de devenir le symbole de la résurrection du Christ, étaient le symbole de la vie et de la fertilité, ils représentaient la naissance du monde, l'Œuf Cosmique primordial. Le lapin de Pâques n'est autre que le lièvre (souvent lunaire) qui était, aussi bien dans le paganisme Scandinave que celtique, un symbole sacré de la Grande Déesse. Même les petits gâteaux croisillons ont une origine païenne, car il ne s'agit pas, malgré les apparences, de la croix chrétienne, mais de l'ancienne croix solaire à traverses égales de l'ancienne foi. Il faut se souvenir que toutes les grandes fêtes chrétiennes sont, en réalité, des fêtes païennes christianisées. Comme les chrétiens ne parvenaient pas à extirper les racines du paganisme, ils résolurent de placer leurs fêtes aux dates des célébrations païennes, et de vouer les lieux et sites sacrés à leurs saints et saintes. Ils espéraient ainsi que les païens, continuant leurs célébrations, finiraient par accepter la nouvelle religion, laquelle utilisait des symboles proches de ceux des païens, voire, dans certains cas, issus du paganisme (la croix, la Trinité... ce sont d'ailleurs ces rapprochements qui sont la cause essentielle de l'acceptation apparente du christianisme par les païens).

Au bout de quelques siècles (rappelons que les Scandinaves ne devinrent chrétiens que vers l'an Mil), les campagnes les plus reculées finirent par adopter, en apparence du moins, le christianisme. Cependant, le paganisme n'était pas mort pour autant puisque, derrière les traditions et légendes, et les fêtes chrétiennes, se profilent, encore aujourd'hui, l'ombre de l'ancienne foi toujours vivace (voir mes livres *L'Amour magique* et *B.A.-BA des contes populaires*, Pardès).

La rune Daeg enseigne que, comme la vie et la mort sont les deux faces d'une même réalité, la lumière et l'obscurité, le jour et la nuit, sont complémentaires. Bien que la lumière soit associée à une spiritualité positive et bénéfique, il ne faut pas nier son aspect obscur, car dénier l'un c'est aussi dénier l'autre : c'est la notion d'opposés complémentaires que nous avons déjà vue (et qui est la base même de la cosmogonie nordique, avec le mythe du feu et de la glace). Daeg illustre la nature réelle du Multivers, où le manichéisme n'a pas sa place. Matière et esprit, lumière et ténèbres, bien et mal, masculin et féminin, actif et passif sont à la fois contraires et complémentaires, indissociables, ils ne peuvent se comprendre que l'un par rapport à l'autre, ils sont, comme l'espace et le temps, les deux faces d'une feuille de papier. Il est nécessaire d'intégrer cette notion, d'atteindre à sa perception, pour ne pas se couper la voie vers l'illumination spirituelle, et l'état d'Eveil, but de toute pratique magique véritable.



ODAL

Noms : Odal ou Othel (anglo-saxon), Othala (germanique), Othal (gothique), Ethel (vieil-anglais), Odhal (vieux norrois).

Autres représentations :

Valeur phonétique : aubépine, coptide, perce-neige.

Couleur : jaune.

Divinités : Odin, Thor.

Nombre : 24 (influence complémentaire : 7).

Gemme : rubis.

Astrologie : Saturne, et Mars.

Tarot : La Lune (arcane XVIII).

Valeur phonétique : o.

La rune Odal représente la fin du voyage à travers les signes runiques. Elle symbolise le but espéré par le chercheur. Après une longue suite d'épreuves, il parvient enfin dans le bocage sacré au cœur de la forêt, temple à ciel ouvert où il pourra communiquer avec le monde divin. La forme même d'Odal évoque une enceinte sacrée protégée des mauvaises influences extérieures. C'est le lieu de l'initiation. Odal est aussi la rune de Midgard, la Terre du Milieu. Elle marque l'appartenance à un genre, une espèce, une communauté, un groupe, une tribu, un peuple... Elle est le mystère de la *Fylgja*, «*en tant que source spirituelle du pouvoir magique résultant des actes vertueux des générations précédentes ayant laissé une empreinte runique dans le code génétique de leurs descendants — une puissante rune d'Odin*». La forme même de la rune Odal sert d'ailleurs de monogramme pour Odin.

C'est aussi le résultat des actions et études du vitki, la somme des enseignements, sans la compréhension et la maîtrise desquels aucune action magique n'est possible.

C'est aussi une rune qui permet d'obtenir des avantages matériels, des biens, des propriétés, des richesses.

Associée au passé et aux ancêtres, Odal rappelle que, pour progresser dans la vie, il faut se servir de toutes les expériences vécues. Comme nous subissons, aujourd'hui, les contrecoups du passé, nos actions ou inactions d'aujourd'hui seront les réussites ou les échecs de demain ; car il ne saurait exister de futur vierge de passé. Odal enseigne que toute action a des conséquences, même si

elles ne sont pas visibles. Le vitki doit toujours agir dans l'honneur et pour le bien. Il doit toujours se souvenir du précepte :

HONORER LES DIEUX
PRATIQUER LA BRAVOURE
FUIR LE MAL.

CHAPITRE V

LA MAGIE RUNIQUE

1. LES CRYPTOGRAMMES RUNIQUES

La pratique de la magie runique englobe de nombreuses techniques, notamment des rituels très précis, dont nous ne pouvons pas traiter ici, faute de place. Nous aborderons le sujet sous l'optique moderne de la «magie du Chaos», basée sur l'activation de symboles considérés comme des «accumulateurs» et des «émetteurs», mais ne constituant pas une source d'énergie spirituelle. Celle-ci vient du vitki lui-même ; il puise cette énergie en son être, et l'extériorise par l'intermédiaire de son imaginaire en la matérialisant sous la forme de symboles, ici les runes.

Que cette énergie soit propre à l'être vivant, notamment humain, ou qu'elle trouve sa source dans l'énergie latente qui imprègne l'Univers (ou le Multivers, dans la pensée germano-scandinave) est affaire d'opinion, et notre propos n'est pas d'en discuter. C'est à chacun de se faire son idée.

Précisons, pour mémoire, que la magie moderne se compose de trois tendances principales distinctes :

– Les magiciens néo-païens, qui pensent que la magie est de source externe à l'être humain (énergie cosmique, naturelle, «divine», spirituelle...), et qui utilisent les anciens rituels, en les modernisant plus ou moins. L'exemple le plus connu de cette tendance est la Wicca anglo-saxonne.

– Les magiciens techno-païens, dont les conceptions de la magie sont très proches de celles des néo-païens, mais qui utilisent des vecteurs technologiques (Internet, notamment), pour compléter ou remplacer les rituels antiques.

– Les magiciens du Chaos, enfin, pour qui la magie est de source interne à l'être humain (provenant de l'esprit ou du subconscient) et se structure et se manifeste par l'intermédiaire de l'imaginaire (réalité virtuelle) et de ses symboles actualisés.

Il est impératif, et nous l'avons déjà dit, de très bien connaître le sens des différentes runes, leur utilisation magique étant subordonnée à cette connaissance. Vous devez vous imprégner du sens sacré des runes, elles doivent devenir une partie de vous-même, être un aspect du langage.

Ce résultat n'est pas facile à obtenir, mais il est indispensable, car un symbole, quel qu'il soit, ne peut devenir un «agent magique» que s'il a été parfaitement intégré à l'imaginaire, à la conscience. Un symbole ne «fonctionne» que s'il fait partie intégrante du bagage intellectuel et imaginatif, il doit être une donnée personnelle de l'être, aussi familière que les objets quotidiens qui nous entourent. Une connaissance théorique et superficielle ne sert à rien. Les runes doivent devenir «intimes», faire partie intégrante de votre vie, elles doivent être des compagnes, des amies. Elles doivent devenir une part de vous-même.

Une bonne méthode pour parvenir à ce résultat consiste à vous imprégner de la nature de chaque rune, afin qu'elles vous deviennent familières. Exercez-vous à tracer les runes, encore et encore, en vous concentrant sur la signification de chacune d'elles, pour les intégrer à votre imaginaire. Elles doivent devenir comme des êtres vivants qui peupleraient votre univers magique. Apprenez à méditer sur chaque rune, jour après jour, à en saisir le sens, à la replacer dans le contexte de la «roue runique», car il y a une totale interdépendance des symboles. Pour pouvoir les utiliser isolément, il faut, tout d'abord, les intégrer à un système cohérent, unifié. Il vous faudra, tout simplement, créer votre propre univers magique, un univers qui fera partie de vous-même.

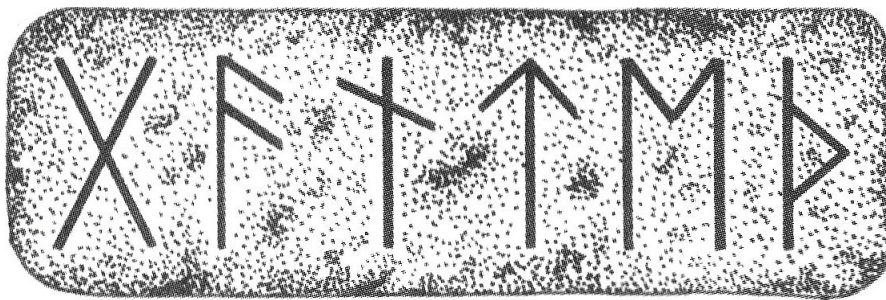
Il ne sera peut-être pas inutile de vous documenter sur les croyances et le système de pensée germano-scandinave, sur la mythologie nordique, si, du moins, vous souhaitez entrer dans cette voie. Cependant, ce n'est pas indispensable. Vous pouvez parfaitement édifier votre propre «mythologie» à partir de la signification des runes. Comme nous l'avons dit, l'essentiel est qu'elles deviennent des symboles qui vous soient personnels et totalement familiers. Le recours aux divinités associées à chaque rune peut vous aider, car il est parfois plus facile de s'imprégner d'un symbole en le personnifiant. Mais, là encore, c'est affaire de goût et d'opinion. Faites comme il vous convient. Il n'y a pas de méthode «passe-partout», c'est à chacun de trouver la sienne, car cela fait aussi partie de la recherche magique. Si vous n'y parvenez pas, vous trouverez, dans mon livre *L'Energie vibratoire des ondes de forme*, éditions Dangles (chapitre Vil), différentes techniques qui sont facilement utilisables, et pourront vous aider.

L'un des supports les plus fréquents de la magie runique est celui des cryptogrammes, qui sont constituées de plusieurs runes, sous forme de

«formule», ou de symboles créés à partir de plusieurs runes associées ensemble en un seul graphique. Notons, toutefois, que l'on peut très bien utiliser une unique rune dans un but précis.

La magie runique s'est exercée de nombreuses façons. Outre la divination, les runes ont servi à élaborer des formules magiques gravées sur la pierre ou sur le bois (et aujourd'hui également écrites sur du parchemin ou du papier), des cryptogrammes constitués de plusieurs runes associées dans un but spécifique.

Il reste actuellement peu de traces de cette pratique magique au quotidien. Un des exemples les plus frappants reste sans doute (hormis les inscriptions à caractère magique gravées sur des objets rituels ou des armes) l'ancien art architectural germanique, qui a préservé les runes dans le Style «Fachwerk», c'est-à-dire les bâtiments à colombage, très fréquents en Allemagne, mais aussi en Alsace. Ces poutres apparentes étaient placées de telle sorte qu'elles formaient des runes. Ces compositions avaient souvent un but magique : protéger la maison, apporter le bonheur et la prospérité aux habitants, garantir une famille nombreuse, etc. La pratique du style «Fachwerk» a perduré jusqu'à ce que les architectes finissent par ignorer le pourquoi de cette disposition particulière des poutres, et il ne resta plus bientôt qu'une tradition à la signification oubliée, ce qui est quasiment toujours le sort des traditions dans le monde moderne.



Formule runique de magie sexuelle.

Chaque rune étant un aspect des forces fondamentales de l'Univers, elles peuvent être utilisées à des fins magiques, pour qui sait les utiliser correctement. Répétons qu'il est donc impératif de bien connaître le sens et le rôle de chaque rune prise isolément, mais aussi de ses interactions avec les autres runes.

Le cryptogramme doit être un tout, où les runes s'harmonisent dans un but précis, sans qu'aucun conflit ne naisse.

Tony Willis (*Les Runes*, Flammarion) a parfaitement décrit ce *modus operandi*. Il écrit :

«Quand un tirage de runes signale que la direction de ces Forces universelles est renvoyée au conscient par l'inconscient, l'esprit conscient peut alors, comme le soutiennent les magiciens runiques, entrer en contact avec ces Forces en manipulant les symboles runiques qui les représentent. Pour y parvenir, l'esprit conscient doit seulement agencer ces symboles pour qu'ils indiquent le résultat souhaité. L'inconscient renverra ce vœu aux Forces universelles qui essaieront de coopérer autant qu'il est en leur pouvoir.»

Il s'agit donc d'un cheminement inverse à celui de la divination, où les runes se font l'écho des forces universelles en communiquant un message à l'inconscient (ou subconscient), que le conscient interprète par la lecture des runes.

Dans un cryptogramme runique, l'opérateur (le vitki ou magicien), pour obtenir un résultat précis, va donc composer une formule en associant des runes qui, si elles apparaissaient dans un tirage divinatoire, annonceraient ce même résultat (la connaissance et la pratique de la divination runique peut donc être très utile : pour plus de détails sur les runes divinatoires, voir mon livre *ASC des runes*, Jacques Grancher).

Il faut donc clairement définir le but que l'on souhaite atteindre par l'intermédiaire des runes, et n'en laisser aucun aspect de côté, afin de pouvoir correctement choisir les runes devant agir. Si le but est difficile à obtenir ou complexe, il peut être utile, voire indispensable, de procéder en plusieurs étapes, et composer plusieurs formules runiques qui, chacune, permettra de passer les différentes étapes menant au résultat final.

Nous n'insisterons jamais assez sur le fait qu'il est impératif de parfaitement connaître la signification des runes, sans laquelle aucun travail efficace ne peut être effectué.

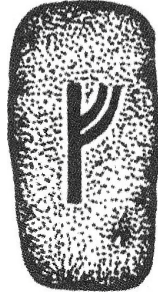
Il est bon de préciser que les résultats prennent parfois du temps ; il ne faut pas espérer parvenir au but en claquant des doigts : des jours, des semaines, voire des mois peuvent être nécessaires. Lorsque la formule est composée, elle devra être inscrite, ou gravée, selon le support choisi. Il n'est pas nécessaire de graver le cryptogramme dans le bois, le métal ou la pierre, cela ne sera utile que si vous êtes plutôt traditionaliste, sinon la formule inscrite sur du parchemin vierge ou simplement du papier sera tout aussi

efficace. Il est, par contre, impératif que vous puissiez «croire», car la coopération de votre subconscient est la condition *sine qua non* de la réussite. Si vous pratiquez la magie runique comme un jeu de salon, un simple amusement ou par curiosité, n'espérez pas obtenir le moindre résultat. De même, si vous êtes pressé(e), et incapable de consacrer de longues heures à l'étude tant théorique que pratique des runes, inutile d'aller plus loin, vous perdriez votre temps. Le savoir runique se mérite : on ne vous demande pas de sacrifier un œil ni de vous pendre à un arbre comme le fit Odin, mais un important travail est requis, seules la connaissance et l'expérience vous permettront d'atteindre la «sagesse» de l'art d'Odin.

Nous verrons, plus loin, quelques exemples de formules runiques, mais, tout d'abord, il nous faut clarifier le rôle des runes dans une utilisation magique. Précisons qu'il ne s'agit que d'un récapitulatif, qui ne peut pas remplacer les différentes informations données pour la signification essentielle de chaque rune au chapitre IV. Lisez et relisez ces informations ; nous insistons sur le fait qu'il est impératif de parfaitement connaître le sens des runes et leurs interactions avant de passer à la pratique. Vous devez les connaître par cœur, en saisir le sens, la dimension mystique, comprendre comment elles agissent, dans quel contexte. Souvenez-vous toujours que les runes ne sont pas isolées, elles font partie d'un tout, et ne peuvent se comprendre réellement que par la perception de cette synthèse magico-religieuse que constitue la «roue runique». Imprégnez-vous de l'esprit qui régit l'art des runes, condition essentielle pour mener à bien l'étude des runes, que ce soit dans un but divinatoire ou magique. Sans cette connaissance «intime» des runes, vous n'arriverez à rien de bon.

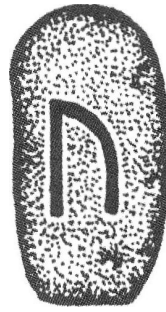
2. RÉCAPITULATIF

FEOH



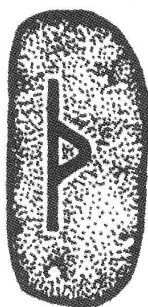
- Pour l'accroissement de la richesse, des biens, des propriétés, des objets de valeur (voir avertissement plus bas).
- Permet de consolider une phase heureuse ou une relation sentimentale.
- Pour les changements positifs, la création d'une entreprise, le lancement d'un projet, l'avancement d'une affaire.
- Pour l'expansion d'une situation existante (attention : il ne faut pas commencer une formule par cette rune lorsque l'on se trouve dans une situation défavorable ou désagréable, car elle risquerait d'aggraver le problème en provoquant son expansion. De même, il ne faut pas utiliser une rune de rétention comme Is. Ne pas utiliser Feoh, Ur ou Eh lorsque l'on veut préserver une situation).
- Pour projeter la puissance magique et agir à distance.
- Pour s'attirer, ou attirer sur quelqu'un, les forces cosmiques.
- Pour renforcer les pouvoirs psychiques et magnétiques, la voyance, la divination, etc.
- Pour aider au développement personnel (intellectuel, intuitif, imaginatif, créatif...), et social.

Ur



- Pour les changements indéterminés (pour les changements déterminés, utiliser Eh), par exemple si l'on veut changer d'emploi, sans préciser lequel.
- Pour le renouvellement (général) d'une situation, ou pour introduire des données nouvelles dans sa vie ou celle d'autrui (attention : ne pas utiliser Ur si l'on veut préserver une situation, voir, dans ce cas, la rune Is).
- Pour guérir et maintenir une bonne santé (autant physique que mentale).
- Pour la connaissance de soi et des autres.
- Pour développer la créativité, l'inspiration.
- Pour créer des circonstances favorables, et s'attirer la chance.

Thorn



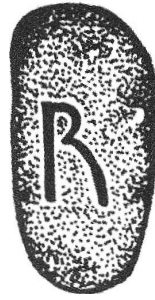
- Pour la défense, de soi ou d'autrui.
- Pour attaquer ses ennemis et les vaincre.
- Pour l'emporter dans une lutte, un conflit, ou dans les sports de combat.
- Pour concilier deux forces dysharmoniques.
- Pour mener à bien les projets à deux, quand les personnes sont difficilement compatibles (si les personnes sont en harmonie, utiliser Eh).
- Pour la persévérance.
- Pour lutter contre la timidité et le manque d'audace.
- Pour la magie sexuelle.
- Pour triompher des obstacles.
- Pour la protection contre les caprices du Wyrđ, ou sa propre folie (à utiliser, tout particulièrement, dans les situations où l'on n'est pas sûr de soi, ou quand on ne peut exercer aucun contrôle dans une situation qui dépend du hasard et/ou d'autrui... voir aussi Hagel).

As



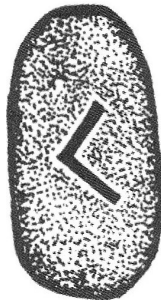
- Pour tout ce qui concerne la communication, les travaux intellectuels, l'éducation, la connaissance, le savoir-faire.
- Pour les négociations, l'écrit ou l'oral (débats, discours...), les apparitions en public.
- Pour inspirer la confiance lors d'examens ou d'entretiens.
- Pour la rédaction d'ouvrages littéraires ou techniques.
- Pour accroître les pouvoirs magiques, la clairvoyance, la télépsychie, etc.
- Pour développer le pouvoir d'attraction sur autrui, le charisme et le pouvoir de conviction.
- Pour trouver l'inspiration.
- Pour accroître le pouvoir de suggestion et d'hypnotisme.
- Pour bannir la peur de la mort.
- Pour acquérir la sagesse et l'extase mystiques.
- Pour communiquer avec les forces divines et les entités conscientes de l'Autre Monde.
- Pour le voyage astral (extériorisation du corps astral).

Rad



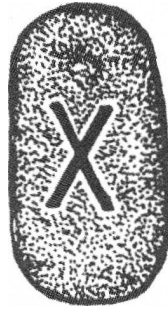
- Pour tout ce qui touche à la communication, au mouvement, aux déplacements et voyages, aux transports, et aux sports de mouvement.
- Pour la protection des biens et des personnes lors de voyages, de déplacements ou de vacances.
- Pour la mise en route des projets et des entreprises.
- Pour les déménagements.
- Pour être en harmonie avec les rythmes individuels et cosmiques.
- Pour obtenir justice, conformément au droit.

Ken



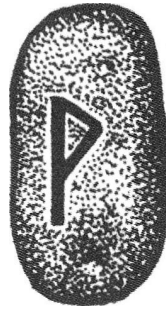
- Pour la protection des objets de valeur.
- Pour le bien-être physique, la confiance en soi (lutte contre la timidité), et le dynamisme.
- Pour renforcer les aptitudes dans tous les domaines.
- Pour les nouveaux départs et les projets envisagés de façon positive et constructive.
- Pour développer l'intuition créatrice.
- Pour l'inspiration et l'espoir.
- Pour développer la concentration.
- Pour y voir clair en soi, ou dans une situation.
- Pour la guérison, et pour les régénérations.
- Pour l'amour et l'harmonie, la réciprocité des sentiments, la stabilité dans les relations.
- Pour la magie sexuelle.
- Pour développer ou intensifier l'attirance sexuelle.

Gyfu



- Pour l'amélioration sentimentale, l'amour, l'harmonie, la bonne entente.
- Pour développer la magie sexuelle.
- Pour engendrer une union mystique, ou une union (y compris sexuelle) avec une entité de l'Autre Monde.
- Pour accroître et développer les pouvoirs et influences magiques.
- Pour l'équilibre, tant physique que moral ou mental.
- Pour l'harmonie dans les couples, mais aussi dans les relations amicales et familiales, ou de travail.
- Pour acquérir la sagesse.
- Pour aller facilement vers les autres.
- Pour nouer des relations, se faire des amis.
- Pour parvenir à exprimer ses sentiments.

Wynn



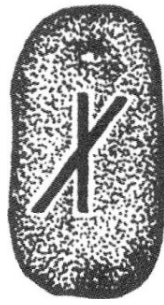
- Pour la réussite, le bonheur partagé.
- Pour obtenir la sérénité.
- Pour renforcer les liens.
- Pour obtenir satisfaction dans presque tous les domaines (mais uniquement les domaines positifs, non pour la vengeance, par exemple), surtout en amour, en amitié et dans le travail.
- Pour obtenir la joie et le bien-être.
- Pour la fraternité et l'harmonie entre les êtres.
- Pour résoudre les problèmes relationnels, pour mettre fin aux disputes ou les éviter.
- Pour les conséquences heureuses d'un voyage ou d'un déplacement (que le voyage soit physique ou mystique).
- Pour consolider une union.
- Pour transformer une liaison amicale ou de camaraderie en histoire d'amour.
- Pour la guérison, ou en période de convalescence.
- Wynn est aussi parfaite pour réunir les runes dans un but précis, les associer en les liant (voir plus loin). Pour augmenter l'efficacité des runes liées.

Hagel



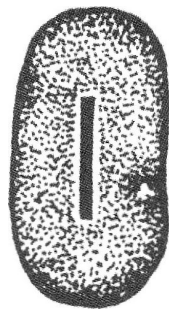
- Pour la protection contre la malchance et les coups du sort.
- Pour favoriser la chance (en tant que force impersonnelle, comme la Nature qui agit sur tous sans distinction).
- Pour tous les événements sur lesquels on n'exerce aucun contrôle (voir aussi Thorn).
- Pour la connaissance.
- Pour prendre une décision et agir en toute connaissance de cause.

Nyd



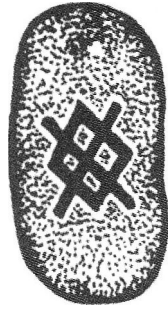
- Pour la prudence, le bon sens, un jugement sûr (aide à adopter une attitude prudente pour que les projets aboutissent, notamment quand ceux-ci sont délicats ou difficiles)
- Pour lutter contre le Wyrd ou l'Orlög négatifs.
- Pour la patience et la volonté durable, l'opiniâtreté, le sens pratique et la réflexion, voire la sagesse.
- Pour développer la volonté magique, afin de renforcer son action.
- Pour le développement des pouvoirs magiques et spirituels.
- Pour supprimer la haine et les conflits.
- Pour la protection, tout particulièrement spirituelle.
- Pour augmenter et affiner les capacités divinatoires.
- Pour la magie sexuelle, pour obtenir un amant, une maîtresse.
- Pour «pimenter» une relation amoureuse/sexuelle.
- Nyd est à utiliser, en particulier, pour les objectifs à long terme, nécessitant un effort volontaire et durable.

Is

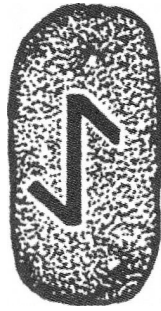


- Pour maintenir, immobiliser, lier, faire durer une situation.
- Pour préserver une situation ou conserver une influence (on l'utilisera donc pour «geler» une situation créée par les runes précédentes). Attention : ne pas utiliser Is lorsque l'on veut faire changer ou évoluer une situation.
- Pour développer la concentration et la volonté.
- Pour contrôler et contraindre autrui.
- Pour bloquer et détruire l'influence de «forces dynamiques» contraignantes ou indésirables.
- Pour contrecarrer l'envoûtement, et s'en protéger.
- Pour rendre inefficace un «sort» magique lancé contre soi (ou contre quelqu'un d'autre, protection).

Gar



- Pour la fécondité (des Hommes, des animaux).
- Pour la fertilité (de la terre, des plantes).
- Pour la créativité.
- Pour amener la paix et l'harmonie.
- Pour l'assistance dans les affaires judiciaires, pour obtenir justice ou réparation.
- Pour matérialiser des concepts, des idées, des rêves, des phantasmes, des espoirs, des désirs.
- Pour un résultat tangible, matériel, provenant des efforts accomplis, de l'argent investi, ou du temps et de la peine dépensés.
- Toutefois, Gar est surtout efficace pour un résultat à long terme, sous forme d'honneurs ou de promotions, mais pas tellement pour des concrétisations financières (dans ce cas, voir Daeg, que l'on associe à As). Attention : ne pas utiliser Gar pour un changement rapide.



Eoh

- Pour se libérer de la peur de la mort, pour intégrer la véritable nature de la mort, qui n'est pas une fin, mais un nouveau début.
- Pour la protection contre les perfidies du hasard, contre le Wyrð négatif.
- Pour prendre les bonnes décisions, et surtout éviter d'en prendre de mauvaises.
- Pour développer une volonté à toute épreuve, pour augmenter l'endurance spirituelle.
- Pour développer la créativité.
- Pour favoriser les visions mystiques.
- Pour se protéger des forces maléfiques ou nuisibles.
- Pour éliminer les obstacles ou les renverser à son avantage.
- Pour se souvenir de ses vies passées.
- Pour la psychométrie (mémoire moléculaire ou mémoire des objets, des murs, des lieux).
- Pour se libérer du passé.
- Pour retrouver une personne perdue (amour ou amitié). Pour retrouver des objets ou des choses, utiliser Peorth.
- Pour la voyance régressive (voyance dans le passé à long terme).
- Pour communiquer avec les autres réalités, les autres mondes, les réalités alternatives ou virtuelles.
- Pour accroître le pouvoir personnel.
- Pour les changements radicaux.

- Pour un changement dans le cadre d'une relation ou d'une structure professionnelle déterminée (voir aussi Eh).

Peorth



- Pour les héritages, les investissements, les spéculations, les jeux d'argent (liés au hasard ou non).
- Pour percevoir le Wyrd et anticiper ses courants et remous.
- Pour la divination.
- Pour transformer une idée en acte magique.
- Pour retrouver les choses et objets perdus (mais non pour les personnes; dans ce cas, utiliser Eoh).
- Pour régler les problèmes psychologiques.
- Peorth met en lumière les ressources cachées, surtout celles qui correspondent aux runes qui la suivent.

Eolh



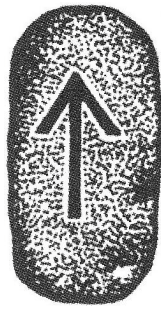
- Pour protéger, défendre (une personne) contre la mauvaise influence ou les mauvaises actions d'autrui.
- Pour protéger contre les douleurs physiques, qu'elles soient internes ou externes.
- Pour la protection d'une personne ou d'un être vivant (et non d'un bien; dans ce cas, voir Odal).
- Pour préserver et renforcer l'amitié.
- Pour transformer une nouvelle amitié en amour.
- Pour communiquer spirituellement avec des êtres non humains mais sensibles.
- Pour communiquer avec les autres mondes, et avec l'Autre Monde.
- Pour renforcer la *hamingja* (pouvoir magique et chance), ainsi que la force vitale.
- Pour changer un trait de caractère négatif en un positif.
- Pour renoncer à de mauvaises habitudes (dans ce cas, on l'associe à Tyr).
- Pour aider dans les situations où il faut faire un choix ou prendre une décision, notamment dans les domaines intellectuel et artistique.
- Pour changer de métier ou de carrière.

Sigel



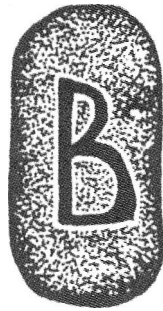
- Pour le succès en tous domaines, notamment le succès «brillant».
- Pour garantir le succès par la volonté.
- Pour «briller» en société, être le centre d'attraction.
- Pour renforcer les *hvel* (centres psychiques, équivalent des chakras de la mystique orientale).
- Pour augmenter la volonté.
- Pour la combativité, l'audace, la confiance en soi.
- Pour la santé, et la force physique.
- Pour le bonheur et une vie heureuse.
- Pour les idées claires, la compréhension.
- Pour éclaircir les situations troubles.
- Pour guider sur les sentiers de l'initiation, vers l'illumination.
- Sigel est également favorable pour débiter de longues études, et pour les voyages.

Tyr



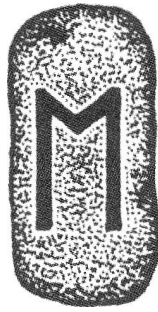
- Pour obtenir la victoire et le succès; mais uniquement si la victoire ou le succès sont justes, si on les mérite).
- Pour développer la volonté.
- Pour le sens du sacrifice et des responsabilités.
- Pour le courage, l'opiniâtreté, l'audace, le dynamisme.
- Pour agir avec honneur et justice.
- Pour défendre une position ou une décision juste.
- Pour protéger ses intérêts contre un rival.
- Pour renoncer à une mauvaise habitude (on l'associe alors à Eolh).
- Pour la confiance et la fidélité»
- Pour une liaison heureuse qui apportera un bonheur durable.
- Tyr aide dans toutes les situations de discorde et dans les compétitions.
- On utilise Tyr dans un cryptogramme lorsque la personne sur laquelle l'action magique doit porter est un homme (si c'est une femme, on utilisera Lagu). Cela est vrai lorsque le sexe de la personne doit être précisé dans la formule, en amour et en sexualité, tout particulièrement. C'est donc bien la personne «visée» dont le sexe est précisé, et non pas la personne pour laquelle le cryptogramme est établi. Nous donnerons un exemple précis, plus loin.

Beorc



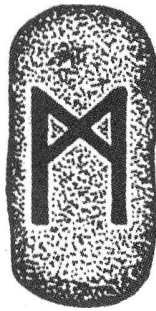
- Pour tout ce qui se rapporte aux affaires familiales et domestiques, ce qui concerne l'époux ou l'épouse, les enfants, la maison ou le mariage, l'union. Beorc est particulièrement positive pour ce qui concerne les enfants, voire les grossesses.
- Pour l'harmonie sexuelle dans un couple établi, qu'il soit marié ou non (pour les célibataires, on utilisera plutôt Feoh ou Ur).
- Pour protéger et cacher (dissimuler pour protéger).
- Pour maintenir et relier différents pouvoirs.
- Pour renaître en esprit.
- Pour la créativité (amener les idées à maturation).

Eh



- Pour les transports, les déplacements, les voyages.
- Pour les changements précis définis par d'autres runes du cryptogramme (mais pour un changement dans le cadre d'une relation ou d'une structure professionnelle déterminée, on utilisera plutôt Eoh). Si l'on souhaite un changement radical de situation ou de direction, mais indéterminé, on utilisera Ur.
- Pour amplifier les effets de deux forces harmoniques (si les forces sont dysharmoniques, on utilisera Thorn).
- Pour l'avancement des projets à deux (quand les deux personnes sont en harmonie ; sinon, voir Thorn).
- Pour les déménagements (seulement si on a une idée précise du nouvel endroit où l'on veut vivre; sinon, quand on veut laisser sa part au hasard, il faut utiliser Ur).
- Pour les voyages de l'âme à travers les mondes.
- Pour l'extériorisation du corps astral.
- Pour la confiance et la loyauté.
- Pour développer la sagesse prophétique.
- Pour projeter le pouvoir magique.
- Pour augmenter sa rapidité en tout.
- Attention : il ne faut pas utiliser Eh, rune de changement, si l'on veut préserver une situation existante (voir Is, dans ce cas).

Man



- Pour les projets collectifs.
- Pour mener à bien les actions engagées, prendre conscience de ses erreurs et faiblesses, et pour déceler les problèmes.
- Pour les groupements et les associations, ou tout ce qui touche au social et à l'humanitaire.
- Pour augmenter l'intelligence, la mémoire, le sens de l'analyse, la logique, et, en général, toutes les capacités de l'intellect.
- Pour développer l'ingéniosité et la capacité d'invention.
- Pour ouvrir l'*hugauga* («l'œil de l'esprit», équivalent du «troisième œil»).
- Pour tout ce qui concerne les liens du sang et du cœur.

Lagu



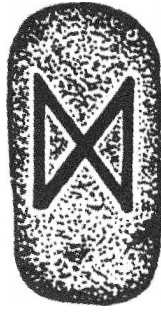
- Pour guider le chercheur à travers les difficultés et épreuves initiatiques.
- Pour accroître la vitalité.
- Pour engendrer des «champs magiques» afin de les structurer et de les modeler par la volonté pour agir magiquement.
- Pour augmenter le magnétisme personnel.
- Pour développer le don de «double vue».
- Pour l'intuition, la voyance, la sensibilité.
- Pour développer les dons artistiques.
- Pour développer l'imagination.
- Pour tout ce qui concerne le domaine psychique.
- On utilise Lagu pour spécifier que la personne sur laquelle le cryptogramme doit agir est une femme (si c'est un homme, voir Tyr).

Ing



- Pour l'équilibre mental et physique.
- Pour l'accomplissement heureux d'une affaire en cours, pour la fixer telle qu'elle est et empêcher autrui d'en tirer profit à nos dépens.
- Pour garantir un durable, et jouir en paix des résultats obtenus.
- Pour stocker et transformer les énergies dans un but magique et/ou rituel.
- Pour garantir la réussite des rites ou des formules de fertilité.
- Pour la fertilité (surtout masculine).
- Pour la méditation.
- Pour la concentration (de la pensée).
- Pour la concentration de l'énergie.
- Pour libérer la puissance de façon soudaine, afin de projeter toute l'énergie accumulée d'un coup.

Daeg



- Pour l'inspiration ou illumination mystique (le don d'Odin).
- Pour les changements progressifs menant à la réussite et à la prospérité (surtout financière, pour les distinctions et les honneurs, les résultats non directement financiers, voir Gar). On l'associe alors fréquemment à As, afin d'amplifier son action.
- Pour se libérer d'une attitude tenace et difficile à changer (dans ce cas, l'associer à Tyr).
- Pour prendre de nouvelles résolutions, pour changer d'attitude, d'opinion, ou réévaluer sa position.

Odal



- Pour garantir l'ordre parmi les siens.
- Pour que les intérêts communs l'emportent, dans la maison ou la famille.
- Pour développer le sens de la famille, du groupe, du clan, ou consolider les liens familiaux ou sociaux.
- Pour recueillir la puissance magique latente héritée des générations passées.
- Pour la richesse et la prospérité.
- Pour protéger les biens, les objets, les meubles, les terres ou encore les propriétés (attention : s'il s'agit de protéger une personne ou un être vivant, utiliser Eolh; pour protéger les objets de valeur, on peut aussi utiliser Ken; par contre, s'il s'agit de faire fructifier des valeurs ou des objets, mieux vaut utiliser Feoh).
- Pour les investissements à long terme.
- Pour les constructions, les travaux de réparation, l'aménagement d'une maison ou d'un appartement, ou d'un parc, d'un jardin.
- Pour régler les soucis liés à des personnes âgées.

3. PRATIQUE DES CRYPTOGRAMMES RUNIQUES

Une fois composée, la formule runique devra être tracée sur du parchemin ou du papier (à l'encre de chine noire, généralement), ou gravée sur bois ou sur métal, ou encore peinte sur la pierre.

Analysez bien votre problème, pour en isoler toutes les composantes, afin de pouvoir choisir les runes dont vous aurez besoin. La formule choisie (le cryptogramme) doit parfaitement synthétiser votre demande, être un reflet exact de votre souhait.

Restez réaliste, ne demandez pas l'impossible. Votre vœu doit aussi correspondre à un désir ou à un besoin réel, et non pas à une lubie passagère.

Normalement, la gravure d'une formule runique s'accompagne d'un rituel précis, mais on peut très bien s'en passer, et cet aspect de la question dépasse le cadre du présent ouvrage. Les personnes intéressées peuvent se reporter à des livres spécialisés.

Lors de la composition de votre cryptogramme, il faudra prendre soin de vous concentrer sur chaque rune tracée, afin d'en définir clairement l'usage dans la formule. Il peut être utile, également, avant de tracer la formule, de consacrer un moment de méditation à chacune de runes. Cet exercice de concentration/méditation sera à renouveler quand la formule sera complètement inscrite, afin d'en définir clairement le rôle. N'oubliez pas que l'esprit subconscient (ou inconscient, si l'on préfère ce terme) joue un rôle primordial dans la magie; il est donc essentiel que le résultat souhaité soit, en quelque sorte, déjà réalisé en esprit, ou en imagination, qu'il soit déjà acquis, et que sa «matérialisation» ne soit plus qu'une «formalité». On sous-estime souvent le rôle de la «foi» dans la magie ; or, il est impératif de croire que l'on va réussir, que c'est possible, que c'est déjà en train de se produire. Avoir des doutes quant à la réalité de la magie est une attitude normale, et même saine, lorsqu'on n'a jamais pratiqué. Mais, quand on décide de «passer aux actes», le doute n'est plus de mise : si vous êtes sceptique, c'est de vous-même et de vos capacités que vous doutez. Ne vous étonnez pas, alors, de n'obtenir aucun résultat. Entendons-nous : il ne s'agit aucunement d'avoir une foi aveugle, ce qui ne serait que de la bêtise, mais de pouvoir croire, lorsque vous pratiquez l'art runique, que c'est possible. C'est comme lorsque vous regardez un film ou lisez un roman : pour y prendre du plaisir, il vous faut croire, un moment, à la réalité de l'histoire. La magie ne peut agir sans la participation de votre esprit,

et c'est votre imagination qui va visualiser la concrétisation de votre vœu. C'est dans ce sens qu'il faut «croire» ou «avoir la foi» et non dans un sens religieux. Sou- venez-vous de l'enseignement des runes, notamment de Rad et Gar : le vitki doit rester libre, il doit être au-dessus des vaines croyances religieuses, qui ne sont que des superstitions destinées à rassurer les faibles. Les religions sont des prisons pour l'esprit, et c'est l'esprit totalement libre que le vitki peut avancer sur le chemin de l'évolution spirituelle, laquelle mène à l'état d'Éveil, où l'être est libéré des contingences de la matière et peut, enfin, s'ouvrir à la véritable réalité de l'Univers.

*

* *

Les cryptogrammes runiques sont de deux types : les formules composées de runes tracées les unes après les autres, généralement de gauche à droite, horizontalement ou tout autour d'un cercle; et les runes «liées», où les caractères forment une composition particulière en étant liées les unes aux autres en une seule figure.

Notons qu'il est également possible de n'inscrire qu'une seule rune, si elle synthétise parfaitement le vœu que l'on souhaite voir se réaliser. Dans ce cas, on peut la tracer ou la peindre de la couleur qui lui est associée. Lorsqu'il s'agit d'une composition, on la trace sur fond blanc, ou bien sur fond coloré, le plus souvent rouge (les runes peuvent alors être inscrites en couleur or, qui est fréquemment associée au rouge). On peut également tracer les runes en rouge.

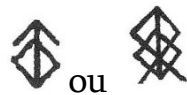
On peut encore se fabriquer ainsi un jeu de runes qui servira à méditer sur chacune des runes pour s'en imprégner.

Voyons, à présent, quelques exemples de cryptogrammes runiques.

- Supposons que vous désiriez créer une composition runique pour réussir un examen de droit. Vous utiliserez donc **As** (réussite à un examen) et **Gar** (droit, justice, succès dans ce domaine). Vous les placerez de façon à obtenir une «rune liée», c'est-à-dire en associant les deux runes en une seule figure équilibrée, comme ceci :



On peut aussi doubler **Feoh** :



Si l'examen porte sur l'économie, par exemple, vous utiliserez **As** et **Feoh** (qui touche à l'argent et aux contrats) :



Dans ce cas, **Feoh** a été inversée, mais cela n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est que les runes utilisées soient discernables, et que la composition soit équilibrée, harmonieuse. Nous pouvons très bien inverser **As**, cette fois :



Vous remarquerez que, dans les deux derniers exemples, la rune **Nyd** transparaît dans le graphique. Dans ce cas, c'est une bonne chose, car elle va parfaitement dans le sens du but visé. Veillez toutefois à ce qu'aucune rune contradictoire n'apparaisse dans votre composition. N'hésitez pas à faire des essais pour pouvoir choisir la meilleure version pour vous, la plus évocatrice (l'intuition du vitki compte beaucoup, parfois) ; mais vérifiez bien qu'il n'y a pas de contradiction et qu'aucune rune contraire à votre projet n'apparaît dans la composition.

- Si, à présent, vous voulez protéger une union ou une relation sentimentale déjà heureuse, vous utiliserez **Gyfu** (l'amour) et **Is** (préservation) :



Vous pouvez également ajouter ce que l'on appelle une «ligne de terre», qui sert de fixateur, et qui est une barre horizontale placée au bas de la formule, qui relie les «pieds» des runes :



ou :



- Si vous souhaitez favoriser une nouvelle histoire d'amour, la précédente composition ne convient pas, puisqu'elle ne concerne que les liens existants et déjà heureux. Donc, ici, vous utiliserez **Feoh** doublée :



Ou, encore, **Gyfu** et **Feoh** :



Ou le même cryptogramme avec ligne de terre :



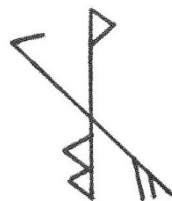
On peut aussi rajouter **Lagu** (si la personne aimée est une femme) :



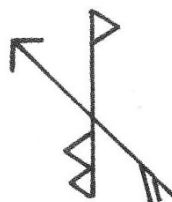
Ou **Tyr**, si la personne «visée» est un homme :



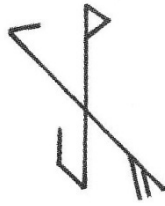
- Voici, à présent, une ancienne composition runique teutonne basée sur **Nyd**, destinée à un homme désirant une réponse favorable de la femme qu'il aime (liens déjà existants). Les autres runes utilisées sont, dans le sens des aiguilles d'une montre : **Wynn** (bonheur), **Feoh** (sentiments et sexualité), **Beorc** (harmonie du couple en tant que «famille»), et **Lagu**, parce que la personne sur laquelle le cryptogramme doit agir est une femme.



Si la composition devait relancer un homme, cette fois, il faudrait remplacer **Lagu** par **Tyr** :



Si la composition était tracée pour un homme célibataire (sans attaches), et destinée à une femme, on pourrait, par exemple, remplacer **Beorc** par **Ur** :



On remarquera que la rune placée en bas se trouve renversée, mais cela n'a aucune importance dans ce type de composition.

- Pour améliorer la situation professionnelle, obtenir un meilleur poste ou une augmentation, ou pour trouver un emploi (formule générale à adapter selon le cas personnel), on placera tout d'abord Daeg, pour signifier le changement progressif lié à une rémunération ; puis Eoh, pour prendre les bonnes décisions et se prémunir contre les retournements de situation. Ensuite, on utilisera Feoh et Odal, pour l'argent et l'avancement (Feoh), qui se concrétisent à long terme (Odal). On y ajoutera As, pour placer les entretiens et négociations sous les meilleurs auspices ; et on conclura par Gar, pour assurer un résultat tangible venant récompenser les efforts accomplis, et pour coupler son action à celle de Daeg, associant ainsi résultats financiers et position sociale.



Traditionnellement, les compositions runiques comportent un nombre impair de runes, mais ce n'est pas une obligation. Si l'on veut sacrifier à cette tradition, on peut, ici, ajouter **Ing**, afin de se prévenir contre l'adversité et pouvoir jouir en paix du résultat obtenu :



- Voici, à présent, un cryptogramme créé par Tony Willis (voir bibliographie), destiné à protéger une machine à écrire ou un ordinateur (traitement de texte). Cette formule n'évitera pas les pannes, bien sûr, mais vise à éviter que le matériel tombe en panne à un moment particulièrement gênant, ou qu'il soit volé. Le cryptogramme commence par **Ken**, qui va protéger le matériel et le maintenir en bon état de marche (la machine est ici considérée comme un bien de valeur, à cause de son utilité). Ensuite, **Is**, pour conserver cette influence. La rune **Odal** précise que ce qui est à protéger est un objet et non un être vivant. Quant aux deux dernières runes, **Rad** et **As**, elles insistent sur le

fait que le matériel à protéger concerne la communication (influence mercurienne). On aurait pu utiliser une seule de ces deux runes, mais Willis a conservé la tradition voulant qu'il y ait un nombre impair de signes dans un cryptogramme, ce qui explique le doublement de l'influence.

< | ✘ R R

- Ce cryptogramme est destiné à retrouver une personne, une femme en l'occurrence, que l'on a perdue de vue. Nous commençons par **Eh** car nous voulons un changement défini, et parce que cette rune concerne les déplacements. Nous continuons par **Lagu**, parce qu'il s'agit d'une femme. Ensuite, **Eoh**, parce que cette rune concerne le retour des personnes disparues, mais aussi pour se protéger des caprices du hasard, et pour renverser les difficultés à notre avantage. **Hagel**, pour favoriser la chance et parce que nous n'avons aucun contrôle sur la situation ; puis, **Thorn** pour les mêmes raisons. Ensuite, vient **Rad** pour la protection liée aux déplacements, et parce qu'elle touche à la communication. Nous terminons par **Is** pour maintenir le résultat que nous obtiendrons, afin que les retrouvailles soient durables.

M T S H R I

Si la personne à retrouver était un homme, le cryptogramme deviendrait :

M T S H R I

Si l'on souhaitait retrouver une femme pour laquelle on éprouve de tendres sentiments, on pourrait ajouter **Wynn** pour insister sur le pôle sentimental et le fait que l'on souhaite transformer la relation en histoire d'amour, en remplacement de **Thorn** (si l'on veut conserver un nombre impair de runes), et en changeant un peu l'ordre des runes :

M T P S H R I

Et si la personne était un homme, il conviendrait de remplacer **Lagu** par **Tyr** :

M T P S H R I

Bien sûr, tous les cryptogrammes donnés ici ne sont que des exemples que vous pourrez adapter à votre cas particulier. Il faut éviter de multiplier inconsidérément les runes dans une composition, on peut considérer que cinq ou sept runes est un maximum, car les énergies risquent de se dissiper ou de se contredire.

Notons que, dans la composition de runes «liées», on ne doit pas excéder un maximum de cinq runes, car, au-delà, la figure devient trop chargée : elle doit rester simple, équilibrée et efficace. Il n'est nécessaire que le symbole final soit symétrique, mais il doit rester bien équilibré et agréable à l'œil.

Certaines runes ayant des domaines d'application assez proches, à vous de voir lesquelles il faut choisir, s'il faut en prendre une plutôt qu'une autre, selon la situation et ce que vous voulez obtenir. En la matière, l'intuition et l'expérience remplaceront vite une connaissance purement livresque; aussi n'hésitez pas à pratiquer, encore et encore.

Un détail, toutefois : l'éthique runique veut que l'on n'agisse pas sur autrui sans son consentement ou sa demande expresse. Il ne vous appartient pas de juger si la vie des autres doit changer ou non. Si vous voulez expérimenter, soyez votre propre cobaye, et n'agissez sur aucun être vivant dans ce but : n'oubliez pas la leçon du dieu Tyr et de la rune du même nom, agissez toujours dans l'honneur et la justice. Ne vous imaginez pas, par exemple, que vous pouvez impunément agir sur des animaux parce qu'ils sont supposés être des formes de vie «inférieures». Cette «règle» n'existe pas en magie, laquelle ne considère que les formes de vie, sans distinction. Pensez au fait, aussi, que si l'on en croit la tradition, les animaux sont protégés par certains esprits élémentaires, dont la vengeance est redoutable (les annales, tant anciennes que modernes, recensent de nombreux récits de rencontres avec ces entités venues de l'Autre Monde, ou d'un «Univers parallèle», pour employer une terminologie plus moderne, bien qu'incorrecte).

N'oubliez pas, non plus, une des lois essentielles de la magie, celle du «choc en retour» : si vous faites le mal, il vous reviendra toujours, sous une forme ou une autre, et souvent avec plus de violence qu'au départ! Ne prenez pas cet avertissement à la légère, car la pratique de la magie peut être dangereuse, et les erreurs ne sont pas pardonnées. Vous manipulez des forces aveugles, incontrôlables, mais qui obéissent à des lois précises : si vous violez ces lois, tant pis pour vous, car vous en subirez inévitablement les conséquences, d'une façon ou d'une autre, tôt ou tard.

Si vous le désirez, vous pouvez «consacrer» votre cryptogramme, comme nous l'avons vu plus haut, par la concentration et l'imagination. Cependant, si vous êtes plutôt traditionaliste, vous pouvez user d'un rituel. Il en existe de diverses sortes, des plus simples aux complexes. En voici un qui est très facile à mettre en œuvre.

«À mon avis, la meilleure technique consiste à placer la feuille de papier (ou tout autre support du cryptogramme ou de la composition) sur l'étoffe blanche qui sert à la divination directement sur le sol ou sur une table basse, et de se tenir debout dans l'ancienne posture d'invocation teutonique, avec le tissu devant soi : bras levés de chaque côté du corps, la tête renversée pour que le corps forme la lettre Y (ou Eolh dans l'ancien Futhark). Vous resterez dans cette position quelques minutes et sentirez alors apparaître dans les mains des fourmillements qui remonteront lentement le long des bras pour venir s'«accumuler» dans le plexus solaire. Les Teutons utilisaient cette méthode pour capter l'énergie se trouvant dans l'atmosphère, énergie imprégnée de la force vitale. [...] Laissez cette énergie venir en vous pendant deux ou trois minutes, un peu plus si vous êtes novice, afin de créer un champ de force perceptible à l'intérieur de vous-même. Ensuite, baissez les mains et, la paume vers le bas, tenez-les au-dessus de l'objet que vous voulez consacrer.»

(Tony Willis, Les Runes, Flammarion.)

L'énergie ainsi accumulée, concentrée par la volonté et dirigée par l'intention, ira «charger» le cryptogramme. Vous pouvez, lorsque vous serez dans la posture d'invocation, énumérer, mentalement ou à voix basse (dans un murmure grave et monocorde), les raisons pour lesquelles vous avez créé le cryptogramme. Ensuite, remerciez les forces (puissances cosmiques, divinités, esprits élémentaires, selon les cas) dont vous avez demandé l'intervention.

La composition devra être conservée, sur soi ou dans un endroit qui lui sera spécialement consacré, jusqu'à ce qu'elle ait agi conformément au souhait. Puis, quand vous aurez obtenu ce que vous vouliez, si la formule a été inscrite sur parchemin ou papier, vous brûlerez le support. S'il s'agit d'un matériau dur (bois, métal, ou pierre), vous le placerez dans un linge propre (ou dans du papier d'aluminium, côté brillant à l'intérieur), et vous l'enterrerez, durant une période comprise exactement entre une nouvelle Lune et la suivante, de façon à le décharger de ses énergies.

Pour les cryptogrammes tracés sur papier ou parchemin, on préconise souvent d'inscrire la formule dans un cercle, pour concentrer et renforcer l'influence magique. Cela correspond aux pentacles de la magie «classique», aux «sceaux» de la magie du Chaos ou encore aux «boucliers chamaniques».