Übersetzung: ***Druid Magic***

by Maya Magee Sutton, Ph.D. and Nicholas R. Mann

Rufe Deinen „Inneren“ Druiden ins Leben !
Druid Magic bietet Dir ein Abenteuer an – den Druiden in Deinem Inneren zu erwecken.
Du kannst auf Grund Deiner Wurzeln, die auf die spirituelle Tradition Deiner Vorfahren zurückgehen, ein Druide werden. Du kannst ein Druide werden, der seine Kreativität und geistige Kraft aus seinem tiefsten Inneren schöpft.
Du kannst ein Druide werden, der die geheiligte Kraft der Flüsse, Hügel, Tiere und Haine kennt. Du kannst ein Druide werden, der die Individualität in sich selbst, in allen Wesen, im Umfeld, selbst im Boden (im Land) respektiert.
Momentan erlebt diese Geisteshaltung eine Renaissance – Druidentum existiert wieder und lebt !
Als Magier, als Heiler, als Lehrer (Lernender, Gelehrter) und als Barde – die Druiden bewahrten und vermittelten das Wissen der alten Kelten.
Dieses Buch verbindet Geschichte, Mythologie und Rituale um Dir aufzuzeigen, wie Du druidisches Wissen für Dein (weiteres) Leben anwendest.

- Lerne Dein äußeres Erscheinungsbild zu verändern
- Entdecke die Bedeutung der Prophezeihungen von Ogham
- Mache ein Ritual in Deinem Hinterhof
- Geh an Bord – zu einer mystischen Reise in die Otherworlds (Parallelwelten?)
- Stürze Dich hinein in die Weisheit der Druiden – betritt das Reich der Magie !

Maya Magee Sutton, Ph.D., geb. 1938 lehrte über 20 Jahre an der Universität von New Mexico – wo sie das keltologische Institut begründete. Außerdem lehrt sie Keltische Mythologie und Angewandtes Druidentum. Sie ist U.S. und irische Staatsbürgerin.

Nicholas R. Mann schrieb mehrere Bücher über keltische Tradition – wie z.B. *The Isle of Avalon* oder *The Keltic Power Symbols.* Er ist britonisch-schottischer Abstammung und lebt eher abgeschieden in den Wäldern von New Mexico.

Erschienen ist das Buch bei Llewellyn Publications – St.Paul, MN, U.S.A. – erstmalig Anfang 2000 (ich habe es im Mai 2000 gekauft).

Die Acknowledgements (Danksagungen) erspare ich mir, allerdings nicht das

V o r w o r t

Three people who will please the Gods: they who love all living beings with all their heart. They who love every beautiful thing with all their strength – and they who seek every knowledge with all their understanding
– A TRIAD OF DRUID WISDOM

Drei Arten von Menschen erfreuen die Götter:
- jene, die jedes Lebewesen aus ganzem Herzen lieben
- jene, die alles Schöne mit all ihrer Stärke lieben,
- und jene, die jegliches Wissen mit ihrer ganzen Geisteskraft (aber auch all ihrem Verständnis) suchen.

Das ist die Trias der druidischen Weisheit.

Viele Leute glauben, das heutzutage kaum etwas von den spirituellen Überlieferungen unserer Vorfahren bekannt ist. Sie glauben, das Wissen der Druiden ist verloren gegangen.
Aber dies ist nicht wahr – in Wirklichkeit gibt es eine Menge von Informationen über Druidentum – es gibt so viele neue Entwicklung von lebendiger druidischer Spiritualität – so daß wir quasi Führer brauchen, die uns helfen, die alten – sowie die sich neu entwickelnden druidischen Erkenntnistheorien nachzuvollziehen.
Dieses Buch ist solch ein Führer. Es gibt eine Menge von Sekundärliteratur über die Geschichte, die Philosophie und auch die geistige Tätigkeit der Druiden – aber wenige Bücher sind wie dieses !
Dieses Buch nimmt Dich bei der Hand und zeigt Dir praxisbezogen und mit beiden Füßen am Boden stehend, wie Du heutzutage den druidischen Weg beschreiten kannst.
Wenn Dich dieses Buch dazu animiert, die dargebotene Einladung anzunehmen, dann wird sich Dir eine völlig neue Welt offenbaren – eine Welt der Magie und Inspiration.
Die Aussage des Buches ist beides – uralt und ewig jung. Es wird Dir aufzeigen, wie Druidentum quasi als unerschöpflicher Quell für spirituelle Energie und Hinwendung wirken kann. Diese Energie strömt aus einer Quelle, die im Zeitlosen ihren Ursprung hat, aber sie ist sehr wohl auch in der zeitlichen Welt verankert, in alten Erinnerungen der Mythen und Legenden. Dieses Buch wird Dir zeigen, wie Du druidische Magie im täglichen Leben anwenden kannst – und Du kannst diesen Weg in große Tiefe und Schönheit gehen.

Philip Carr-Gomm, Oberhaupt des Ordens der Barden, Seher und Druiden – gegeben zu Lewes, Britannien – zu Beltane (1.Mai) 1998

INHALTSVERZEICHNIS

V o r w o r t 2
Vorbemerkung des *ÜBERSETZERS* zur „DRUID-MAGIC“: 8
Einleitung 9

TEIL 1: ANWENDUNG DES WISSENS DER DRUIDEN 13

KAPITEL 1: Erläuterung der Druidenmagie 14
Wir sind reich beschenkte, begabte Menschen 18
Das Erwecken magischer Kräfte (in uns) 19
Sprechen in „Bildern“ 21
Verwünschungen (*Mallachtí*) : 23
Mit Erde, Himmel und Meer 26
Die Reiher – Position (Haltung) 28
Die Harmonie von Druidenmagie 31
Übungen 32
KAPITEL 2: Schützen, Finden und Veränderung der äußeren Erscheinungsform (Shapeshifting) 35
Schützen mit Wächtern 37
Verlorenes wird gefunden 40
Illusionen 42
Shapeshifting (Fith-Fath) 44
Mystische Gestalten in der walisischen Mythologie 45
Die Tätowierungen der Pikten 47
Tiergestalten 48
Kommunikation mit der Natur 51
Masken, Verkleidungen und Kostüme 52
Teleportation 54
Übungen 56
KAPITEL 3: Anfertigen von Gerätschaften zum Ausüben von Druidenmagie 57
Der (Zauber-) Stab der Druiden 57
Die Druiden-Rute 59
Die Druiden-Schnur 61
Das Druiden – Ei 62
Die Druiden-Sichel 63
Die Druiden-Robe (Ornat) 64
Die Kranich-Tasche (Kranichbeutel) 66
Die vier Talismane der Tuatha Dé Danann: 68
Übungen 72
KAPITEL 4: Deine Ausbildung und Entwicklung zum Seher 73
Vorhersagetechnik der Druiden 73
Vorhersage mit *Ogham*-Zeichen 74
Prophezeiungen und das zweite Gesicht 78
Verheißungen 82
Übungen 84

KAPITEL 5: Wie man zum Druidenmagus wird 86
Brigit – Weisheit, Heilung und Lebenseinstellung 86
Brigit's Gaben aus dem Meer, der Erde und dem Himmel 87
Die mystischen Kessel 89
Die Kessel der Poesie 90
Der Weise Richter 92
Bewahrer des Wissens unserer Vorfahren 95
Wie werde ich ein Ph. D. (=Practicing Holistic Druid) 98
Übungen 100
KAPITEL 6: Lebe Deine (Dir) heilige Sexualität 103
Die Gleichheit der Geschlechter unter dem *Brehon-Law* 105
Der verbale Aspekt 106
Die Empfindung 110
Die Erotik 113
Die Ekstase 114
Das Enthauptungsspiel 116
Die weihevolle Sexualität 118
Übungen 120
KAPITEL 7: Abhalten von druidischen Zeremonien 123
Druidische „Mittviertelfeste“ 123
Imbolc 125
Beltane 128
Lughnasadh 131
Samhain 133
Übungen 136
KAPITEL 8: Selbsteinweihung zum wandernden Druiden 138
Der Unterschied zwischen Orgasmus und Einweihung 138
Selbsteinweihung 140
Eine geplante Selbsteinweihung (Maya) 141
Dagegenstossen 141
Grundlagenarbeit 142
Das Unerwartete und Rätselhafte 143
Zeremonielle Veränderung 144
Der Kreis schließt sich 144
Eine ungeplante Einweihung (Nicholas) 145
Die Pilgerreise 147
Trennung 148
Der Abstieg zur schwarzen Göttin 151
Rückkehr und Wiedereingliederung 153
Übungen 157

TEIL 2: VON DER VERGANGENHEIT ZUR GEGENWART . 159

KAPITEL 9: Was ist ein Kelte? 160
Eine kurze Geschichte der Kelten 160
Wer ist heutzutage ein Kelte? 162
Übungen 165
KAPITEL 10: Was ist ein Druide? 166
Die tatsächlichen Druiden 166
Druiden in der keltischen Mythologie 170
Druiden als Lehrer und Propheten 171
Druiden als Heiler 172
Druiden als Ratgeber 172
Druiden als Bannbrecher 173
Druiden als Zauberer 174
Moderne Druiden 175
Übungen 178
KAPITEL 11: Was ist Druidentum ? 180
Das ewige Selbst 181
Das Land der Lebenden 183
Das Land der *Sídhe* 184
Die Geister der Ahnen und Gottheiten 185
Die lebendige Erde 187
Der Weltenbaum 189
Der keltische Kosmos 192
Die vier Säulen des Druidentums 193
Viele Leben(sperioden) 193
Geist in allen Dingen 194
Ehrfurcht vor den Ahnen 194
Viele Welten 195
Übungen 195
KAPITEL 12: Warum wird man ein Druide? 198
Der Druide in Deinem Spiegel 198
Heimkehr 200
Wunder 202
Intellektuelle Schwerpunkte 204
Spiritualität ohne Religion 206
Übungen 209

KAPITEL 13: Wie kannst Du einen Druidenzirkel begründen ? 210
Wie finde ich einen bereits bestehenden Zirkel? 210
Weltweites „networking“ mit Druiden 211
Gründung eines neuen „Haines“ (Zirkel) 213
Quellenstudium 217
Übungen 219
KAPITEL 14: Willst Du die keltischen Ursprungsländer besuchen ? 220
Erfassung und Erforschung Deiner Ahnen 220
Planung der heiligen Pilgerreise 221
Irland 222
Das keltische Britannien (England) 228
Wales 232
Schottland 234
Bretagne 236
Übungen 238

TEIL 3:TRAINING FÜR FORTGESCHRITTENE 239

KAPITEL 15: Alles stehe unter der Herrschaft der Wahrheit 240
Was können wir von Königin Maeve lernen? 243
Der Eric, der Geis und das Gesetz 245
Die Eigenständigkeit des Selbsts 246
Die Göttinnen der Landschaft (des Landes) 248
Die Wahrheit der Eigenständigkeit 250
Übungen 253
KAPITEL 16: Wie lernt man den druidischen Weg aus der Natur? 255
Der geheiligte Platz: Das Nemeton des Druiden 255
Das Vorfeld 257
Das äußere Tor und die Umgrenzung 257
Das innere Tor und das Zentrum 259
Was können wir von den Bäumen lernen 260
Was können wir von den Tieren lernen? 263
Das Rad des Jahres 266
Übungen 268
KAPITEL 17: Verwendung des keltischen Baumalphabets 270
Die Weisheit der Bäume 271
Das keltische Baumalphabeth und der keltische Kalender 278
Die keltischen Bäume 279
Übungen 283
KAPITEL 18: Schulen des druidischen Verstandes 284
Die Bardenschulen 284
Der Krieg der Worte 289
Das Feuer im Kopf 291
Das spiralenförmige Schloß 294
Übungen 296
KAPITEL 19: Das Ruhen im Flußbett der Inspiration 299
Die Macht der Poesie 299
Imbas, und ein Bekenntnis 300
Das Flußbett der Inspiration 302
Der Lachs der Weisheit und die Quelle des Mondes 303
Ceridwen's Kessel 307
Aisling („das am Gang Stehen") und das göttliche Anders 312
Übungen 314
KAPITEL 20: Die Reise zu den Anderswelten 317
Die Erfahrungen „dieser" Welt 317
Visionen von der „nächsten"Welt 319
Die Erfahrungen aus dem Elfenreich 322
Der Spiegel der *Sídhe* 325
Der Übergang in die nächste Welt 327
Das Bewerkstelligen des Übergangs 329
Die Erfahrung aus der „nächsten" Welt 332
Übungen 335
Glossar 336

Vorbemerkung des Übersetzers ***zur*** *„Druid-Magic“**:***

Das vorliegende Werk ist aus zwei Aspekten interessant:

1) Wesentlich ist für mich der Weg zum eigenen Selbst über die keltische Tradition; vor allem findet man hier die Grundlagen, die das Interesse zum weiteren Verfolgen dieses Weges erwecken und die es einem ermöglichen, entsprechende weiterführende Literatur – wie zum Beispiel das „Anam Cara“ von J. O’Donohue – zu lesen und auch zu verstehen.
2) Hier finden sich neben „amerikanischem Schnickschnack“ doch einige sinnvolle magische Übungen (wie zum Beispiel Schutzmagie, Verlorenes wieder Finden, Gestaltenwandeln – eigenes Auto wird zum Polizeiauto), die im täglichen Leben von Nutzen sein können und niemandem schaden.

Ich empfehle daher dem Leser, je nach seinem Interesse entsprechende „Filter“ zu verwenden, um sich so das für ihn Wesentliche herauszulesen und entsprechend zu verwerten.
Ich entscheide selbst: Interessiert mich die Erkenntnistheorie – der keltische Weg durch die Zeiten – vielleicht auch nur Teilaspekte davon, wie zum Beispiel das Finden und Erkennen des eigenen Selbsts oder der Eigenständigkeit der eigenen Person (Souveränität), eventuell andere Welten (Paralleluniversen), Reinkarnation, Zeitverschiebungen, u. ä. oder will ich eher etwas über historische bzw. mythische Schilderungen aus keltischer Vorgeschichte und den Schlußfolgerungen daraus erfahren, oder bin ich für magische Prozesse motivierbar?
Dies alles findet man im vorliegenden Buch – oft bunt durcheinandergemischt, aber doch klar erkennbar. Wie gesagt, jeder soll das herauslesen, was für ihn bedeutsam ist, aber trotzdem auch das andere beachten, um auch an versteckte Informationen heranzukommen.

Wenn uns „der keltische Strom“ mitreißt, dann finden wir sowohl im Buch selbst, als auch in den Literaturangaben viele Hinweise auf interessante Sekundärliteratur, Kontaktadressen und Mailboxes.
Insbesondere empfehle ich jedem esoterisch Interessierten, im Anschluß an dieses Buch unbedingt das „Anam Cara“ zu lesen.

БОГЧМНР

29.11.2006

Einleitung

Kannst Du Dich selbst als Druide fühlen? Willst Du wissen, was Druidentum bedeutet ?
Hast Du keltische Vorfahren?
Wenn Du zu der Tradition dieser Deiner Vorfahren zurückkehren willst, dann wird Dich dieses Buch auf den spirituellen Weg des Druidentums geleiten.
Wenn Du Druidenmagie praktizieren willst, dann rolle Deine mystischen Hemdärmel auf und lies den 1. Teil.
Wenn Du in Erfahrung bringen willst, wie die Kelten und Druiden wirklichen waren, dann lies den 2. Teil.
Wenn Du letztendlich die keltischen *Otherworlds* (Parallelwelten) erforschen willst, wenn Du Dich in das Strombett der Inspiration legen willst – dann mach' diese Reise mit Hilfe des 3. Teiles.
Das Buch bietet Dir die Gelegenheit, den Druiden in Dir selbst zu erwecken.
Du kannst durch die Wurzeln, die in die spirituelle Tradition Deiner Vorfahren reichen, ein Druide werden.
Du kannst Druide werden durch die Kreativität und die spirituelle Kraft, die in Deinem tiefsten Inneren entspringt.
Du kannst ein Druide werden, der die geheiligte Kraft der Flüsse, Hügel, Tiere und Haine kennt – und Du wirst als Druide die Individualität und Unabhängigkeit von Dir selbst, von allen Lebewesen, ja selbst von der Erde, auf der Du stehst anerkennen und respektieren. Daher passiert gerade heutzutage die Renaissance dieser Bewegung und sie ist lebendig und munter wie noch nie !
Der Weg des Druidentums strahlt wie ein glimmender Faden aus dem Gespinst der keltischen Kultur und Zivilisation.
Die ursprünglichen Druiden waren Barden, Geschichtenerzähler, Anwender von Ritualen.
Sie waren Gelehrte, Lehrer, Richter Heiler und Seher unserer keltischen Vorfahren.
Druid(e) bedeutet wortwörtlich übersetzt „oak wise"(„eichenweise"), abgeleitet vom indoeuropäischen Wortstamm *dru* (oder *drus*) – dieser steht für Eiche – und *wid* (wissen, sehen). Nach einer anderen Interpretation von *dru* (oder *drui*) – steht für kräftig, solide – und davon stammen die Wörter *true*(wahr, wahrhaftig), *tree*(Baum) und ebenso Eiche.
Schon in grauer Vorzeit war dies eine Bezeichnung für jeden Wissenden – gleich ob Mann oder Frau. Der Schamane, der Kräuterkundige, die Hebamme, der Seher, der Geschichtenerzähler – wahrscheinlich wurden sie alle mit *Dru* (sowie einer Zusatzbezeichnung) bezeichnet – was dann im allgemeinen Weiser, Wissender oder Wahrhaftiger bedeutete.

Ungefähr ab dem Jahr 500 B.C.E. (before common erea – um religiöse Hintergründe zu vermeiden, schreibt man in der Esoterik anstelle B.C. = before christ = v.Chr. B.C.E. und an Stelle A.D.= anno domini = n.Chr. C.E. = common erea als Zeitbezeichnung) wandelte sich die Funktion und Aufgabe der Druiden.
Sie sammelten und organisierten das Wissen des keltischen Zweiges der europäischen Stammbevölkerung, so daß es erhalten werden konnte und den komplexeren sozialen Anforderungen dieser Völkerschaften dienen konnte. Diese organisatorisch-logistische Tätigkeit unterscheidet das Druidentum vom Schamanismus und den Schulen der magischen Künste, die als Hexerei (Zauberei) bekannt sind.
Ihre straffe Organisation machte aber später die Druiden zu einem leicht treffbaren Ziel für Verfolgung und Unterdrückung – ja sogar Ausrottung.
Stell Dir die Druiden gewissermaßen als unverkennbare Menschen vor: mit typischer und bunter Kleidung. Außerdem trugen sie ihre Symbole der Autorität, sie hatten eine Schar von Schülern um sich und führten den Vorsitz bei allen wichtigen Ritualen.
Da die Druiden prinzipiell ihr Wissen nur mündlich überlieferten konnte ihre Tradition leicht durch ihre Gegner – zuerst waren es die Römer, später die Christen – gründlich zerstört werden.
Nur ganz wenige schriftliche Zeugnisse ihres Wirkens sind direkt von ihnen überliefert (wie z.B. der Coligny Kalender) – unsere Quellen sind Aufzeichnungen von griechischen und römischen Schriftstellern, sowie die Mitteilungen keltischer Mythen und Geschichten durch christliche Schreiber der frühen Literatur von Irland und Wales.
Die Stimme des Druidentums verklang und wurde fast vergessen !
Wir haben daher 3 wesentliche Quellen, mit deren Hilfe wir eine Rekonstruktion des Druidentums versuchen können:

1) Keltische Erzählungen, die in Folklore und Literatur überlebt haben
2) Griechisch-Römische Schriften, Inschriften an Statuen und Tempel
3) Diverse Funde bei archäologischen Ausgrabungen.

Jede dieser Quellen ist unvollständig und hat ihre spezifischen Probleme.
Zum ersten wurden die keltischen Geschichten und Erzählungen über Irland und Wales in den meisten Fällen oft erst Jahrhunderte nach der Zeit, in der sie äratisch angesiedelt sind, niedergeschrieben. Während dieser dazwischen liegenden Zeit hat sich die irische Gesellschaftsstruktur meist gravierend geändert – und daher ist es wirklich schwierig, aus diesen Texten das herauszuarbeiten, was wirklich auf das Wirken der Druiden zurückgeführt werden kann.

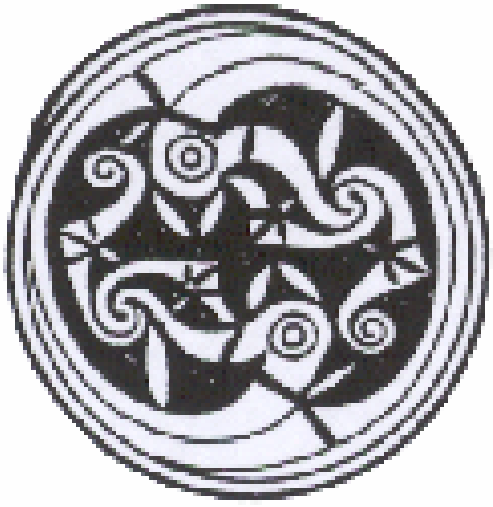
Zweitens waren die griechisch-römischen Literaten sehr auf ihren eigenen Kulturkreis bezogen, hatten einen engen Blickwinkel – und haben noch dazu vieles niedergeschrieben, was sie aus zweiter oder dritter Hand erfuhren.
Zum Letzten sind archäologische Funde aus ihrem Zusammenhang gerissen (wir haben oft keine Ahnung, wofür z.B. ein dekoratives Objekt aus Bronze verwendet wurde, wer es trug und welche Bedeutung es hatte).
Wie jeder sehen kann ist es daher äußerst schwierig, aus historischen Quellen ein exaktes Bild eines Druiden zu zeichnen.
Dieses Kuddelmuddel an Informationen, welches uns überliefert ist, erlaubt uns quasi nur die Vorstellung, daß alte weißbärtige Männer, die krampfhaft eine goldene Sichel in der Hand hielten, irgendwo in einem dunklen, blutbespritzten Hain mitten im Wald standen.
Wie gesagt – Geschichte ist immer eine äußerst einseitige Betrachtungsweise der Vergangenheit – im allgemeinen sucht sich der Eroberer (mit all seinen Vorurteilen, vorgefaßten Meinungen und Ansichten) aus, was für die Nachwelt aufgeschrieben wird – und das wird wiederum von den Menschen der Jetztzeit (mit ihren Vorurteilen, Glauben etc.) aufgenommen und jeder sucht sich aus, was ihm gefällt und was er sich merken will. Es gibt keine objektive Geschichtsschreibung
Es wäre vielleicht vorteilhaft, in unserem Rahmen auf das Wort „Druide“ zu verzichten, da es durch vorurteilhafte, pseudohistorische Argumente besetzt ist – aber gerade dieses Wort verbindet uns mit einer äußerst lebendigen spirituellen Überlieferung !
Wenn Kritiker meinen, daß es äußerst schwierig ist Forschungen über diese Überlieferung anzustellen, ja, daß es unmöglich ist, herauszufiltern, was an ihr authentisch ist, dann können wir folgendes entgegnen: Der Wert der druidischen Überlieferung kann nur daran gemessen werden, wie sie uns hilft, unser gegenwärtiges Leben zu leben !
Was ist heutzutage von diesen Lehren relevant ?
Kein moderner Druide wird versuchen, eine Vergangenheit, mit Hilfe von Informationen die nicht mehr erhältlich sind, zu rekonstruieren !
Vielmehr wird er sich jenem Strom der geistigen Überlieferung anvertrauen, der sich – ähnlich den keltischen Brunnen der Inspiration und des Überflusses – aus einer nie versiegenden Quelle in Fülle über ihn ergießt!
Wir laden Dich ein, Dich mit uns diesem Strom anzuvertrauen – wie es dieses Buch lehrt !
Es stützt sich auf keltische Mythen – so wie sie uns überliefert wurden – und in einem geringeren Ausmaß auf archäologische Funde.
Wir, die Autoren, sind davon überzeugt, daß diese Quellen am ehesten der alten druidischen Überlieferung die Gelegenheit geben, für sich selbst zu sprechen.

Wir glauben keineswegs, daß es wesentlich ist, nur beharrlich authentisch zu bleiben, in Bezug auf das, was Druidentum in der Vergangenheit war – denn wir glauben, daß es sich beim Druidentum um eine lebendige, sich selbst weiterentwickelnde Überlieferung handelt. Daher ist es Aufgabe dieses Buches, aufzuzeigen, was wir heutzutage mit der druidischen Weisheit machen und wie wir sie an unser Leben anpassen.

Wir kennen 3 Gebiete, mit denen sich die Tätigkeit der Druiden befaßte:

1) Das Wissen der Barden – Überlieferung Dichtkunst, Mythen und Musik
2) Die *ovates* – diese waren Seher (Propheten) und Magier
3) Die Druiden im engeren Sinn – Richter und Priester
   – Leiter von Ritualen

Unser Buch kann natürlich nicht jeden Aspekt der druidischen Überlieferung abdecken – es gibt genügend Kenner und Lehrer, die ausgezeichnet über keltische Tradition und auch über Druidentum Bescheid wissen und darüber geschrieben haben – genau wie wir haben auch jene jeder ein Spezialgebiet.
Unser Bestreben ist, Informationen über wesentliche Bereiche der Weltanschauung und über das Praktizieren von Magie im Druidentum zu geben, diese minutiös aufzuzeigen und Stück für Stück aus den keltischen Mythen heraus zu entfalten.
Wir überprüfen ihre Bedeutung und Auswirkung, die aus ihnen hervorgeht und zeigen auf, wie diese Prinzipien angewandt werden können.
Wir können Dir nicht garantieren, daß Dir ein langer weißer Bart wächst, wenn Du das Wissen, welches dieses Buch enthält erlernst und anwendest !
Aber wir wissen, daß Du dabei bist, ein Teil des Druidentums zu werden und daß Du dann letztendlich genauer und bewußter über Deine Aufgabe und Position im Universum Bescheid wissen wirst !



TEIL 1: ANWENDUNG DES WISSENS DER DRUIDEN

Herzlich willkommen – Teil 1 führt Dich direkt ins Reich der Druidenmagie!
Du kannst nun lernen, wie Du Dich selbst und andere schützen kannst, wie Du Dein äußeres Erscheinungsbild verändern kannst (*shapeshifting*) und wie Du Geräte die ein Druide benötigt, anfertigen kannst.
Du tauchst ein ins Reich des Voraussagens, Du erfährst vieles über Deine eigene, Dir innewohnende magische Kraft, Deine geheiligte Sexualität, sowie über Rituale und Einweihungszeremonien.
Dieses erste Kapitel erklärt, wie das Universum arbeitet und so druidische Magie ermöglicht. Außerdem erfährst Du, wie Du Dich in Einklang und Harmonie mit der Natur versetzen und Dein ewiges Selbst weiterentwickeln kannst.
Drachen, Mythen und Deine eigenen Fähigkeiten sind der Stoff, aus der Magie besteht.

[Anmerkung des Übersetzers:
Schon diese Worte zeigen auf, wie nahe das Wissen der Druiden mit dem der Runenlehre verwandt ist – die Kräfte und Ziele sind fast identisch !]

Kapitel 1: Erläuterung der Druidenmagie
= Draíocht [dri:cht]

Zitat aus *Cath Maige Tuired* **[ca:t moi tura] = Die Schlacht von Moy Tura**

Die ***Tuatha Dé Danann*** *[tuhae de dana] – der „Stamm der Göttin Danu" - kamen auf Schiffen* (nach Irland*). Sie kamen aus dem Norden – und da Wolken und Nebel sie tarnten, war es leicht für sie am Beltane-Tag* (dem 1. Mai) *in Irland an Land zu gehen – unsichtbar und unangreifbar für die* ***Fir Bolg*** (die Urbevölkerung – die „Männer des Beutels" – Steinzeitmenschen, die Ackerbauern waren [hier sieht man Querverbindungen zu J.R.R.Tolkien – Herr der Ringe – Hobbits – wie z.B. Frodo Baggins]).
Ihr Streben war nach Dichtkunst, Wahrhaftigkeit und absoluter Weisheit – und aus folgenden vier großen Städten kamen sie:
Falias - Gorias *–* ***Finias*** *und dem reiche* ***Murias****. In diesen Städten lebten vier weise Dichter und Lehrer, die den Tuatha Dé Danann ihre magischen Fähigkeiten und ihr okkultes Wissen vermittelten – und von diesen vier Städten brachten sie ihre vier größten Schätze mit:*
Von Falias den ***Lia Fáil****, den Stein von Fál*[fo:l] *– den Stein der Tugend und des Schicksals, der laut zu schreien begann, wenn er vom rechtmäßigen König berührt wurde.*
Von Gorias den Speer des Sieges, gegen den keine Schlacht gewonnen werden konnte.
Von Finias das Schwert der Wahrheit – und alle, die von ihm getroffen wurden konnten sich nie mehr von diesem Schwertstreich erholen (und starben).
Und von Murias den Kessel von ***Dagda*** *– den Kessel des Überflusses, den niemand je hungrig verließ ....*

Du bist ein Magier ! Wenn Du weist, wer Du bist, woher Du kommst und warum Du da bist, dann kannst Du Deine magischen Fähigkeiten aktivieren.
Druidenmagie arbeitet mit unserem ewigen Selbst, jenem Teil von uns, welcher alles weis, was existiert. Die Druidenmagie kommt vom wahrhaften Verstehen der Gewalten des ewigen Selbsts, unserer göttlichen Existenz, die sich in vielen Leben reinkarniert hat.
Der Inhalt dieses Buches basiert auf dieser Prämisse – nicht auf der Verblendung, durch Ritzen im Zeitgefüge schlüpfen zu können oder irgend etwas aus dem Nichts hervorzaubern zu können !
Wesentlich ist, immer vor Augen zu haben, daß das Wunder direkt vor uns steht – auch wenn Du jetzt enttäuscht bist und lieber eine Zeitreise machen oder Dinge materialisieren würdest.

Dem ewigen Selbst ist es möglich, jede Manifestation im richtigen Augenblick und am richtigen Platz hervorzubringen.
Wenn wir nun weitergehen und Du zu folgenden Fragen zurückkehrst, dann wirst Du auf der richtigen Schiene bleiben:

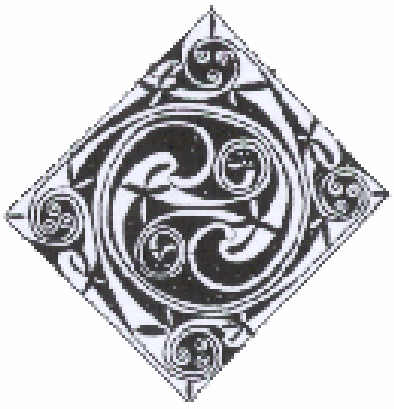
Wer bin ich? Was ist meine ewige Natur (Wesensform)?

Wie lebe ich und was bewege ich in der Welt (was bringe ich weiter)?

Die übliche Ansicht über Magie ist, daß sie durch außerordentliche, ja wunderbare Mittel wirkt. Dies ist in Bezug auf Druidenmagie ein völlig falscher Blickpunkt. Wunder sind definitionsgemäß Dinge, die bei normaler Funktion des Universums und der Naturgesetze nicht passieren können. Sie müssen daher infolge übernatürlicher Umstände oder geheimer, uns unbekannte Gesetze entstanden sein. Im Gegensatz dazu arbeitet die Druidenmagie immer im Einklang mit der Natur und den Naturgesetzen und steht daher jedermann zur Verfügung. Allerdings ist sie in einem tieferen Sinn „wundersam“ – sie vollführt Dinge zwar im Rahmen des normalen Ablaufes der universellen Funktionen (aber diese sind für den nicht-Wissenden oft nicht durchschaubar !). Denn die Druidenmagie beobachtet die Natur sehr sehr genau, sie tanzt und arbeitet in völliger Harmonie mit den Naturgesetzen – und versucht keineswegs, Dinge gegen diese Naturordnung zu tun.
Aufgabe dieses Buches ist es, die Fähigkeiten, dies zu erfassen, zu schulen – und nicht, „juckende Bläschen auf der Nase eines anderen Wesens zu erzeugen“(s.u.). In diesem Buch wirst Du keine Zaubersprüche finden, durch die Du reich werden kannst, wie Du Liebe, Ruhm oder Freunde findest. Druidenmagie dient zum Wachsen des eigenen Selbst, zur Entfaltung von Fähigkeiten und Bewußtsein. Sie steigert das Bewußtsein der Einheit mit allem Lebendigen und das Erkennen der eigenen inneren Kraft.
Dieses einleitende Kapitel – [Anm.d.Übersetzers: das vielleicht am Anfang etwas nebulös und dicht ist] – enthält in der Folge Anleitungen zu einem Bündel von Praktiken, mit denen Du Deine eigene „power“ (Gewalt, Kraft) Dir selbst gegenüber aufzeigen kannst !
Für einen Druiden ist das ganze Universum ein Wunder! Denn die so vollkommene Differenziert- und Komplexheit der Natur ist häufig bei weitem unverständlich. Ihre komplexe Struktur und die damit verbundenen Zusammenhänge, ihre Experimente in Bezug auf das Zusammenspiel von Zellstrukturen und die daraus resultierende Artenvielfalt, sind wirklich erstaunlich und wunderbar.
Das Leben der Natur ist unser Leben und wir sind ein Teil dieser großen Gemeinschaft.

Wenn irgend etwas außerhalb dieses Zusammenspiels des Universums geschehen würde – und das ist ja die allgemeingültige Definition eines Wunders – dann würde das bedeuten, daß das Universum – so wie wir es kennen – nicht länger existieren könnte.
Es würde sich ja das ganze Raum-Zeit-Gefüge in Nichts auflösen wenn z.B. eine einzige Zeitreise stattfinden würde, oder wenn eine derartige Umwälzung passieren würde, daß einfach irgend etwas aus dem Nichts auftaucht (z.B. ein Gegenstand, der nicht existiert).
Ein andere Weg um Druidenmagie zu verstehen ist die Vorstellung, daß Du ein bestimmtes Ziel erreichen willst – z.B. das Finden eines Seelenpartners, einer Geschwisterseele. Es ist sicher nicht gut, sich immer wieder darüber zu beklagen, daß nur kaputte Typen, schlechte Menschen existieren, auch hilft es nichts, einen Glücksbringer zu reiben (so wie Aladdin die Wunderlampe).
Du mußt klarstellen, was Du willst – durch die Darstellung Deines wahren inneren Selbsts. Du mußt Deinen Geist, Deine Fähigkeiten und Deine Talente laufend weiterentwickeln, so daß Du mit der Zeit zu einem Wesen mit großer Ausstrahlung wirst. Dann erreichst Du diese positive Geisteshaltung, Du triffst neue Menschen oder nimmst wieder zu interessanten Typen Kontakt auf, die Du schon vorher gekannt hast. Diese werden nun sehen, wie Du wirklich bist und werden sich zu Dir hingezogen fühlen !
Deine Aufgabe ist es, Dein ewiges Selbst in den Mittelpunkt zu stellen und dem natürlichen Lauf der Dinge zu folgen und nicht darauf zu warten, daß dies eine übernatürlich-magische Kraft für Dich tut !
Die erprobten und geprüften Pfade der Energie sind auf ihre eigene Art magisch.
Hast Du irgendeinmal einen Vorsatz aufgeschrieben und dann den Zettel weggelegt und darauf vergessen – und hast Du vielleicht ein Jahr später diesen Zettel zufällig wieder gefunden und konntest dann feststellen, daß gerade dieser Vorsatz, diese Absicht umgesetzt bzw. realisiert wurde?
Dieses Buch wird Dir helfen, diese natürlichen, aber bis dato ungenutzten Fähigkeiten einzusetzen und zu perfektionieren!
Zum Austesten der Druidenmagie: Setz Dir ein Ziel, welches Dir auf Grund Deiner Dir bekannten Fähigkeiten unerreichbar scheint.
Stelle Dir vor, welches Anliegen Du umsetzen willst – z.B.: Du brauchst mehr Courage und Selbstsicherheit, weil Du Dich mit einem (starken) Gegner auseinandersetzen mußt.

Errichte einen Altar (eine Kultstätte), auf den Du alle Gegenstände (z.B. in Symbolform) legst, die Deine persönlichen Kräfte repräsentieren. Leg Fotos und / oder Zeichnungen dazu, die eine Aussage haben – eins davon soll ein Herz darstellen (denk daran: Courage kommt vom lateinischen Wort *cor* (= Herz)!). Gib auch hilfreiche Naturelemente dazu – z.B. für Feuer Sprühkerzen oder lange Wachskerzen. Iß Passionsfrüchte und Haselnüsse – denn für die Kelten standen die Haselnüsse für Inspiration und Weisheit.
Stell Dir kleine Bärenbabys vor, die Du beschützen mußt.
Setze Zeit und Datum für die Konfrontation mit Deinem Gegner fest.
Je näher dieser Termin heranrückt, desto öfter schreibe nieder, was Du zu ihm sagen willst
Gestalte Dir ein Symbol, das Du Dir immer vor Augen führen kannst und das für Dein Ziel steht; z.B. stell Dir einen Handschlag vor, wenn Übereinstimmung erreicht ist.
Sprich mit Deinem Atem und bitte ihn, Dir auch unter Streß zur Seite zu stehen. Bete viel [zu wem und um was sei Deiner Intuition überlassen!].
Übe einen mutigen, selbstbewußten Gesichtsausdruck vorm Spiegel und beobachte, was Du dabei im Inneren Deines Gesichtes und Körpers fühlst.
Rufe Deine spirituellen Freunde und Verbündeten, Deine mystischen Vorfahren und Helden/Heldinnen – so daß sie Dir während der ganzen Konfrontation, bis zu derem Ende beistehen. Reduziere Deine Erwartungen auf ein Minimum, aber bestärke Dich in Hinblick auf Dein erstrebtes Ziel, weiche nicht davon ab! Und denk immer daran, zuletzt soll Harmonie herrschen – strebe danach, daß am Ende für alle Beteiligten das Positivste herauskommt!
Nimm ein kleines Bild Deines tapfersten Verbündeten oder Deines „power“ Tieres mit.
Stecke Symbole in Deine Tasche, die für die Steigerung der Kraft stehen oder trag sie, wenn möglich, so mit Dir, daß Du sie jederzeit anfassen kannst – dies garantiert Dir während der Konfrontation einen kräftigen Energieschub!
Wenn Du diese „persönliche Magie“ vorbereitet hast, dann stelle Dich dem Gegner (und Du wirst sehen, der Erfolg ist Dir gewiß).



Wir sind reich beschenkte, begabte Menschen

Die Geschichte, die zu Anfang dieses Kapitels steht stammt aus dem *Book of Invasions* – dem „Buch der Invasionen“ – welches über die sukzessive Landnahme in Irland durch Eindringlinge (Eroberer) berichtet. Schon in grauer Vorzeit wurde Irland von den *Tuatha Dé Dannan* – den Kindern des Stammes der Göttin Danu – bewohnt. Sie waren perfekt in allen magischen Künsten – insbesondere in der Druidenmagie. Diese Druidenmagie nützten sie gegen die *Fir Bolg* und die *Formorianer* – und später gegen die *Milesianer* – keltische Eroberer, die mit Schiffen aus Nordspanien nach Irland kamen. Die *Tuatha Dé Dannan* wurden auch *Aes Dana* genannten – das bedeutet „geschickte und begabte Menschen“, und später war dies der Name für die Druiden und die Dichter. Diese „Geschickten“ boten ihren Mitmenschen außergewöhnliche Geschenke an, die sie in sich selbst – in ihrem Innersten – entwickelt hatten.
In den frühen irischen und walisischen Schriften finden wir viele Berichte über Druidenmagie. Moderne irische Wörterbücher erklären uns, daß *draíocht* [dr:icht] sowohl Magie, als auch Zauberspruch bedeutet. Es kommt vom Wortstamm *draoi*, welcher Zauberer, Hexer aber auch Druide bedeutet. Diese Etymologie bringt die Druiden in ein enges Naheverhältnis zur Magie.
Es gibt viele Erzählungen über das Druidentum, über Verwandlung und außerirdische Kräfte, über das Benutzen von magischen Objekten und das Anwenden von Zaubersprüchen. Hier überlegen wir, welche Art von Magie sie möglicherweise praktiziert haben und was wir eventuell damit anfangen könnten. Wir wissen leider nicht genau, wie Zaubersprüche und Beschwörungen – die in keltischen Mythen aufgeführt werden – exakt umgesetzt und durchgeführt wurden – aber wir haben trotzdem viele Anhaltspunkte.
Vor allem beherrschten die alten Druiden Praktiken, Feinde abzuwehren, Sicherheit für ihren Stamm zu schaffen und ihre Umgebung zu heiligen (um dort ihre Rituale abzuhalten).
Auch heute verfügen wir über die gleichen Mittel, genau dasselbe zu tun!

Das Erwecken magischer Kräfte (in uns)

Du kannst ehrliche, wahre Magie nur von einem einzigen Platz aus ausüben, nämlich aus Deinem Selbst heraus!
Wenn Dein ehrliches, göttliches Selbst Deine Existenz, Dein Sein regiert, dann werden Dir alle Gewalten, die Elemente, ja das ganze Reich der Natur offen zur Verfügung stehen und Du wirst in Harmonie mit dem Ganzen sein.
Wenn Dein ewiges Selbst in Dir wiedererweckt wurde, dann sind Weisheit, der richtige Blickwinkel, Urteilskraft, Inspiration und Geschick einfach in vollem Umfang da und helfen Dir, Magie zu betreiben. Nur so ist Druidenmagie möglich.
Wie kann so für Dich praktikable Magie entwickelt werden?
Dies ist leicht zu erklären (wie es die keltischen Mythen zu sagen pflegen):
Wer bist Du? Warum bist Du hier? Was kannst Du gut erledigen? Wie bringst Du es zustande, einem Kind Freude zu machen?
Wenn Du Dich mit Deinem besten Freund zu einem aufrichtigen Gedankenaustausch zusammensetzt – was genau trägst Du selbst dazu bei?
Wenn Du jemanden geholfen hast, körperliche Schmerzen zu vergessen, wie hast Du ihn aus dem Schmerzzustand herausgebracht und einfach eine andere Realität für ihn geschaffen? Das ist Druidenmagie!
Welche Talente hast Du? Bist Du ein vortrefflicher Ratgeber? Kannst Du Deine Zuhörerschaft mit Deiner Musik faszinieren? Bist Du ein Heiler?
Kannst Du kaputte Sachen reparieren oder einfach aus diversen (Ersatz)-Teilen etwas funktionstüchtiges zusammenbasteln (praktisch etwas aus nichts machen)? Halten Dich andere für hilfreich? Bist Du einfach aus Dir selbst heraus fröhlich (oder komisch)? Kannst Du schauspielern oder Regie führen?
Welche Tätigkeiten machen Dir Spaß?
All dies sind magische Begabungen!
Zähl ganz einfach Deine wesentlichsten diesbezüglichen Fähigkeiten auf, die Du in Dir selbst entwickelt hast.
Diese Checkliste wird Dir helfen, Wesen und Potential Deines wahren Selbst zu entdecken – und von dort her kommt die Magie !
Es gibt viele Wege die magischen Kräfte des Selbst zu erwecken. Allerdings ist es die Aufgabe jedes einzelnen herauszufinden, wie das funktioniert.
Für den einen ist Meditation die geeignete Methode, anderen bringen gewisse Körperhaltungen die Erleuchtung. Oder Du brauchst eher dynamischere Aktionen – wie z. B. Töne von sich geben – oder Du singst vor Dich hin bis eventuell Deine Stimme tiefe, kräftige, selbstsichere, mächtige Pegel erreicht.
Nicholas geht gerne in der freien Natur spazieren, singt und konzentriert sich dabei auf sein Druiden-Ei (siehe später im Kapitel 3) um so sein Bewußtsein zu erweitern und sich Dinge bewußt zu machen.

Maya erweckt ihre Kräfte, indem sie in der Mitte eines speziell geschaffenen Altars sitzt.
Welche Methode Du auch immer benutzt – stelle die ganze Energie Deines ganzen Wesens unter Einsatz Deines ganzen Willens dahinter !
Denk immer daran, daß Du keine Magie ausführen kannst, wenn Du nicht aus ganzem Herzen dahinterstehst, wenn sich Dein Geist dagegen sperrt und sich Dein Körper dabei nicht wohl fühlt (nicht relaxiert ist).

Eine andere Möglichkeit, Deine magischen Kräfte zu erwecken ist, sich einfach von den keltischen Mythen mitreißen zu lassen. Versuche, Dir den Unterschied zwischen der von mündlicher Überlieferung geprägten Welt der Kelten und unserer literalen Welt – wo alles niedergeschrieben wird – vorzustellen.
Stell Dir vor, Du nimmst alles nur durch Zuhören auf ! Du erinnerst Dich an alles, weil Du emotional total mitgehst. Du selbst teilst alles mündlich z.B. durch Rezitieren von Gedichten oder Singen von Liedern mit. Die Welt der mündlichen Überlieferung folgt dem Herzen und den Emotionen!
Daher hatten Geschichtenerzähler in der keltischen Gesellschaft einen hohen Stellenwert und damit großes gesellschaftliches Prestige – denn das Wort hatte große Gewalt !
Die Leute hörten aufmerksam dem Erzählen von Legenden und Mythen zu, gebannt von Faszination !
Das mit „gespitzten Ohren“ Zuhören, wenn ein Meister der Dichtkunst Mythen erzählte erzeugte auf die Zuhörerschaft einen Effekt, der mit einem Zauberspruch vergleichbar war
Du weißt aus eigener Erfahrung, daß eine Geschichte ganz anders in Dein Bewußtsein eindringt, wenn Du sie hörst als wenn Du sie liest !
Wenn Du zuhörst, dann ergießt sich die Erzählung direkt in Deine rechte Gehirnhälfte, wo das bildhafte Denken stattfindet und das hilft Dir, sich an sie als Gesamtheit (und damit vollständig) zu erinnern. Gewisse Passagen werden Dich tief berühren und Dir sehr lange in Erinnerung bleiben. Das ist das Wesen von *draíocht* !
Anderseits, wenn Du eine Geschichte liest, dann wird damit Deine linke Gehirnhälfte konfrontiert (das analytische Denken, daß für die Aufnahme von geschriebenen Texten verantwortlich ist). Um alles zu behalten und zu verstehen, wirst Du Dir Notizen machen und alles oder einzelne Passagen immer wieder lesen müssen – und das ist Arbeit, keine Magie !

[Einschub aus der österreichischen Unternehmerausbildung: Gehirntätigkeit]

Sprechen in „Bildern“

Manchmal erscheint uns eine Nachricht zu schwierig, um sie verstehen zu können:
Beispiel: „Die Fertilität gewisser Knollenfrüchte ist reziprok proportional zu dem Intelligenzquotienten des Agrarökonomen!“

- Verstehen Sie diesen Satz?
- Können Sie den Satz sofort wiederholen?
- Oder müssen Sie ihn noch ein paarmal hören oder lesen, um ihn zu begreifen? (Sollten Sie scheitern, lesen Sie die Auflösung am Ende dieses Kapitels!)

Warum ist das nun der Fall?
Um eine Erklärung hierfür zu finden, müssen wir einen kurzen „Ausflug“ in die Arbeitsweise unseres Gehirnes machen. Unser **Großhirn,** wir können auch **„Denkhirn“** dazu sagen, ist für folgende Leistung zuständig:

- neue Fakten wahrzunehmen
- bekannte Fakten miteinander zu verbinden
- Fakten zu analysieren
- Schlüsse zu ziehen
- sowie aus Fehlern zu lernen.

Unser Gehirn ist jedoch genaugenommen doppelt angelegt, in **zwei Gehirnhälften** geteilt.Wir können es uns in verkleinertem Maßstab wie eine Walnuß vorstellen.Bei dieser werden ebenfalls die linke und die rechte Hälfte durch einen Balken verbunden. Die Wissenschaft kann nun schon seit einem Jahrhundert nachweisen, daß diese beiden Gehirnhälften unterschiedliche Informationen aufnehmen und verarbeiten.

Links	**Rechts**
Die linke Gehirnhälfte verarbeitet **digitale** Information (digit = englisch: Ziffer)	Die rechte Gehirnhälfte verarbeitet **analoge** Information (griech. = dem Wort entsprechend)
- Zahlen und Daten - Fakten - Wörter - Formeln - Noten - Namen	Formen und Muster Gleichnisse Bilder Strukturen Musik Gesichter, Körpersprache
Diese Seite geht linear Schritt für Schritt vor	Diese Seite ist ganzheitlich, erkennt Zusammenhänge.
Wissenschaft Sie bevorzugt ein System	**Kunst, Musik, Tanz** Macht Experimente.
Analyse Hier arbeiten wir vom großen Ganzen ins Detail mit möglichst viel an Information	**Synthese** Sie will den Überblick. Sie ist der schöpferisch-kreative Teil in uns.
Regeln, Gesetze Mit dieser Hälfte stellen wir Normen auf und formulieren Regeln, die wir in Worte fassen. Dieses Denken ist rational, analytisch, exakt	**Kreativität** Mit dieser Seite schaffen wir Bilder, Gleichnisse und Fallstudien. Dieses Denken ist kreativ, bildhaft und vergleichend.
Beispiel: Die Zahl „3“ oder das Wort„drei“ erklären sich nicht von selbst. Diese Information kann nur der verstehen, der sie früher einmal gelernt hat,	Wenn man jedoch ein„Bild“ dazugibt, indem man die drei Finger einer Hand zeigt, wird die Information verständlich

• Bilder haften im Hirn
Wir regen beide Gehirnhälften gleichzeitig an, wenn wir **„Worte“** mit **„Bildern“** verbinden, d. h. eine bildhafte Sprache verwenden.
Der Empfänger bekommt eine **Vor-Stellung** von der Botschaft, wenn wir schwierige Zusammenhänge in Beispielen und Fallstudien darstellen.
Anders ausgedrückt:
Hören oder Lesen wir eine „neue“ Information, dann begreifen wir sie nur, wenn wir bereits ein „Bild“ dafür besitzen oder eines bekommen.
Beispiel:
Man erzählt Ihnen etwas über die „Zitrone“! Sie hätten wahrscheinlich kaum ein Problem, sich diese vor Ihrem „geistigen Auge“ vorzustellen. Möglicherweise regt es sogar Ihren Speichelfluß an.
Würde man Ihnen hingegen von beidseitig angeschlossenen „Polygonzügen“ berichten wollen, dann hätten wohl die meisten Leute keine konkrete Vorstellung mehr.
Sie würden Ihrem Gesprächspartner mitteilen:
Ich kann mir leider von dem Gesagten kein Bild machen, können Sie mir das näher beschreiben?
Bei vielen von uns ist leider die Fähigkeit, bildhaft zu denken, durch die Schul- und Ausbildung vernachlässigt worden.
Die Informationen, die wir bekommen haben, waren hauptsächlich „Futter“ für die linke Gehirnseite, d. h. sie wurden uns eher „trocken“ vermittelt.
Sie können sich sicherlich an Ihren Englischunterricht erinnern:
Wie hat man Ihnen Vokabeln beigebracht – mit Bildern oder durch stures Auswendiglernen?!
Oder denken Sie doch an den Geschichtsunterricht. Waren da spannende Erzählungen dabei, lebhafte Darstellungen oder nur Jahreszahlen? Wieviel Informationen sind noch abrufbar?!
Ein paar Zahlen und Fakten, oder wissen Sie noch über Zusammenhänge Bescheid?
Alle Fakten, zu denen wir „Bilder“ besitzen, sind mit Leichtigkeit wieder abrufbar.
Es liegt also sehr viel an der Vermittlung, ob wir uns etwas merken oder nicht.
Vermittelt uns der Sender keine **„Bilder“,** lohnt es sich, nachzufragen oder sich eigene Bilder zu schaffen.

• Das Hirn beidseitig benutzen!
Meistens ist die linke Gehirnhälfte überbeansprucht, während sich die rechte, bildhafte Seite langweilt.
Vergleichen wir unser Gehirn mit einem Autogetriebe und stellen wir uns vor, daß wir nur den ersten und zweiten Gang bedienen. Das Getriebe würde uns nicht nur leid tun, sondern es wäre sicherlich nach einiger Zeit überhitzt.
Übertragen wir nun dieses „Bild“ auf die „Schaltung“ in unserem Gehirn.
Wir können zwar unser Gehirn durch Einsatzmängel nicht „mechanisch“ kaputtmachen, aber wir nutzen eben unsere „Windungen“ zu selten wirklich optimal.
Durch Übung haben wir jedoch die Möglichkeit, diese ursprüngliche Fähigkeit wieder zu aktivieren, wenn es notwendig ist.
Mit „klaren Bildern“ vor dem geistigen Auge können wir uns auch klar ausdrücken!

Vorteile für beidseitige „Hirnbenützer“:
Wenn Sie ein klare **Vor-Stellung** haben, dann ...
- entwickeln Sie einen Blick für das Wesentliche einer Botschaft,
- können Sie Ihre Entscheidungsfähigkeit stärken,
- können Sie rascher Zwischenfragen stellen, wenn Ihnen jemand etwas erzählt,
- merken Sie in Zukunft, wenn Informationen unklar und unvollständig sind.

Dies zur Erläuterung über die Arbeitsweise des menschlichen Gehirnes !
Daher ist es besser, sich die keltischen Mythen laut selbst vorzulesen. Wenn Du nämlich auf diese Art die Informationen der Mythen – ihre Nachricht an Dich – in Dir aufnimmst und in Deinem Inneren aufzeichnest, dann teilen sie Dir automatisch ihren magischen Inhalt mit; sie übergeben ihn Dir!
Keltische Geschichten unterteilen sich in mehrere Kategorien.
Die Barden erzählten solche, die für entsprechende Anlässe paßten – wie z.B. eine Geburt, eine Reise, eine Schlacht – als „Wünsche“ für gute Gesundheit und Glück, und als Unterrichtsstoff zur Fortbildung während der Wintermonate. Zurückgreifend auf ein Repertoire von hunderten von Erzählungen konnten sie ihre Zuhörerschaft zum Weinen bringen, zum Luft schnappen und Atem anhalten, zum Lachen, zum Nachdenken oder zu irgendeiner anderen Reaktion ihres Herzens, einer anderen Form ihrer Äußerung. Harfner hatten zusätzlich ihr Musikrepertoire – das Leute zum Weinen, zum Schlafen oder zum Lachen brachte.
Daher empfehlen wir, daß Du die Mythen in Dir selbst aufzeichnest (rechte Gehirnhälfte!) und ihre in Dich eindringenden Kräfte aufnimmst, um so die Fähigkeit zu erlangen, mit ihrer Hilfe viele wichtige Ereignisse in Deinem Leben wesentlich zu beeinflussen.

Verwünschungen (*Mallachtí*) :

Da rein hypothetisch die Möglichkeit besteht, daß ein Anwender mit Hilfe von Spottgedichten oder Verwünschungen einen Mißbrauch begeht, empfehlen wir, diese Magieformen nicht anzuwenden und haben sie auch selbst nie angewandt.
Genauso wenig, wie wir nicht alle antiken Bräuche, wie z.B. Tier- und Menschenopfer, die durchaus ein Bestandteil des druidisch-keltischen Kulturkreises waren, übernommen haben !
Zum Glück hat die Menschheit in den letzten 2000 Jahren Mechanismen geschaffen – wie Menschenrechte und humanistische, auf Zusammenarbeit ausgerichtete Führungsstile – die eine echte gesellschaftliche Evolution bedeuten (und daher solche brutale Riten an und für sich hintanhalten !).
Trotzdem, in den alten Erzählungen gibt es genügend Beispiele dafür, daß die Druiden durchaus Verwünschungen dazu benutzten, um Feinde abzuwehren:

Und der Druide Gadhra begab sich in seiner verwandelten Erscheinungsform (eine monströse, abschreckende Erscheinung) nach Druim Damhgaire; er umrundete den Hügel dreimal und stieß drei rauhe Schreie aus und zeigte sich den Feinden, so daß diese in Angst und Schrecken versetzt wurden; außerdem zapfte er allen diesen Kriegern den größten Teil ihrer Kraft und Stärke ab ...

[weiteres siehe http://www.ncf.carleton.ca/-bj333/HomePage.curses.html]

Das Wort *mallaigh* bedeutet jemanden oder etwas verfluchen. Wir empfehlen allerdings, diese Magieform nie anzuwenden, geben aber der Vollständigkeit halber hier 3 Beispiele an, wie Verwünschungen von den alten Druiden angewandt wurden:
Im Britischen Museum in London kann man ein Fragment aus Blei besichtigen, welches in der der Römerzeit zugeordneten Ausgrabungsschicht gefunden wurde, auf dem die Verwünschung einer Frau eingraviert ist. Es gibt keinen Beweis dafür, daß diese Verwünschung von einem Druiden konzipiert wurde – allerdings stammt das Relikt aus einer Zeit, in der Druiden wirkten; außerdem wurde eine Diktion verwendet, die gut zu den Gebräuchen der verbalen Magie dieser Zeit paßt:

Ich verfluche Tretia Maria und ihr Leben und ihren Geist und ihr Gedächtnis und ihre Leber und ihre Lungen (sollen) durcheinandergebracht werden und auch ihre Worte, Gedanken und Erinnerungen – so daß sie unfähig sei, über Dinge, die verborgen sind zu sprechen ....

Ein zweites Beispiel stammt vom römischen Historiker *Tacitus*: er berichtet, daß Frauen von der *Isle of Anglesey* – im Nordwesten von Wales – vordringende römische Streitkräfte verfluchten und erschreckten, als die Römer im Jahre 60 C.E. versuchten, die Druiden in Britannien auszurotten.
Die Verwünschungen waren allerdings fruchtlos und die Druiden starben. Unsere Historiker nehmen an, daß diese Frauen Druidinnen waren – obwohl es damals durchaus üblich war, daß keltische Frauen an Kampfhandlungen teilnahmen:

Am Strand stand die feindliche Armee [walisische Britonen] in einer dichtgedrängten Schlachtaufstellung bewaffneter Krieger – während zwischen ihren Reihen schwarz gekleidete Frauen wie Furien herumsprangen, mit aufgelösten Haaren und Fackeln in den Händen tragend. Rund um diese Druiden herum .... wurde unseren Soldaten Schrecken eingejagt.

Das dritte Beispiel beschreibt die Gewalt eines Spottgedichtes. Keltische Dichter benutzten Worte sowohl dazu, um jemanden zu loben und zu preisen, als auch zum Angriff und zur Beleidigung. Wurde einem Dichter der vereinbarte Lohn unberechtigt vorenthalten oder wurde er gekränkt, dann war es durchaus möglich, daß er den Gegner mit beißendem Spott überschüttete.

Dies konnte zu einem erheblichen Gesichtsverlust bei eben diesem Gegner führen – und zweifelsohne wurde diese Verspottung durch entsprechende Gerüchte rasant weiterverbreitet, sodaß das Ansehen des Verspotteten rasch beim ganzen Stamm geschädigt wurde (was natürlich für den Verspotteten äußerst nachteilig und unangenehm war!). So wurden oft sehr Mächtige von wortgewaltigen, aber sonst eher hilflosen Poeten vor dem ganzen Stamm bis auf die Knochen blamiert.
Allerdings wurde diese Magieform offensichtlich derart mißbraucht, daß der König *Aed MacAinmirech* gemeinsam mit anderen irischen Fürsten auf einer Reichsversammlung im Jahr 574 C.E. offiziell alle Meisterpoeten des Landes verwies und verbannte!
Der Konflikt wurde letztendlich dahingehend gelöst, daß sich die Dichter einem strengeren Regelwerk – insbesondere in Bezug auf das Verfassen von Spottgedichten – unterwerfen mußten.
Verwünschungen sind auch im heutigen Irland durchaus noch üblich:
„Mögen Schlangen seinen Körper verschlingen und Regengüsse ihm noch mehr Schaden zufügen und möge der Teufel diese haarige Kreatur rasch verschlingen“
„Der Teufel verschlinge ihn so nebenbei“ (*the devil swallow him sideways*)
„Ich verfluche Dich und Du sollst umkommen, Du lügnerischer, diebischer Schurke !“
„Es soll Dich jucken, und Du sollst keine Nägel haben, um Dich zu kratzen“
„Die sieben Höllenhunde sollen vor Deiner geöffneten Brust sitzen und in das Gehäuse Deiner Seele hineinbellen !“
Da wir zur Vorsicht geraten und abgeraten haben, Verwünschungen auszusprechen, ist zu diesem Thema nicht mehr viel zu sagen –

außer über Schäden, die Du erleiden könntest, wenn gelegentlich Verwünschungen gegen Dich ausgesprochen werden:

Zum ersten: wenn Du Dich selbst verwünscht !
Die korrekte Bezeichnung dafür ist „negatives Selbstgespräch“ !
Z.B.: „Ich bin so dumm ! Ich kann nicht glauben, daß ich das getan habe !“
Wir empfehlen, solche negativen Selbstgespräche in Zukunft peinlichst zu vermeiden, weil sie uns in eingefahrenen Geleisen fixieren, ja uns verletzbar machen, insbesondere i.B. auf Fluchmagie durch Mißbraucher.
Im Gegensatz dazu bewirken positive Selbstgespräche (wie z.B. „Ich fühle mich großartig, weil ich das zustande gebracht habe !“), daß Du wirklich erstaunliche Dinge fertigbringst.
Vielleicht ist es eine der Aufgaben des modernen Druiden, modernes Wissen anzuwenden um magische Aufgaben zu bewältigen !

Mit Erde, Himmel und Meer

Um festzustellen, wie die Kelten Magie verstanden, analysieren wir nun die Irische Historie von der *Cath Maige Tuired* (der „Schlacht von Moy Tura“) aus dem bereits zitierten *Book of Invasions*.
In dieser Szene bedrängen die *Fomorianern* die *Tuatha Dé Danann,* – und *Lugh of the Long Arm* (Lugh mit dem langen Arm) eilte letzteren zu Hilfe.
Lugh rief eine Volksversammlung der *Tuatha Dé Danann* zusammen.
Er fragte jede Berufsgruppe, was sie dazu beitragen könnten um die *Fomorianer* zu besiegen – und alle antworteten darauf mit einer anderen Form der spezifischen Magieanwendung:
Lugh rief alle Tuatha Dé Danann zum Kriegsrat zusammen.
Er fragte die Zauberer, was sie tun könnten, um zu helfen:
„Das können wir machen,“ sagten sie, „Die zwölf mächtigsten Berge Irlands werden für Dich kämpfen .... und sie werden die Fomorianer unter ihren Gipfeln begraben.“
Danach fragte Lugh die Cup-Bearers (Becherträger, Mundschenke?), was sie könnten, um zum Siegen mitzuhelfen:
„Wir werden die zwölf größten Seen Irlands zu den Formor bringen – und egal, wie groß ihr Durst ist, sie werden kein Wasser in ihnen finden. Aber die Männer der Tuatha Dé Danann werden in ihnen genug zu trinken finden, auch wenn sie sieben Jahre kämpfen müssen !“
Dann fragte Lugh die Druiden, wie sie ihn unterstützen könnten.
„Wir werden drei Feuerregen über die Formor hinabschütten,“ sprachen sie.
„Wir werden ihnen zwei Drittel ihrer Tapferkeit, ihrer Geschicklichkeit beim Führen der Waffen und ihrer Stärke entziehen und sie mit Krankheit schlagen, so daß sie keinen Harn mehr lassen können. Aber den Tuatha Dé Danann wird jeder Atemzug ihre Tapferkeit, Stärke und die Geschicklichkeit beim Führen der Waffen vermehren, und wenn die Schlacht auch sieben Jahre dauert, sie werden nie krank oder müde werden.“
Sodann fragte Lugh die drei Kriegsgöttinnen, welche Hilfe sie leisten könnten.
„Dies ist leicht gesagt,“ war ihre Antwort. „Wir werden einen Zauber auf die Bäume, die Steine und die Erdschollen legen, und diese werden sich erheben und als bewaffneter Kampfverband die Formor angreifen und sie in die Flucht schlagen."
Dann fragte Lugh die Dichter, welche Hilfe sie leisten könnten.
„Die Antwort ist nicht schwer,“ sagten sie. „Wir werden bei Sonnenaufgang auf einer Bergspitze stehen, mit unserem Rücken gegen einen Dornbusch gewandt und einen Stein und Dornen in unseren Händen halten, und wir werden ein Spottgedicht verfassen, welches sie mit Schande beflecken wird, so daß sie keinen Kampf gegen aufrechte Männer mehr durchstehen können.“

Dann fragte Lugh die Schmiede, welche Hilfe sie leisten könnten.
„Sogar wenn die Männer Irlands sieben Jahre kämpfen müssen: jedes Schwert und jeder Speer, der dabei beschädigt wird, wird sofort durch einen neuen ersetzt. Und keiner der von uns gefertigten Speere wird sein Ziel verfehlen," sprachen sie, „und das ist mehr, als die Schmiede der Formorianer je leisten können!"
Dann fragte Lugh die Ärzte, welche Unterstützung sie anbieten könnten.
„Jedem Kämpfer, der verwundet wurde," sprachen sie, „außer wenn sein Rückenmark durchschnitten oder sein Kopf abgeschlagen wurde, dem werden wir völlige Heilung bis zum nächsten Morgen angedeihen lassen."
Und so fragte Lugh jeden Handwerker, jeden Dichter und Druiden, jeden Mann und jede Frau von den Tuatha Dé Danann, was sie leisten könnten, so daß jeder in sich den Kampfgeist eines noblen Königs bzw. einer Königin oder eines großen Lords fühlen konnte.

Diese Erzählung zeigt auf, daß die Magie aus dem eigenen Selbst kommt. Jedermann hat andere Geschicklichkeiten und um *draíocht* auszuüben muß die Motivation dazu aus der persönlichen Ehrlichkeit (Wahrheit) kommen.
Die Techniken, dies zu tun sind verschieden, aber die Methode der Dichter gibt dazu ein ausgezeichnetes Beispiel: „Wir werden bei Sonnenaufgang auf einer Bergspitze stehen, unsere Rücken gegen einen Dornbusch gewandt, mit einem Stein und einem Dorn in unseren Händen."
Diese Erzählung gibt uns alle nötigen räumlichen und zeitlichen Koordinaten: Der Berg stellt einen zentralen, herausragenden Punkt dar und der Sonnenaufgang bezeichnet den kritischen Zeitpunkt. Der Dornbusch steht für die Position; der Stein und der Dorn in den Händen steht für die Haltung – und diese Haltung ist unbequem genug, so daß sich jedermanns Geist auf die gestellte Aufgabe einstellen muß !
Alle diese Parameter zusammen schaffen jene Art von Konzentration und Grundeinstellung, die erforderlich ist, das ewige Selbst in sich zu erwecken, sodaß Zaubersprüche funktionieren müssen !
Jede Berufsgruppe der *Tuatha Dé Danann* antwortet vom Gesichtspunkt ihrer Fähigkeiten aus. Obwohl diese Antworten wie Angeberei klingen – die Handlungsweise von Lugh bringt jeden einzelnen dazu, sich auf seine wahre Natur zu konzentrieren. Lugh befiehlt nicht, was jeder einzelne tun soll !
Im Gegenteil, er gestattet dem ewigen Selbst (welches tief im Inneren sitzt) jedes einzelnen, sich entsprechend den Umständen zu entfalten.
Er ermutigt alle Anwesenden, das zu sein, was und wer sie sind, in Harmonie mit allen anderen Wesen, mit ihrem Umfeld.

Das ist Magie und das sind richtige, wahre Zaubersprüche.
Ausgestattet mit dieser Kraft kann die Armee der *Tuatha Dé Danann* alle gesteckten Ziele erreichen – auch solche, von denen sie ursprünglich nur geträumt hat !
Die Mythen erzählen, daß sich jeder wie ein edler Geist fühlte, weil Lugh sie dazu gebracht hatte, ihre volle magische Kraft aus ihrem Inneren heraus zu entfalten.

Die symbolischen Gedankenverbindungen all jener magischen Handlungen, die in der obigen Erzählung beschrieben wurden können auf drei Aspekte reduziert werden: ***Erde***, ***Himmel*** und ***Meer***.
Die meisten Aktionen der Druidenmagie verflechten diese drei Aspekte miteinander. Die dreiarmige bzw. dreibeinige keltische Spirale, *triskele* genannt zeigt Erde, Himmel und Meer als eine Einheit.
Stell Dir vor, jeder dieser Aspekte sei ein Drache:
Drache der Erde – Drache des Himmels – Drache des Meeres.
Die Erzählung zeigt uns, wie die Zauberer, die Becherträger und die Druiden die Kräfte ihrer Drachen in der bevorstehenden Schlacht einsetzen werden:
Der Drache der Erde wird über die Formorianer herfallen, der Drache des Meers wird sich aus den Flüssen und Seen erheben, und der Drache des Himmels wird Feuer herabregnen lassen.
Es ist äußerst hilfreich, wenn man sich bei der Anwendung von Magie die Erde, die Gewässer und den Himmel als Drachen vorstellt.
Das wird Dir bei Deiner magischen Arbeit ermöglichen, die exakt benötigte Energiemenge von jedem dieser Aspekte, einzusetzen.
Wenn Du einige Zeit mit diesen Drachen arbeitest, dann wirst Du schnell ihre verschiedenen Kräfte erkennen und einschätzen lernen. Auch bei der Betrachtung nur einer dieser Energiequellen – z.B. dem Drachen der Erde – wirst Du bald die Fähigkeit haben, die subtilen Qualitätsunterschiede der Kräfte zu erkennen und einzusetzen, die im Kopf oder im Auge, oder ihnen entgegengesetzt im Schwanz, im Bauch oder im Herz vorhanden sind.

Die Reiher – Position (Haltung)

Als dann die Schlacht begann, versuchten die *Tuatha Dé Danann, Lugh* zu hindern, mitzukämpfen, da sie befürchteten, er könnte dabei getötet werden.
Als *Lugh* dann doch aufs Schlachtfeld eilte, nahm er eine magische Grundhaltung ein und sang einen Zauberspruch:

An diesem Punkt erhoben sich die Tuatha Dé Danann, und zwischen ihnen standen die drei Kriegsgöttinen, Badh, Macha, und Morrigan. Lugh entkam den Männern, die ihn von der Schlacht fernhalten wollten und stellte sich an die Spitze seiner Kampftruppe. Als sie gegen den Feind vormarschierten sang er ein Lied, um sie zu ermutigen und dann rezitierte er einen Zauberspruch und dabei umrundete er seine Armee, auf einem Fuß hüpfend und ein Auge geschlossen.

Betrachten wir die Haltung, die Lugh in dieser Erzählung einnahm:
Anscheinend standen die Druiden beim Anwenden von Magie auf einem Bein und hielten sich ein Auge zu. Dies nennen wir die Reiher-Position und der wesentliche Grund dafür, sie einzunehmen ist, die Aufmerksamkeit des Magieanwenders auf das herbeizuführende Endergebnis zu konzentrieren!
Diese Technik dient zum Sammeln der Kräfte des eigenen Selbst, um sie dann zielstrebig auszurichten und in der Folge damit das Ziel zu treffen.
In der keltischen traditionellen Überlieferung stößt man auf eine Figur, die mit einem Bein und einem Auge dargestellt wird. Auf der *Isle of Man* wird sie ***Fynoderee*** und in Schottland ***Gruagach*** genannt. Eine Wesenheit mit immenser Kraft. Sie ist die Quelle der Energie der Naturgewalten und widmet sich der Bewältigung von Aufgaben mit zielgerichteter Begeisterung.
Wenn der ***Fynoderee*** ersucht wird, die Schafe zusammenzutreiben, dann wird er jedes einzelne von der Weide nach Hause holen; wenn er ersucht wird, bei der Ernte zu helfen, dann wird er die Getreidehalme ganz knapp über dem Boden abschneiden.
Dies weist direkt auf die Art von Energie hin, die zum Tragen kommt, wenn jemand die Reiher-Position einnimmt – eine Haltung, die einem ermöglicht, die Kräfte aller Wesensformen der Natur an sich zu ziehen.
Der Reiher ist ein ausgezeichnetes Beispiel für Geduld, Konzentration, Tarnung, und zielgerichteter Aktion (wenn er bei der Nahrungssuche ein Bein rechtzeitig durchs Wasser bewegt [und so die erreichbare Beute fängt]).
In *Argyll*, in Schottland liegt im Zentrum einer fruchtbaren Ebene eine zerklüftete Bergspitze, *Dunadd* genannt. Dort findest Du die Überreste einer keltischen Festung – und dieser Platz ist die berühmte Krönungsstätte der *Dalriadan Scots* [Dalriadinischen Schotten].
Auf der Bergspitze findet sich ein Stein, an dem ein Fußabdruck zu sehen ist.
Die Legende berichtet, daß der König während der Krönung auf einem Fuß in diesem Fußabdruck stand, und ein Auge geschlossen hielt – und so legte er seinen Krönungseid ab. Diese Legende zielt schon auf den wesentlichen Inhalt der magischen Reiher-Position ab.

In der Geschichte über die Schlacht von *Moy Tura* mußte sich *Lugh* auf sich selbst besinnen, damit er in der Schlacht siegen konnte.
Parallel dazu mußte der König während der Krönung seine eigenen, ihm innewohnenden Kräfte durch diese spezielle Haltung mobilisieren, damit er letztendlich die Herrschaft in *Dunadd* übernehmen konnte.
Um durch den Einsatz von Naturgewalten ein angepeiltes Ziel zu erreichen muß ein jeder die Kraft seines ewigen Selbst mobilisieren.
Die Reiher-Position bringt jedermann relativ rasch dazu, sich zu konzentrieren und die eigenen, ihm innewohnenden Kräfte mit großer Energie auf das gestellte Ziel zu richten.
Im Rahmen des Kapitels 7 (über die *Lughnasadh* Zeremonie) beschreiben wir die Funktion der Reiher-Position zum Herstellen einer Ordnung.
Lugh benutzte sie, um während des Kampfes mit den *Formorianern* Ordnung unter seinem Volk zu schaffen.
Formor steht für die chaotischen, flüssigen Teile unseres Selbst, für unsere Eingeweide [das chaotische Unbewußte?]. Es steht auch für die ungezähmten, wilden Aspekte von Erde und Wasser, deren Zügel man sich nie entgleiten lassen darf und die laufend gezähmt und reguliert werden müssen !
Die Reiher-Position befähigt Dich, Dich rasch und effektiv zu konzentrieren und Ausgeglichenheit zu erreichen.
Daher empfehlen wir, sie immer dann einzunehmen, wenn dies erforderlich ist – insbesondere in Krisensituationen.
Nimm die Reiher-Position nur an einem Platz ein, wo Du ungestört bist.
Schau, daß Du gut ausbalanciert auf einem Bein stehst; dann schlinge das zweite Bein um das Standbein herum. Bedecke ein Auge mit einer Hand und stütze den Ellbogen dieser Hand mit der zweiten Hand ab.
Deine Eingebung wird Dir sagen, auf welchem Bein Du stehen und welches Auge Du verdecken sollst.
Nicholas verdeckt sein linkes Auge, und schaut mit dem rechten Auge nach innen, wenn er die rationalen Fähigkeiten seiner linken Hirnhälfte benutzen will (infolge der Sehnervenkreuzung ist das rechte Auge größtenteils mit der linken Hirnhälfte verbunden – und die linke Hirnhälfte ist für das rationale, digitale Denken verantwortlich [siehe oben]). Und er bedeckt sein rechtes Auge und schaut mit dem linken nach innen, wenn er die intuitiven, die analogen, die bildhaften Funktionen der rechten Hirnhälfte einsetzen will.
Bleib nur so lange stehen, wie Du Dich dabei wohl fühlst und es für Dich angenehm ist.
Die Reiher-Position funktioniert nämlich relativ schnell.

Der zweite Teil dieses Rituals besteht darin, daß Du Deine Absicht und Kraft auf ein Ziel richtest und zielstrebig einsetzt.
Daher: Nimm die Position ein, besinne Dich auf Dich selbst, strebe Ausgeglichenheit an und konzentriere Dich erst dann auf Deine Aufgabe, Dein Ziel [siehe Runenlehre: Rituale nur dann durchführen, wenn Du als Anwender in Dir selbst ruhst und völlig ausgeglichen, ja emotionslos bist!]
Richte Deine Aufmerksamkeit, Deine ganze Zielstrebigkeit auf die Erfüllung dieser Aufgabe, auf das Erreichen dieses Zieles!
Sei absolut ruhig und zielgerichtet eingestellt – so wie der Reiher!
Wenn Du fühlst, daß Deine Konzentration nachläßt, dann konzentriere Dich auf Deine Atmung, beobachte Dein Ein- und Ausatmen, konzentriere Dich darauf! Es ist hilfreich, sich aufs Atmen zu konzentrieren, denn aus der Atmung schöpfst Du zusätzliche Energien zum Erreichen Deines Zieles.
Letztendlich – beende die Position und sende Deine Bestrebungen und Energien wie einen Blitz in Richtung Ziel – und triff es !
Vor allem wenn es sich um eine Aufgabe, ein Ziel handelt, das unmittelbar erreicht werden kann, dann setze Deine Kraft und Energie so schnell und gewaltig wie nur möglich ein !

Die Harmonie von Druidenmagie

(- *Harmonie, die durch Druidenmagie erzeugt wird* **):**
Die ganze Geschichte von der *Second Battle of Moy Tura* (der 2.Schlacht von Moy Tura) handelt von der Herstellung von Ordnung und Harmonie in der ganzen Welt. Der geordnete Ablauf und die Jahreszeiten des Sonnenjahres siegen triumphal über die chaotischen Kräfte von *Formor*.
Zur Illustration ein weiteres Zitat aus dieser Geschichte:

Lugh und seine Gefährten trafen auf Bres, der die Armeen Formors nach Irland gebracht hatte. Bres bat sie, ihn zu verschonen – und als Gegenleistung bot er an, er würde bewirken, daß die Kühe Irlands immer Milch geben würden.
Aber Lugh lehnte diesen Vorschlag ab, da Bres bloß die Macht über die Kühe, aber nicht über deren Kälber hätte. Daraufhin bot Bres an – er garantiere jedes Vierteljahr eine Getreideernte. Aber der Druide Maeltine – einer der Richter des „Obersten Gerichtshofes" sagte: „Es hat uns immer so gut getan, es war immer so der Brauch, daß das Frühjahr fürs Säen, der Sommer fürs Wachstum, der Herbst zum Ernten und der Winter zum Verzehren des Getreides da war."

Der springende Punkt dieses Zitates: Ordnung bedeutet einen natürlichen Ablauf und Kreislauf aller Dinge!

Daher würde *Lugh* nie die Gabe von *Bres* annehmen (jedes Vierteljahr eine Ernte). Denn der Druide *Maeltine* belehrt uns: nur der Herbst ist zum Ernten da, die anderen Jahreszeiten dienen anderen Aufgaben während des Jahresablaufes – und das ist weise !
Magie dient nicht dazu, Unmögliches zu vollbringen oder Wunder zu wirken!
Magie bewirkt, daß sich das „innere Selbst" jedes Anwenders harmonisch am Kosmos, an den Naturgesetzen orientiert.
Dies ist ein wesentliches Prinzip, eines der Fundamente von ***draíocht***.

Übungen

Definitionen:

Gewöhnlich gebrauchen wir Wörter während wir denken.
Wenn wir uns mit einem neuen Wissensgebiet befassen, dann ist es wichtig, das wir unserem Gehirn klare Wörter (Begriffe) geben, damit es Konzepte entwickeln kann, sodaß wir alles vom ersten Moment an begreifen können. Wenn wir diesen Vorgang fehlerlos und perfekt durchführen, dann wäre jeder von uns in der Lage, auch komplizierte Materien, wie zum Beispiel Kernphysik und Kernwaffentechnologie zu begreifen. Denn Konzepte können nicht verwirrend sein, wenn wir wissen, was jedes Wort bedeutet. Eine gute Grundlage beim Erlernen eines neuen Wissensgebietes ist es, sogenannte Zentral- oder Schlüsselthemen zu definieren. Denn niemand weiß besser als Du selbst, welche Bedeutung ein Wort für Dich hat.

- Definiere das Wort „magisch" mit eigenen Wörtern.
- Definiere das Wort „Druidenmagie" mit Deinen eigenen Wörtern.

Befasse Dich mit diesen Definitionen, so wie sie sich Dir darstellen und betrachte und verfolge sie offen und klar. Wenn einige Zeit verstrichen ist, dann wirst Du diese Definition durchgearbeitet und sie Dir in ihrem Sinn klargemacht haben. Dein Hirn wird froh sein, daß es beim Denken immer wieder auf den Begriff Druidenmagie trifft und vor allem auf das, was Du darunter verstehst. Denn alles, was Du sonst noch tust, tust Du gestützt auf dem Fundament, das aus diesen Bausteinen errichtet ist.

Mind Mapping

Darunter versteht man die Fähigkeit der rechten Gehirnhälfte, Eindrücke zu organisieren und aufzubereiten. Diese Technik befähigt Dich, die kreative rechte Gehirnhälfte zu aktivieren und zum Brainstorming einzusetzen, bevor Du einen Sachverhalt mit der linken Gehirnhälfte analysierst und kritisierst.
Es sei hier noch einmal auf die Unternehmerausbildung der Österreichischen Wirschaftskammer verwiesen (s.o. S 21 f.).

Nimm ein leeres Blatt Papier und schreibe in die Mitte in Blockbuchstaben das Wort MAGISCH; anschließend zeichne ein Rechteck herum. Außerhalb dieses Rechteckes schreibe rundherum alle Wörter und Bilder auf, die Du mit dem Begriff MAGISCH assoziierst, und zwar so, daß Du Linien wie Strahlen vom Rechteck aus zeichnest und am Ende eines jeden dieser Strahlen ein Wort hinschreibst.
Auf einem anderen leeren Blatt Papier machst Du das selbe mit dem Begriff DRUIDENMAGIE
Wenn Du auf diese Art, ohne nachzudenken, alles, was Dir eben gerade so einfällt, hingeschrieben hast, dann kann die linke Gehirnhälfte das Kommando übernehmen und Ordnungen in die Begriffe hineinbringen, die Du eben aufgeschrieben hast und die Zusammenhänge dazwischen erklären. Wenn Du jetzt zum Beispiel Farbstifte hernimmst und Kreise um verwandte Begriffe zeichnest, dann kannst Du verwandte Punkte miteinander in Verbindung bringen, wenn Du jeweils die gleiche Farbe dafür verwendest.
Du kannst verschiedene Einteilungen dabei treffen: verbinde Begriffe, die von Deinem Verstand kommen, verbinde Begriffe, die aus Deinem Herzen (Körper) kommen, Begriffe aus alten Erinnerungen und solchen, die Du gelesen hast.
Eine andere Einteilungsweise dieser Wortgruppen wäre z. B. in Begriffe, die auf Tatsachen beruhen, die auf Spekulationen beruhen, die auf der Vorstellung beruhen, oder irgendwelche andere ähnliche Themata.
Die nächste Fragestellung ist, welcher Teil Deines Inneren entwickelt die meisten Ideen und Vorstellungen? Und welche Schlüsse ziehst Du daraus über Dich selbst und über Deine Beweggründe, Dich mit Druidenwissen zu befassen?

Moy Tura Fähigkeiten
Die Geschichte von der Schlacht von *Moy Tura* berichtet über viele Berufsgruppen, die es bei den *Tuatha Dé Danann* gab:
Magier, Mundschenke, Druiden, Dichter, Schlachtgöttinnen, Schmiede und Ärzte.
Schreib ganz einfach auf ein leeres Blatt Papier Deinen Beruf und Deine Fähigkeiten auf, die Du glaubst zu besitzen. Hinterfrage Deinen Beruf anhand einer Beschreibung Deines Berufsbildes und denke über die magischen Kräfte nach, die die diversen Berufsgruppen der *Tuatha Dé Danann* dieser Geschichte hatten. Überlege Dir, wie Du Deinen Job oder Deinen Beruf über Inserat in einer magischen Zeitung anpreisen könntest. In welcher Inseratengruppe würdest Du annoncieren? Schreib ein Angebot, das die magischen Möglichkeiten Deines Handwerkes aufzeigt.

Ausspruch der Poeten

„Wir werden bei Sonnenaufgang auf einem Berggipfel stehen, in unserem Rücken einen Dornbusch, in der einen Hand einen Stein, in der anderen einen Dorn.“

Mach‘ es selbst einmal so, wie es die Dichter der *Tuatha Dé Danann* machten. Nimm geeignete Dinge in Deine Hände, stehe mit dem Rücken gegen einen Baum gelehnt, der zumindest ebenso unangenehm ist, wie ein Dornbusch, und dann formuliere Deine Gedanken über Dinge, die Du umsetzen willst. Versuche, daraus ein Gedicht zu machen.

Die Reiher-Position

Übe die Reiher-Position, die in diesem Kapitel beschrieben ist. Du weißt jetzt noch nicht, ob Du sie brauchen wirst, aber ich bin sicher, Du wirst sie einmal brauchen.

Erde, Himmel und Meer

Versuche, diese drei Elemente zusammenzuflechten und in Deine magischen Übungen einzubauen. Betrachte sie als ***Drachen*** oder als ***Triskele*** (dreifache Spirale).

Beschaff Dir eine Triskele oder flechte Dein Haar oder andre Dinge, während Du Dir in Deinen Gedanken eine Triskele vorstellst, bzw. visualisiere eine Triskele!

Triskelen

KAPITEL 2: Schützen, Finden und Veränderung der äußeren Erscheinungsform (Shapeshifting)

Nach drei Tagen und Nächten gelang es den Milesianern den Zauberbann zu durchbrechen, den Geister und Unterwasserwesen während der Schlacht von Slieve Mis gegen die Tuatha Dé Danann ausgesprochen hatten. Da waren Monster von riesiger Erscheinungsform, geschaffen durch Druidenmagie, die gegen sie geschickt wurden. Bei Slieve Mis sammelte Eire, die Göttin des Landes, eine mächtige Armee gegen sie zusammen. Aber ihre Druiden und Seherpoeten sangen Beschwörungsformeln, sodaß sie sahen, daß ihre Gegner nur Rasenstücke oder Erdschollen des gebirgigen Buschlandes waren.

In diesem Kapitel wollen wir Magie demystifizieren und ihre wichtigsten Anwendungsgebieten aufzeigen.
Druidenmagie befaßt sich mit dem Schutz von Personen, von Plätzen und Dingen, befaßt sich damit, verlorene Gegenstände aufzuspüren, Illusionen zu schaffen, und auf wunderbare Art äußere Erscheinungsformen zu ändern.
Wir definieren Magie als Übungen, Gedanken, Vorstellungen und Energien, die Verwandlungen oder Veränderungen bewirken – aufgrund eines Wissens über alle Aspekte der Natur. *Caitlìn Matthews* sagt folgendes: *„Magie lenkt die Regeln und Abläufe des täglichen Lebens in Einklang mit den Grundgesetzen der Welt.“* Für den Druiden finden sich diese Grundgesetze, diese wesentlichen Gebote in der Natur und sie umfassen auch Teilaspekte, die wir nicht ganz verstehen können. Das läßt uns erkennen, daß Menschen aller Erdteile – quer durch die Nebel der Zeit – Magie benützt haben, da sie ein mächtiger Weg ist, um sich selbst zu verändern und mit allem zu verbinden, was existiert. Der weitreichendste Wandel, der durch Magie induziert wird, ist oft der, daß sie die Aufnahmefähigkeit einer Person, ihre Bewußtseinsebene erheblich erweitert und die Entwicklung dieser Person [in Richtung Vollkommenheit ?] kräftig vorantreibt. Die Aufgabe, das Leben auf eine großartigere Weise zu verstehen besteht darin, daß man um diese Grundgesetze, diese wesentlichen Gebote Bescheid weiß, und sie mit der Quelle allen Ursprunges in Verbindung bringt. Das ist die Motivation, einen spirituellen Weg zu gehen. Die Wicca-Priesterin *Amber K.* sagt: „Wir haben durch die Magie einen großartigen Weg gefunden, durch den wir erkennen können, daß wir ein Teil aller Dinge sind. Wir können den Sinn unserer Existenz in Erfahrung bringen, indem wir andere Teile des Universums aus den verschiedensten Blickwinkeln betrachten“.
Du wirst diese Erfahrung direkt machen, weil es die Aufgabe eines Druiden ist, bis ins Innere aller anderen Existenzen vorzudringen, wie zum Beispiel von Bäumen, dem Tierreich oder durch die Reise in ein Paralleluniversum (Anderswelten = *Otherworlds*).

Daher ist Ethik eine wesentliche Säule, auf der das Druidentum beruht.
Im Rahmen dieses Buches behandeln wir ethische Fragen aus der Sicht des Druidentums. Moderne Druiden benützen Magie immer nur zu positiven Zwecken, immer so, daß dabei niemand verletzt wird.
Immer dann, wenn Du die Entscheidung triffst, die Kräfte des ewigen Selbsts für magische Zwecke zu benutzen, dann wünsch Dir, daß für alle dabei Betroffenen immer etwas Gutes (Positives) herauskommt.
Wenn Du druidische Magie betreibst, dann wächst mit der Kraft in gleichem Maße die Verantwortung. Je mehr Macht und Wissen Du ansammelst, desto größer wird Deine Verantwortung für alles, was um Dich herum ist, für Deine Umwelt, Dein Umfeld.
Besonders schwerwiegend ist diese Verantwortung, wenn Du an einem magischen Prozeß beteiligt bist.
Andererseits treffen wir immer wieder auf magische Ereignisse, die für uns alle verständlich und leicht nachvollziehbar sind.
Vor einigen Jahren flogen *Maya* und ihre Schwester mit einem Nachtflug, der einen langen Zwischenstop in Los Angeles hatte. Sie verließen und betraten dabei das Flugzeug mehrmals durch Passieren der Flugzeugtüre. Als sie einmal mehr an Bord zurückkehrten, und zwar durch die verschlossene Tür (diesmal brachten sie Sandwiches für die Crew mit), fragte sie einer der wartenden Passagiere: „Ich habe euch zwei mehrmals ein- und aussteigen sehen. Wie macht ihr das? Jedesmal, wenn ich es versuchte, war die Tür versperrt, und uns wurde gesagt, daß niemand das Flugzeug betreten könnte“.
Maya schaute ihn an und sprach:“ Sie sind nicht irisch(irischer Abstammung), stimmt das ?“. Er schüttelte den Kopf und verneinte damit diese Frage. „Das erklärt dann alles“, sagte sie und ging wieder durch die zugemachte Türe.
Wir sind sicher, daß jeder unserer Leser einmal die Erfahrung gemacht hat, daß sich der Schleier zwischen verschiedenen Realitäten hebt. Wenn so etwas zutrifft, kannst Du leicht zwischen verschiedenen Welten hin- und hergehen. Und zwar ganz leicht: Du kannst zum Beispiel Zeit dehnen, gewaltiger, als sich jemand vorstellen kann. Vielleicht machst Du eine Reise, die sich wie eine wunderbare Erzählung anhört. Du triffst zufällig einen Freund in Dublin, obwohl Du ganz anderswo bist, Du kannst oft nicht begreifen, daß Du so viel Glück hast, oder daß Du auf unglaubliche Weise den Zeitablauf mancher Dinge beeinflussen kannst. Deine Aufgabe ist es hier, Magie zu entmystifizieren, so daß sie genauso glaubwürdig erscheint, wie die Wiederkehr des Sonnenaufganges. Laßt uns in der Folge einige Praktiken des Druidenmagie überprüfen und erlernen.

Schützen mit Wächtern

Betrachte diese Worte und überlege, was sie gemeinsam haben (reward guardian warden, steward, warn, wardrobe, garrison, warrant, guarantee, wary, beware): Belohnung, Wächter, Wärter, Diener, Warnung, Kleidung, Garnison, Garantie, garantieren, vorsichtig und sich vorsehen. Alle diese Worte stammen von der alten englischen Sprachwurzel *ward.* Das steht für bewachen, beschützen, Ausschau halten. „*Setting the wards*" (Wächter setzen) ist eine magische Technik, um Bereiche oder eine Person zu bewachen oder zu schützen. *Maya* hat dieses Konzept in einem Bericht über Druiden entdeckt. Dieser mächtige Schutzzauber war für sie mehrere Male durch viele Jahre nützlich und kann von jedem erlernt werden. Wir wissen, daß Druiden gewisse Plätze vor dem unerwünschten Zutritt anderer schützten. Der römische Dichter *Lucan* schreibt darüber, daß ein Hain über viele Zeitalter hinweg nie beschmutzt oder zerstört wurde. Obwohl es nur ein Wald war, den die Leute nicht für Rituale benützten, sondern ganz einfach für die Götter brachliegen ließen. Das inspirierte *Maya* dazu, einen Bericht über ein altes druidisches Ritual zu verfassen: *Kleine Feuer, genährt mit Knochen, gesetzt in die vier Himmelsrichtungen schützte ein Areal gegen den Zutritt von Nichtberechtigten, sie hindern letztere, den heiligen Platz zu betreten*.

Römische Soldaten wußten nichts über dieses Waldgebiet in den im Norden gelegenen Urwäldern. Eine irische Sage aus dem *Fenian-Sagenkreis* erzählt von einem schwarzen Druiden, der *Fionn's* Frau *Sadbh* in eine Hirschkuh (Reh – *deer*) verwandelte und sie in einem Tal versteckte, das jahrelang , trotz intensiver Nachsuche von den Truppen der *Fianna* niemals entdeckt wurde.

Wir wissen ebenso, daß Druiden manche Menschen schützen konnte, indem sie sie für unerwünschte Beobachtungen durch andere unsichtbar machten. *The Exil of the Sons of Usnach* (Die Vertreibung der Söhne von Usnach) erzählt uns, daß das Mädchen *Deirdre* außergewöhnlich schön war, schon als sie geboren wurde. Deswegen wurde sie vor dem Rest der Welt verborgen gehalten, unter dem Schutz und der Aufsicht von *Leborcham*, einer Druidin. Niemand konnte sie sehen oder hören, schon gar nicht, ihr Haus lokalisieren, weil sein Dach aus magischen Rasenziegeln gemacht war.

Zu unseren magischen Fähigkeiten heutzutage gehört, daß wir Leute und Plätze magisch schützen können. Und das „Setzen" von magischen Wächtern ist einer der Wege, dies zu tun!

Und so geht es:

Stell Dir ganz einfach ein Rechteck vor, das den zu schützenden Gegenstand umschließt – im Gegensatz zum Kreis, der in anderen heidnischen Ritualen verwendet wird. Stell Dir ein Quadrat oder Rechteck vor, das genau die Person oder den Bereich umschreibt, die geschützt werden soll.

Zum Beispiel willst Du das Bett eines schlafenden Kindes, in der Zeit, bevor der Babysitter eintrifft, durch einen „Wächter“ schützen, oder rund um Dein Haus einen „Schutzwall“ ziehen, wenn Du es während der Ferien oder des Urlaubes verläßt. Du kannst auch Dein Auto auf diese Art und Weise schützen, wenn Du es irgendwo eingeparkt hast. Oder Du kannst Dich selbst schützen, Deine Familie oder Deine Besitztümer, wenn Du z.B. verreist bist. Solange Du in dieser Praxis nicht perfekt bist, ist es besser, daß Du persönlich anwesend bist, und zwar an dem Platz, wo Du die Wächter setzen willst. Später kannst Du es auch aus der Entfernung tun.
Nun laßt uns diese Prozedur beschreiben: Alles wird durch Deine Vorstellungskraft bewirkt und Du brauchst nur abwarten, daß Du ein Bild empfängst, das den Schutz des zu schützenden Objektes illustriert. Dann bleibe außerhalb des in Deiner Vorstellung zu schützenden Bereiches stehen und suche Dir eine Ecke aus, um mit dem Schutzritual zu beginnen.
Maya beginnt üblicherweise an der *linken Ecke*, die vor ihr liegt.
Du bist dann dazu angehalten, die Ecken mit *schwarz-weiß-schwarz-weiß* zu markieren. Bezeichne die erste Ecke mit *schwarz* und polarisiere alles Schwarze dorthin. Fasse einen ganz festen Vorsatz und beginne, eine Menge von Energie auf diese Ecke zu konzentrieren mit der Absicht, jeglichen unerwünschten Eindringling abzuhalten. Dann schreite zur nächsten Ecke fort, auch wenn Du sie nicht unbedingt siehst, und bezeichne diese Ecke mit *weiß*. Mache mit der Ecke genau dasselbe – konzentriere alle *weiße Kraft* auf diese Ecke, und dann schreite weiter. Die dritte Ecke ist *schwarz* und die vierte Ecke ist wieder *weiß*. Und dann geh‘ von dort zum Ausgangspunkt zurück und zwar auf die selbe Art und Weise. Zwei diagonal gegenüberliegende Ecken werden dann mit *schwarz* besetzt sein und die anderen zwei mit *weiß*. Du wirst eine dynamische Spannung zwischen ihnen spüren, die den Platz beschützt.
Du hast damit die Parameter gesetzt und das Gleichgewicht zwischen Licht und Dunkel heraufbeschworen, so daß beides mit Dir zusammenarbeitet.
Totale Sicherheit verlangt nichts desto trotz einen dreidimensionalen Schutz, wobei man die Gebiete oben und unten mit einbezieht. Stell Dir vor, daß der zu schützende Bereich in die Erde hinein- und in den Himmel hinaufgeht.
Ich besetze den Erdpunkt (unterhalb des Objektes) mit *schwarz*, den Himmel *weiß*.Als nächstes wird von Dir, wenn Du Wächter setzt, verlangt, daß Du Energie aussendest und anschließend ein Bild empfängst (Erfolgskontrolle !).
Bleibe stehen und konzentriere Dich auf den Platz oder auf die Person, die Du schützen willst. Visualisiere ein Bild, das in Dir ganz natürlich entsteht. Es wird das richtige sein. Du brauchst Dich nicht weiter anzustrengen, Du bist praktisch nur ein Katalysator für einen tatsächlichen bereits existierenden Schutzgeist des Platzes oder Wächter für die Person.

Laß das Bild entstehen und sich bewegen, bis es den ganzen Platz in sich birgt. Oben, unten und rundherum.
Die Kräfte, die ausgewählt wurden, Schutz zu verleihen, sind nun am Werk und sie wissen, was zu tun ist. Mach es Dir bewußt, visualisiere und drücke klar aus, wie das Bild ausschaut, das aus dem verliehenen Schutz resultiert (ich sehe meist ein grünes Gitter, das den Platz oder die Person umschließt).
Nun kannst Du weggehen mit dem totalen Vertrauen darauf, daß die Wächter am Platz sind und der Raum oder die Person geschützt ist. Du mußt natürlich diese Überwachungsrituale ändern, wenn sich etwas im Ablauf der Dinge ändert, zum Beispiel, wenn ein Kind zur Schule geht, wenn Du das Auto vom Service zurückholst oder wenn Du irgend etwas in Deinem Haus dazubaust. Einige Beispiele, die aus *Maya's* Erfahrung resultieren, sollen Dir klarmachen, wie diese Magie arbeitet:

„Während eines Vollmondrituals stellte ich alle, die sich an diesem magischen Ablauf mitbeteiligten unter Schutz und das Bild, das ich dabei empfing, war ein altes hölzernes Segelschiff voll von Piraten, das um unseren magischen Zirkel herumfuhr. Ein anderes Beispiel dafür, wie man einen Platz schützt: meine Freundin Amanda ersuchte mich, ein leeres Haus, während es zum Verkauf freistand, zu schützen. Ich setzte Wächter, knapp rings um den Hof und das Haus, unterhalb der Grundfesten, oberhalb der Bäume bis in den Himmel hinauf. Weder Einbrecher, ja nicht einmal Vögel, die sich oft in Häuser hineinverirren konnten daraufhin hineingelangen. Es war sogar die Häusermaklerin daran gehindert es zu betreten, um Interessenten das Haus zu zeigen. Zuerst fuhr die Maklerin ganz einfach am Haus vorbei und mußte zurückfahren, dann konnte sie die Gartentür nicht öffnen. Sie kletterte über den Zaun, doch dann funktionierte der Schlüssel am Eingangstor nicht. Auf diese Art und Weise war es natürlich unmöglich, das Haus zu verkaufen. Na gut. Ich ging daraufhin zum Haus zurück und öffnete einen Zugang, allerdings nur für Amanda, die Häusermaklerin, und ihre Kundschaften.
Nun eine andere Geschichte: Als ich einmal in England das Haus von Freunden versorgte, die ebenfalls nicht da waren, setzte ich naturgemäß ebenfalls Wächter rundherum. Dabei empfing ich das Bild einer Brüstung und mit hohen Zinnen versehene Mauern, wobei ein großer, schwarzer Panther auf der obersten Zinne saß.
Als die Eigentümerin zurückkehrte, erzählte ich ihr davon und sie sagte: "Oh, hast du nicht die große, schwarze Katze dort oben gesehen?" Diese schwarze Katze war sicher die Inkarnation des Schutzgeistes des Platzes, und hatte ihn schon seit Jahren beschützt.

Nun eine weitere Geschichte – sozusagen als Kontrast: Unser Freund Brennan ersuchte mich, nach dem zum dritten Mal in sein Haus eingebrochen wurde, seine Familie zu schützen, weil seine Tochter eines Nachts erwachte und das Gefühl hatte, jemand würde sie erwürgen. Ich versuchte es sehr lange, aber es war mir nicht möglich, Wächter zu setzen. Da war mir klar, daß das Haus in seinem derzeitigen Zustand ganz einfach nicht schützbar war. Daher versuchte ich es, mental fünfzehn Fuß in die Höhe zu heben und dabei spürte ich einen ganz ganz leichten Schutzeffekt, der sich des Platzes bemächtigte. Kurze Zeit später zog Brennan's Familie weg und die Besitzerin versuchte, es zu vermieten, aber stellte fest, daß noch größere Renovierungsarbeiten notwendig waren. Als die Arbeiter den Boden aufrissen, fanden sie zwei tiefe Gruben unter dem Haus, groß genug, daß Leute darin stehen konnten. Ja, dieses Haus war ganz einfach geopathisch."

Es ist sicher von Vorteil, Menschen, Tiere und Autos zu schützen. Schütz junge Menschen, bevor sie in die Schule gehen, schütze Deinen vierbeinigen Freund, bevor Du ihn zum Tierarzt bringst. Wenn Du an Stellen parkst, wo Vandalismusgefahr besteht, oder die Möglichkeit, leicht ein Strafmandat zu bekommen, dann schütze Dein Auto durch Wächter. Zum Beispiel wäre es – und das tue ich sehr gerne – ein guter Trick, wenn einem Außenstehenden unser Auto wie ein Polizeiauto vorkommt. Dann gibt es keine Strafzettel und keinen Vandalismus. Und manchmal habe ich nach so einem Schutzzauber ein Bild derart visualisiert, daß ich sogar das Polizeiemblem und die Schrift auf dem Auto sah.

Verlorenes wird gefunden

Ganz faszinierende Magie ist es, verlorene Gegenstände wiederzufinden. Wenn Dir ein Gegenstand gehört, dann sei nie beunruhigt, er wird immer Dein Eigentum bleiben. Wenn Du einen Gegenstand momentan nicht findest, dann setze ganz einfach Deinen Schutz auf ihn. Dann verfolge seine Spur zurück und Du wirst ihn finden, weil es ist äußerst selten, daß irgend jemand anderer das behalten kann, was eigentlich Dir gehört. Insbesondere, wenn Du es magisch geschützt hast.

Nun ein kurzer Rückblick auf die Methodik, mit der Druiden Gegenstände lokalisiert haben. So wie alle Kelten benützten die Druiden ihren Kopf. Sie hielten viel von Verstand und Geist, Worten und inspiriertem Denken. Davon leiteten sie ab, daß es beim Finden von Dingen darauf ankommt, daß man sie nicht sucht, denn ein Haus auf den Kopf zu stellen ist eine vergleichsweise primitive Methode, im Gegensatz zu den Möglichkeiten, die wir auf magischer Ebene haben.

Daher finden wir Gegenstände mit dem Verstand und nicht mit dem Körper.

Suche nicht nach ihnen, im Gegenteil, setzte Dich einfach hin, denke darüber nach und versuche, Dich zu erinnern. Folge der Spur von verlorenen Gegenständen in Deinem Geist. Und öffne letzteren ganz, damit Du eventuell ein Bild visualisierst, wo der gesuchte Gegenstand ist. Denke nach, wo Du ihn zuletzt gehabt oder gesehen hast, und wo Du zu diesem Zeitpunkt warst. Was Du damals getan hast, mit wem Du damals zusammen warst und warum Du den Gegenstand bei Dir hattest(Zum Beispiel einen Schlüssel, eine Geldbörse oder ein Schmuckstück). Welche Kleidung hast Du getragen? Visualisiere das im Detail und dann stelle Dir einfach selbst gewisse Fragen: Was habe ich damit getan? Wo ist es?
Plötzlich wird die Antwort in Deinem Kopf aufleuchten und Du wirst geradewegs zu dem Platz gehen, wo Dein verlorenes Eigentum ist. Der magische Weg, verlorene Gegenstände zu finden, fußt auf dem gewöhnlichen Gedächtnis, aber es wird dabei auch ein anderer Teil Deines Denkwerkzeuges eingesetzt. Das basiert auf Wissen, auf dem Vertrauen, daß wir gewaltige Möglichkeiten in uns haben, obwohl wir nicht gewohnt sind, sie zu benutzen. Das Unbewußte in uns, ja sogar gewisse Hirnteile wissen mehr, als wir uns bewußt vorstellen können.
Zum Beispiel der Hypothalamus, die Hirnanhangsdrüse, die tief drinnen sitzt, weiß die richtige Antwort auf *multiple-choice-tests*: er gibt uns ein ganz winzig kleines elektrisches Erkennungssignal, wenn wir auf die richtige Antwort stoßen, aber wir sind gewohnt, dieses Signal zu ignorieren und nicht zu beachten.
Druiden und Barden gingen durch ein beinhartes Training, um sich diese Teile ihres Geistes bewußt zu machen.
Wenn irgend etwas Dir dauernd sagt(eine innere Stimme), daß Du einen Gegenstand auf einem ganz bestimmten Platz verloren hast, obwohl Du schon mehrere Male dort nachgesehen hast, gehe dorthin, streck Deine Hand aus und Du wirst den Gegenstand finden. Es ist unheimlich und Du wirst glauben, dass ihn irgend jemand dort hingelegt hat, seitdem Du das letzte Mal nachgesehen hast. Der Unterschied ist, daß Du jetzt mit geöffnetem Geist nachgesehen hast und nicht verschlossen warst. Wenn irgend etwas für Dich wertvoll ist, gerade dieses wirst Du immer finden, weil es niemand anderem gehören kann. Genauso ist es mit entlaufenen Hunden und Katzen – was Dir zugetan ist, wird zu Dir zurückkehren. Wenn das nicht passiert, dann frage Dich selbst, ob es nicht Zeit war, es loszulassen (und auch das wofür es stand) und ob nicht jemand anderer es jetzt braucht. Nun folgen einige Beispiele, wie *Maya* diese Form der Magie praktiziert:

„Während eines Geschäftsessens mit einer Frau, die ich gerade getroffen hatte, sprach ich von ihren Ohrringen. Ein trauriger Ausdruck glitt über ihr Gesicht und sie erzählte, sie hätte ihre Lieblingsohrringe, die ihr eigener Sohn ihr gemacht hatte, verloren – ein wunderschönes Paar mit großem sentimentalen Wert – unauffindbar seit Monaten. Plötzlich erschien ein Bild vor meinen inneren Augen. Ich fragte sie, ob sie einen langen dunklen Rock habe, marineblau oder schwarz. Aus einem weichen Gewebe, vielleicht aus Samt, mit einer Tasche ...
Ich brauchte nicht mehr zu sagen. Sie sprang auf, so daß sich alle Leute im Restaurant nach ihr umdrehten. Sie sagte: ‚Dort sind sie! Ich vergaß, daß ich mir Susannes Abendrock ausgeborgt hatte. Ihr Samtrock hat eine Tasche!
Eine Freundin namens Noreen rief mich an, ob sie ihre Geldbörse in unserem Haus vergessen habe. Ich warf rasch einen visualisierenden Blick durchs Haus, aber ich sah sie nicht. Ich erweiterte den Blickwinkel meines geistigen Auges – und dann fragte ich: ‚Hast Du in Deinem Auto auf dem Boden beim Rücksitz gesehen? Ich glaube, sie ist dort.‘ Und sie war dort.“

Du wirst mitbekommen, daß wir nicht versuchen sollen, verlorene Gegenstände zu finden: *Wir wissen nämlich, wo sie sind.*
Stelle einfach die Frage in den Raum (wo könnten verlorene Gegenstände sein), denke an sie und Du wirst irgend eine Nachricht von ihnen bekommen, oder Du wirst die Umgebung sehen, in der sie sich befinden.
Sobald Du diese auf Dich zukommende Nachricht aufnimmst, ist der Gegenstand so gut wie gefunden

Illusionen

In der Druidenmagie werden Illusionen (= Vorspiegelungen) häufig verwendet.
Wenn Du einmal genau über keltische Mythen Bescheid weißt, dann wirst Du feststellen, daß Illusionen oft mit Hilfe eines Mantels hervorgerufen werden.
Das irische Wort für Mantel oder Umhang ist *brat* – eine Nebelwand wird mit *brat deataigh* bezeichnet. Denk daran: wenn man im englischen das Wort „*cloak*“ als Zeitwort benützt, dann bedeutet es etwas verstecken oder verbergen – auch das Wort „*mantle*“ (zeitwörtlich gebraucht).
Ja, da sind wir auf etwas gestoßen und wenn wir weiter nachforschen, dann wird es erst recht interessant:
In der Ornithologie (=Vogelkunde) bedeutet *mantle* Schwingen, Flügel, Schulterfedern, aber auch der Rücken eines Vogels.

Bist Du bei Deinen Forschungen nicht schon einmal auf folgendes gestoßen: daß das Verwenden eines Überwurfes oder einer Maske aus Vogelfedern dazu dient, jemanden zu verbergen? Genau das! Solche „Utensilien“ gehören zur „Berufsbekleidung“ von Schamanen auf der ganzen Welt!
Mog Roit – der große blinde Druide ließ sich ein Stierfell und eine Vogelkopfbedeckung mit Schwingen bringen, denn das benötigte er, um sich in die Luft zu erheben und die Schlacht überblicken zu können, deren Verlauf er lenkte. Seine Krieger aus Munster waren nur deshalb siegreich, weil ihm dieser magische Überblick zur Verfügung stand, und dieser wurde durch diese seine spezielle druidische „Berufsbekleidung“ ermöglicht.
Aonghus Óg ist der Sohn von *Dagda* und der Göttin *Boann*. Sie gab ihren Namen dem *River Boyne*. *Aonghus* lebte in *Brú na Bionne*, „dem magischen Wohnort beim Fluß *Boyne*“, jetzt heißt der Ort *New Grange*.
Er liebte und schützte seinen Sohn, den jungen Krieger *Diarmuid*. *Diarmuid* war mit Göttin *Grania* weggelaufen, die mit dem Häuptling der *Fianna* verlobt war. Immer wenn die Truppen der *Fianna Diarmuid* und *Grania* bereits eingekreist hatten, erschien *Aonghus Óg* ganz einfach aus dem Nichts und er bedeckte *Grania* mit seinem Mantel und brachte sie weg in Sicherheit.
Wir wissen nun, daß er bloß vorspiegelte aus dem Nichts zu kommen, weil er nur verborgen war wie ein Vogel am Himmel. Er hatte auch die Fähigkeit zu „sehen“, daß *Diarmuid* und *Grania* in Schwierigkeiten waren, weil er in seinem „Mantel“ (in seiner Verkleidung) herumreiste, um sie zu finden.
Maya und *Nicholas* haben eine große Anzahl von exotisch anmutenden, wunderbar bemalt und gefärbte Vogelmasken von *Mardi Gras* und diese benützen sie für Rituale.
Maya machte sich einen Mantel, als sie sich selbst zum Druiden initiierte. Es ist ein langer kreisförmiger Überwurf und die Kapuze davon ist in einem feurigen Rot, geschmückt mit goldenem Brokat und daher verleiht er ihr ein dramatischen Auftreten.
In einer früheren Inkarnation war das Gewebe ein schwerer Vorhangstoff.
Für unsere druidische Hochzeit als König und Königin der Elfen, trug *Maya* zu der von uns geschaffenen keltischen Krone Schwingen und ein mit Spitzen besetztes Gewand, das an eine Anderswelt erinnerte. *Nicholas* trug einen fließenden, grünen Überwurf, den wir mit goldenen Borten besetzten, und der am Rücken mit goldenen, keltischen Spiralen geschmückt war. Viele unserer Gäste trugen Vogelflügel an ihrer rituellen Bekleidung und tanzten durch den Zirkel mit schalartigen Halstüchern. Fahnen wehten und ein keltischer Harfenist spielte, Zauberstäbe wurden geschwenkt und überall waren Blumen.
Einer unserer Gäste, ein achtjähriges Kind, flüsterte: “Das ist Elfenland!“
So war die Illusion wirklich richtig gelungen.

Shapeshifting (Fith-Fath)

Fith-fath [ausgesprochen fi-fow] ist ein schottisch-gälischer Ausdruck und bedeutet „Rotwild-Aspekt“. Das impliziert das Annehmen der äußeren Erscheinung eines Rotwildes. Es gibt eine große Anzahl von keltischen Geschichten über Menschen, die in ein Rotwild, zum Beispiel in ein Reh, verwandelt wurden. Beispielsweise wurde *Sadbh*, die Frau von *Fionn mac Cumhail*, in ein Reh verwandelt, weil sie den Annäherungsversuchen des *Schwarzen Druiden von Dea* widerstand. Zuerst sah *Fionn Sadbh* als Reh, welches ihn nach Hause begleitete und sich dann in eine wunderschöne Frau verwandelte. Sie heirateten und sie wurde schwanger. Aber während *Fionn* fort war, um Eindringlinge zu bekämpfen, entführte sie der *Schwarze Druide* aus ihrem sicheren Bereich in *Fionn's* Burg durch Zauberei. Und zwar folgendermaßen: er drang zu ihr vor in dem er die Schattenform von *Fionn* annahm; dann berührte er sie mit einer Rute aus Haselnußholz und so wurde sie wieder in ein Reh verwandelt. Nachdem sie Fionn's Sohn geborgen hatte, zog sie ihn durch sieben Jahre im Urwald auf, bis *Fionn* sie endlich fand und ihm den Namen *Oisín* (das heißt: kleines Rotwild, „Rehlein“?) gab.

Nun, wir können Dich nicht lehren, Dich in ein Reh, in einen Lachs, einen Wolf oder einen Adler zu verwandeln, obwohl solche Verwandlungen in Tierformen in den keltischen Mythen durchaus üblich sind. Wir mußten leider feststellen, daß diese Wandlungen bloß Stoff für Fabeln sind. Hingegen können wir Dir durchaus beibringen, wie Du an vielen Formen und Wegen des Gestaltenwandelns teilnehmen kannst. Denn diese sind druidisch, magisch und weitgehend nachvollziehbar. Wenn man zum Beispiel *Fith-fath* als Beschwörung verwendet, dann kann es durchaus passieren, daß das Aussehen einer Person sich ändert oder eine Person unsichtbar wird.

„Annehmen eines nicht menschlichen Aussehens durch Beschwörung“, schreibt *Caitlín Mathews*, „bewirkt, daß eine Person nicht erkannt wird“. Dies ist zum persönlichen Schutz total wichtig.

Im weiteren Teil dieses Kapitels werden wir sechs magische Wege des Gestaltenwandelns aufzeigen. Wenn Du Dich nun enttäuscht fühlst, weil wir nicht behaupten, daß wir fähig sind, Dich in einen Drachen zu verwandeln oder Dich durch das Aussprechen von mystischen Wörtern unsichtbar zu machen, lies trotzdem weiter. Du bekommst so eine Anleitung für praktikable Aktionen, die Du tatsächlich umsetzen kannst(z.B. zum persönlichen Schutz).

Wann führen wir einen Gestaltenwandel durch?

Erstens zum Schutz, zweitens, um etwas auszuforschen, und zum dritten, um irgend etwas aus allen Perspektiven aller Existenzen zu verstehen und zu erfahren, um in das kreative Energiezentrum des Universums vorzudringen.

Mystische Gestalten in der walisischen Mythologie

Viele Erzählungen und Geschichten über Gestaltenwandlung kommen aus walisischen Quellen. Zum Beispiel die *Arthus-Saga*.

Igraine, die Mutter des späteren König *Arthur* wurde durch Täuschung dazu gebracht, eine geschlechtliche Beziehung zum Feldherren *Uther Pendragon* einzugehen. Der Zauberer *Merlin* hatte nämlich durch das Aussprechen von mystischen Wörtern die Gestalt des Kriegsherrn in die ihres gesetzlich angetrauten Ehemannes verwandelt. So konnte er das Schloß betreten, als ob er der regierende Fürst dort wäre. Und *Merlin* selbst, wenn wir den Aussagen des Schriftstellers T. H. White folgen, schulte den jungen *Arthur*, die Wesenszüge des Dachses, des Falken und eines Vogels kennenzulernen, indem er den Jungen in deren Gestalten verwandelte.

Morgan Le Fay, die Schwester des Königs *Arthur*, war ursprünglich eine Kräuterhexe oder auch eine Fee (*banshee* – darunter versteht man aber eher eine todbringende Fee). Dieses Wort kommt aus dem irischen: *bean sídhe* (Elfenfrau). Mythologisch wird *Morgan* das erste Mal als Anführerin von acht anderen Frauen, welche in den Kessel der Wiedergeburt – walisisch *Annwn* genannt chineinhauchten erwähnt. Dieser Kessel befand sich in der walisischen Anderswelt. Sie ist eine der mythologischen Charaktere, die sich in Vögel verwandeln konnten. Diese Tiere stellten Himmelsgottheiten dar und bewegten sich leicht zwischen den verschiedenen Welten (Paralleluniversen).

Vor mehr als achthundert Jahren schrieb *Geoffrey of Monmouth*: „Ihr Name ist *Morgan*, und sie kennt die Kunst, ihre Gestalt zu verändern und durch die Luft zu fliegen – wie einst Dädalus, auf fremdartigen Schwingen."

Das Gegenstück zu *Morgan* ist in Irland die Königin der Phantome, genannt *Morrigán*. Sie ist eine der mächtigsten Göttinnen der alten keltischen Mythen. In der Geschichte der *Táin* werden ihre Annäherungsversuche an den Helden *Cuchulainn* abgewiesen, daraufhin geriet sie so in Zorn, daß sie sich zuerst in einen Aal, dann in eine Färse und später in einen Wolf verwandelte, um ihn zu umgarnen. Aber sie wurde in jeder dieser Erscheinungsformen verwundet. Zuletzt verkleidete sie sich als häßliche alte Frau und brachte ihn dazu, sie zu heilen. Ihre bekannteste Erscheinungsform ist die eines Raben oder die einer Krähe, Vögel, die den Krieg voraussehen, die zwar nicht töten, aber die Schlacht beobachten und die Kadaver verzehren. Die *Morrigán* kann sich in alle druidischen Existenzen des Meeres, der Erde und des Himmels verwandeln. Zuerst verwandelte sie sich in ein Wassertier (Aal), später in zwei Landtiere, aber meistens erscheint sie als Rabe, einem Tier der Lüfte.

Eines der Mitglieder unserer spirituellen Gemeinde wählte sich den Raben als Totemtier aus. Als „Kostümprobe“ für dieses Kapitel „verwandelten“ wir alle ihn in einen Rabenaspekt und reisten mit ihm mit, auf magischen Schwingen.
Als das beste Beispiel für das Repräsentieren der vier Elemente (Erde, Luft, Feuer und Wasser) durch Tiere dient die Erzählung von *Ceridwen*, eine walisische Göttin, die oft als Hexe oder heilige weise Frau auftritt. Sie war der Wächter des Kessels der Inspiration – das größte Geschenk, das ein keltischer Barde empfangen konnte. Als der Dorfjunge *Gwion* den Kessel umrührte, spritzte durch Zufall etwas von dem Gebräu auf seinen Daumen und er steckte ihn in den Mund, um ihn abzukühlen. Sofort empfing er den „Glanz“(*brilliance*) aller Zeitalter. Zuerst floh er vor *Ceridwen* in der Erdform – in Gestalt eines Hasen, aber sie verwandelte sich in einen Windhund und holte ihn ein. Dann verwandelte er sich in einen Fisch und sie sich in eine Otter und so zogen sie durch das Element des Wassers. Daran kannst Du erkennen, wie sie ihm auf druidische Art etwas über alle Existenzen beibrachte. Danach wurde er ein Vogel, sie aber zu einem Falken und so flogen sie durch die Lüfte. Zuletzt wurde er zu einem Getreidekorn und sie zu einer ebenfalls erdgebundenen Henne, welche das Korn verzehrte. So kam er in ihren Bauch – ihren Kessel – ins Element des Feuers.
Wenn wir über diese Belehrungen nachdenken, dann fällt uns auf, daß *Fith-fath* sowohl Tarnung als auch konkrete Erscheinungsformen bewirken kann.
Wenn Du lernst, eine Gestaltenwandlung durchzuführen, dann bezweckt dies, daß man in etwa so wird, wie irgend etwas, so daß man dies beinahe ist.
Die Lehre aus diesen walisischen Mythen ist, daß Du mit jenen Tieren arbeiten sollst, denen Du Dich am nächsten fühlst. Erforsche Deine Interessen, Deine Hobbys, Deine Freizeit und Deine persönlichen Tendenzen – ebenso Dein Tierkreiszeichen.
Dies wird Dir einen Hinweis geben, ob Du besser mit einem Wassertier, mit einem Tier der Lüfte oder mit einem Landtier arbeiten willst. Wenn Du einmal das für Dich am besten geeignete Element ausgewählt hast, dann denke sehr scharf über entsprechende Tiere nach.
Stell sie Dir vor, besuche Tierasyle, Naturparks, Aquarien und ähnliches. Wandere durch die Wildnis und schlafe auch dort – vielleicht bekommst Du einen unerwarteten Besuch, oder Du hast bereits einen tiefen Bezug zu Seekühen oder Falken, zu Wildkatzen oder zu den Hängebauchschweinen.
Denk Dich in das ausgewählte Tier hinein, so daß Du in seine Realität schlüpfen kannst. Diese verschiedenen Erscheinungsformen existieren gleichzeitig und es ist unsere Aufgabe, den Schleier oder den Spalt zwischen den Welten zu finden (durch welchen man hin- und hergehen kann).

Wenn Du die für Dich passende Tiererscheinungsform gefunden hast, vielleicht infolge der Zugehörigkeit zu einem Element oder durch einen Geistesblitz, dann sei bereit, durch die Realität zu schlüpfen und jederzeit diese Erscheinungsform anzunehmen.
Erinnere Dich, diese Erscheinungsform altert nicht – sie ist alterslos. Vielleicht existierte sie schon auf Erden, lange bevor es Menschen gab; seine Intelligenz beruht auf den Naturgesetzen, die die Welt lenken. Vögel kennen zum Beispiel ihre Wanderrouten, die sie benutzen. Wale und Fische folgen Strömungen und Flüssen, die schon entstanden, als die Erde jung war. Herdentiere wissen nicht nur Bescheid über Landschaftsformen und/oder Pflanzen, sondern sie halfen durch ihre Aktivitäten mit, die Erde zu formen, lange bevor der erste Mensch auf der Bildfläche erschien. Wenn Du die Gestalt eines Tieres annimmst, dann dringst Du zu den Wurzeln der grundlegenden Weltordnung vor, wo nichts fix ist und Verwandlungen möglich werden. Das stellt Dir Energien zur Verfügung, um zu schaffen und zu agieren.

Die Tätowierungen der Pikten

Neben den Walisern gibt es auf der britischen Insel eine andere große keltische Volksgruppe, die Schotten. Auch diese haben Geschichten über Gestaltenwandel. Eine Volksgruppe oder ein Stamm in Schottland, der parallel zu den Kelten vorkam, bzw. schon vor ihnen da war, sind die Pikten, die eine handgreifliche Form der Änderung ihres Aussehens praktizierten:
Tätowierungen (der Name dieses Volkes kommt aus dem lateinischen *picti* – die Bemalten). Sie bedeckten nicht nur ihre Gesichter, sondern auch ihre Körper mit blauen Malereien von Tieren, Vögeln, Fischen und rätselhaften geometrischen Zeichen.
Sie übernahmen die Kräfte von lebenden Tieren, bewegt durch das Muskelspiel ihres eigenen Körpers. Einige ihrer Darstellungen wurden uns durch die piktischen Symbolsteine überliefert, Symbole, welche einzigartig in der keltischen Welt waren.
Sie bereiteten den Weg für sich ineinanderschlingende Spiralen und Tierkreisezeichenmuster in der späteren christlichen Epoche der Kelten.
Die Keltologin *Caitlín Matthews* folgert, daß der Name der Pikten, den sie selbst für sich benutzten – *Cruitneach* – von dem Wort für Aussehen und Erscheinung abgeleitet war. Für über tausend Jahre lebten die Pikten mit den indoeuropäischen Kelten auf der britischen Insel zusammen, und zweifellos hat diese alte Volksgruppe die Kelten gelehrt, was Tätowierungen bedeuten und wie wichtig Gestaltenwandel für Berserkerwut (Schlachtenraserei) im Kampf ist. Erzählungen, die von blau bemalten Druiden und Kriegern berichten, gehen wahrscheinlich auf diese Quelle zurück.

Um diese Information verwerten zu können, mußt Du Nachforschungen über die religiöse (heilige) Bedeutung von Tätowierungen anstellen. Während die Pikten, außer die Symbolsteine, keine entzifferbare Information auf uns kommen ließen (sie hatten keine Schrift) und auch die Druiden kaum mehr als das (ihr Wissen wurde mündlich überliefert), gibt es andere Völker, welche in Einklang mit ihrem Geist die Bemalung ihres Körpers praktizieren. Studiere andere Volksgruppen, welche Tätowierungen für rituelle Zwecke benutzen, wie zum Beispiel die Maori in Neuseeland; sprich mit Männern und Frauen dieses Volkes, die immer noch bei Übergangsritualen diese Bilder auf ihren Körpern anbringen. Der Gestaltenwandel, den sie dabei durchmachen, ist sowohl spirituell (worüber sie aber öffentlich nie sprechen werden), als auch körperlich, im Symbolismus ihrer Tätowierungen erkennbar.
Wähle nach reiflicher Überlegung ein Tattoo (das Du wieder wegmachen kannst) aus, das mit Deinen druidischen Praktiken zusammenpaßt und bringe es an Deinen Körper an. Wenn dieses Symbol für Dich auf vielen Ebenen paßt, dann kannst Du Dich eventuell dazu entschließen, eine entsprechende permanente Tätowierung machen zu lassen. Eine unserer Freundinnen, eine keltische Künstlerin, hat beinahe diesen Prozeß beendet: sie ließ sich nach ihren eigenen Zeichnungen Tiere in einer großen Spirale um ihren Körper herum tätowieren.

Tiergestalten

Einem Druidenschüler empfehlen wir, sich sehr eng mit seinem eigenen Totemtier (*power animal*) zu befassen. Bete mit ihm, ergründe sein Aussehen und seine Gewohnheiten, lerne seine magischen Qualitäten und Möglichkeiten und nimm seine Lehren in Dich auf. Gestaltenwandel erfordert Arbeit, Hingabe, Übungen und Absicht.
Vielleicht kommt es während einer Meditation, in Träumen oder in Trance dazu, daß Du in die Wesensform Deines Totemtieres eintrittst. In diesem verzauberten Zustand kannst Du Dich so bewegen, wie es sich bewegt, Du kannst sehen, wie es sieht und Du wirst wissen, was es weiß.
Unsere europäischen Vorfahren – bereits seit der letzten Eiszeit – wußten über Gestaltenwandel mit Hilfe der Tiermagie Bescheid und malten es an die Wände von Höhlen in Frankreich und Spanien. Diese „spirituellen Arbeiter“ waren die Vorläufer der Druiden in der Urzeit. Wie aussagekräftig sind diese Malereien und halbplastischen Reliefs in diesen Höhlen!
Du sollst Dir eine Reise zu diesen Plätzen vergönnen und so den Ursprung Deines Volkes aufsuchen, die Ursprünge Deiner Kunst und Kreativität, und Deiner Magie.

Viele Wissenschafter diskutieren nach wie vor, welche Bedeutung diese Malereien für die damalige Bevölkerung hatten. Wurden da nicht Jagdmagie, Fruchtbarkeitszauber, Einweihungsriten oder Halluzinationen abgebildet? Wenn Du den Inhalt dieser Bilder mit den Erkenntnissen über keltischen Gestaltenwandel vergleichst, dann wirst Du eine verwertbare Grundlage zum Verständnis dafür haben, wie Gestaltenwandel mit Hilfe von Tieren funktioniert. Laß diese künstlerischen Darstellungen durch Deine Bewußtseinsebenen wie durch ein Filter laufen und sich in Deiner Verbindung mit einem Totemtier manifestieren.
In den alten Mythen verwandelten sich des öfteren Druiden in Tiergestalten. *Tuan mac Carill* lebte dreihundert Jahre lang jeweils in der Gestalt eines Hirschen, eines Ebers, eines Falken, eines Lachses und als Mensch.
Der große Druide *Mog Roith* ist dafür bekannt, daß er der Bevölkerung von *Munster* half, die Invasion von *Cormac mac Airt* und seiner Armee abzuwehren. *Mog Roith* stellte eine „Armee" auf, und zwar aus magischen Kühen, Stieren, Ameisen und Wildschweinen. Um deren Angriff abzuwehren, verwandelten sich *Cormac's* drei Druidinnen in Schafe, die aber die ungewöhnlichen Eigenschaften hatten, so schnell wie Schwalben und so beweglich wie Wiesel zu sein. Die Geschichte geht auf diese Art weiter, wie sich die Druiden beider Seiten gegenseitig bekämpften. Aber letztendlich übertraf das durch Jahrhunderte geübte Wissen von *Mog Roith* das seiner Gegner. Er bekleidete sich mit einer Stierhaut und setzte sich eine gesprenkelte Vogelkopfbedeckung auf – so konnte er sich in die Lüfte erheben und auf schamanische Weise seine Gegner bei ihren Aktionen beobachten, obwohl er in seiner physischen Erscheinungsform blind war.
In späteren keltischen Legenden wird von einem Geistwesen berichtet, das *púca* genannt wurde und sich unglücklicherweise als Tiergestalt manifestierte. Sein Name kam wahrscheinlich von einem Wort, das von den nordischen Eindringlingen (Wikinger) stammte und seine Wurzel findet man auch im englischen Namen „Puck", bekannt aus Shakespeare's Sommernachtstraum.
C. G. Jung wird das vor seinem geistigen Auge gehabt haben, als er unsere Schattenseite beschrieb, wobei er auf Freud's früheres Konzept vom „id" aufbaute. Die Kelten wußten sehr wohl mit dieser dunklen Seite ihrer Existenz umzugehen, ein Thema, das *Nicholas* in einem seiner letzten Bücher – *The Dark God* – behandelt.
Setze Deinen *púca* aussagekräftig und effektiv als geistigen Führer ein. Wenn Du jemals eine Erscheinung hattest, die Dich erschreckt hat – vielleicht war das Dein *púca*, der Dir mit einer für Dich wichtigen Mitteilung erschienen ist.

Ist es nicht wunderbar, daß es uns diese Wesensform ermöglicht, auch unsere wilde Seite und unsere Leidenschaften, unsere Schwächen, Bedürfnisse, aber auch Kreativität zum Ausdruck zu bringen. Verwende Diesen Rebellen in Dir, diesen Abenteurer, um mit Konventionen zu brechen, die Dir schon längst lästig sind. Mach es Dir bewußt, sei überlegt und vorsichtig. Drücke Deine wilde Seite gelegentlich aus, vielleicht durch ein Ritual. So kannst Du am besten herausfinden, was Du durchsetzen willst, wenn möglich in Verbindung mit einem Tier – verkleide Dich entsprechend. Sei bereit, jede Eingebung, die Dir dabei ins Auge springt, wahrzunehmen und zu notieren.
„Türschwellenwächter" sind andere Katalysatoren für Gestaltenwandlungen. Du wirst Dich vielleicht aus Märchen an sie erinnern – wie Riesen, Krüppel, tierähnliche Menschen, magiebegabte (aber unheimliche) Schafhirten.
Alice begegnet ihnen im Wunderland, Odysseus auf der Insel der Zyklopen.
Im *Mabinogion* begegnet *Pwyll*, der Prinz von *Dyfed* in Wales dem Gott der Unterwelt, *Arawn*, nachdem er ein magisches Reh getötet hatte. Um dafür zu sühnen, tauschte er seine Funktion für ein Jahr mit *Arawn* (als Wächter der Unterwelt). Dieser Austausch der Macht ist bedeutsam und wichtig.
Sobald ein Wächter sein Geheimnis preisgibt, wechselt der Wächter (ein anderer übernimmt seine Aufgabe). Wende dies auf uns an! Wenn wir einmal die heimlichen Schätze, die in uns verborgen liegen, für uns beanspruchen, dann müssen wir auch die Verantwortung dafür übernehmen, wofür sie stehen, weil wir nun zu ihren Wächtern geworden sind. Wenn wir zum Beispiel den Mut, der in uns drinnen steckt, anwenden und offenbaren, dann ist es möglich, daß wir uns wie eine Löwin oder wie ein Bär fühlen und so fühlen wir uns dann jedesmal, wenn wir mutig sein müssen.
Wir brauchen die Fähigkeit, uns in alles zu verwandeln, was unsere Schwelle (den Zugang zu unserem Inneren) bewacht, unseren Zugang zur Inspiration, Geschicklichkeit, Mut und totaler Sexualität. Diese „Wächter" sind Drachen, die unsere inneren Schätze bewachen: wir müssen zu diesen Drachen werden, damit wir auch Zutritt und Zugriff zu unseren eigenen Schätzen bekommen. Gewaltige Spiritualität umgibt diese Herausforderung ... gewaltige Ängste blockieren oft diesen Weg ... aber gewaltiger Lohn erwartet uns. Wenn Du nicht weißt, wie Du Kontakt zu Deinen Drachen bekommen kannst, dann versuche einfach irgendeine Methode, die Dir geeignet erscheint. Kannst Du leicht etwas visualisieren, mit scharfer Klarheit? Meditierst Du oft? Kannst Du auch schamanische Geistreisen durchführen? Bist Du künstlerisch veranlagt? Kannst Du Deine Drachen malen oder formen, so daß Du sie von Angesicht zu Angesicht kontaktieren kannst? Laß sie wissen, daß Du zu ihnen kommen willst und Dich nicht länger fürchtest, in ihr Antlitz zu blicken.
Reise auf dem Rücken der Kraft und Gewalten Deines inneren Selbsts.

Maya schuf ein Ritual, mit dessen Hilfe sie ihre Kräfte von einen riesengroßen Drachen zurückholte, nach dem ihre Eltern gestorben waren. Freunde in einem magischen Zirkel übernahmen jene Teile ihres Selbsts, die sie eigentlich durch den Verlust ihrer Familie, von der sie abstammte, verloren hatte. Dann legten sie diese Teile von *Maya's* Selbst unter den Ruheplatz des Drachen. Später holte sich *Maya* Stück für Stück von dort zurück und ihre Freunde schmückten sie mit Bändern und Halstüchern, um so ihre (wiedergewonnenen) Kräfte zu bezeichnen. Dem Drachen wurde alles wieder weggenommen, er war erschüttert und entpuppte sich als Projektion von Ängsten und verlorengegangenen Verbindungen zum übergeordneten Ganzen. Dieser Effekt war für alle Anwesenden überzeugend und hatte letztendlich *Maya's* Leben grundlegend verändert.

Kommunikation mit der Natur

Michael Roads lebt in Australien. Er hat genauso wie die Druiden in alter Zeit die Fähigkeit, direkt mit Flüssen, Felsen und Bäumen zu sprechen. Als er das erste Mal merkte, daß er dies konnte, da fiel es ihm zuerst schwer, dies zu akzeptieren. Aber die Naturelemente rund um seine Farm herum gaben laufend Informationen, sodaß er über sie ein Buch schrieb. Anfangs war er darüber erschrocken und bockte, aber eines Tages, als er neben seinem Lieblingsfluß saß, hörte er folgendes:

Mache es so, wie es einst der Drache tat. Laß alles los und laß Dich in den Fluß fallen. Laß Dich vom Fluß des Lebens forttragen und befreie Dich dabei von alten und abgetragenen Richtlinien. Ich will Dich dabei unterstützen. Vertraue mir. Genauso, wie Du von veralteten Bewußtseinsinhalten wegschwimmen kannst, die gegenüber höheren Realitäten, die oberhalb unserer physischen Welt liegen, blind sind, so vertraue darauf, daß Du mit Fürsorge und Liebe zu einem neuen Strom des Bewußtseins geleitet werden wirst.

Er vertraute – das Buch „*Talking with Nature*" (Zwiesprache mit der Natur) ist das Ergebnis dieser „Zusammenarbeit". Sei versichert, daß auch Du mit der Natur sprechen, mit ihr kommunizieren, kannst. Um das zu tun, ist es günstig, wenn Du irgendeine Technik des Gestaltenwandelns beherrschst. Distanziere Dich zuerst von dem Gedanken, daß Du außerhalb, übergeordnet oder getrennt von der Natur bist, und nimm die Leitung und Lehren jenes Teiles der Natur an, mit dem Du in Beziehung treten willst. Leg Dich in einen Fluß. Schlafe in einem Baum. Geh hin und sitz unter den Felsenleuten und sage ihnen, was Dein Herz bewegt. Mach Deine Gedanken so groß wie Gebirge. Breite Deine Glieder aus, um etwas zu empfangen, so wie ein Baum seine Äste. Stell Dir vor, Deine Zellen sind so alt wie Felsen.

Ein anderer Freund aus Australien ist ein Wassergeist. Er hat sicher fast genauso viel Zeit mit surfen als mit schlafen verbracht.
Als wir einmal gemeinsam in der Gegend von Dartmoor, in Südwesten von Britannien wanderten, kamen wir hoch oben in den Bergen zu einem Fluß mit klarem, tiefem Wasser. Unser Freund zog seine Kleider aus, sprang ins Wasser und begann, lange unter der Wasseroberfläche dahinzugleiten. Als er wieder auftauchte, erzählte er uns, daß er die uralten Geister des Stromes getroffen hätte, die gleichzeitig die Wächter des Moores seien. Anschließend fotografierten wir ihn und später, als andere das Foto sahen, fragten sie: „Ist das ein Delphin, ein Lachs oder eine Wasserschlange?“ Unser Freund hat viele Jahre daran gearbeitet, die Kraft zu erwerben, um seine Gestalt in die eines Wasserwesens zu verwandeln. Wenn Du Dich mit dem Meer im Einklang befindest, wenn Du fühlst, daß die Gezeiten der Atem des Ozeans sind, dann bist auch Du ein Wassergeist.
Moderne Druiden versuchen nicht, die Natur um sich herum in Ordnung zu bringen. Sie praktizieren auch keinen Wetterzauber, zum Beispiel, daß an einem bewölkten Tag ein Wind kommt, die Wolken vertreibt und die Sonne hervortreten kann. Viel besser ist es, wenn man die Realität jenes Teils der Natur, der in Betracht kommt, zur Kenntnis nimmt und ganz einfach um ein paar Änderungen bittet, die im Einklang mit den natürlichen Abläufen sind. Wenn Du zum Beispiel während eines Umzuges oder einer anderen Veranstaltung im Freien keinen Regen haben willst, dann geh zu den Regenwolken und bitte sie, daß sie eigentlich woanders hingehen sollten. Wahrscheinlich willst Du es auch nicht haben, daß Ameisen auf einem Platz herumkrabbeln, wo gerade Deine kleinen Kinder spielen. Du kannst aber durchaus zu den Ameisen gehen, ihnen die Situation erklären und dadurch versuchen, sie dazu zu bewegen, woanders hinzugehen. Wenn Du einen schönen fruchtbaren Garten haben willst, dann geh ganz einfach zu den Samenkörnern, frage sie, wo Du sie einpflanzen und wie Du sie düngen sollst. Bitte die Elementargeister, ihre Energie für dieses Unternehmen zur Verfügung zu stellen und fang ganz einfach an, den Garten unter diesen Voraussetzungen zu gestalten.

Masken, Verkleidungen und Kostüme
Wir alle haben schon Menschen in Masken und Kostümen gesehen. Seien es nun Kinder bei Halloween, Erwachsene bei *Mardi Gras* oder *shalakos* bei *Zuni* Zeremonien (die *Zunis* sind ein Indianerstamm in New Mexico, die ähnlich wie die *Hopis* und andere *Pueblo-Indianer* in *Pueblos* wohnten). Masken sind so alt wie Kunst und Religion. Ihre Spuren sind in allen Kulturen zu erkennen.

Du hast sicher schon Fotografien von Leuten gesehen, die sich einer Einweihungszeremonie in Masken und Eingeborenenkleidung unterzogen haben. Dabei hast Du Dich sicher gewundert, warum sie diese Kleidung angezogen haben. Das wesentliche an Masken ist, dem Träger ehrfurchtgebietende Kräfte zu verleihen. Wir nehmen den Inhalt dessen, was eine Maske repräsentiert in uns auf, indem wir sie tragen. Tänzer und Musiker im antiken Griechenland und Rom trugen Masken, um den göttlichen Klang der Musik entsprechend auszudrücken. Masken, die von Archäologen gefunden wurden, scheinen Rituale und mythologische Abläufe abzubilden. Die Bilder eines Mythos spiegeln unsere eigenen spirituellen Kräfte wider. Durch das Tragen von Masken erwecken wir in unserem Lebensablauf mythische Kräfte. Es ist weise, sich am *Samhain* zu verkleiden, damit die herumwandernden Geister – welche leicht zu dieser Zeit in das menschliche Universum herüberwechseln können – glauben, daß wir genauso tot wie sie sind. So verhindern wir, daß sie uns belästigen oder Schaden zufügen.
Mach Dir ganz einfach ein paar Masken, um diese Art des Gestaltenwandelns zu praktizieren! Mach häufig welche, besonders, wenn Du in einer Gruppe mit gleichgesinnten Menschen bist, die solche für rituelle Zwecke haben wollen. Verwende viele Arten von Materialien, zwei- und dreidimensionale: Aus Papier, Holz, Stoff, Leder oder Garn, glänzend und farbenfroh, kräftig und glatt. Lege zum Beispiel Zeitungspapier auf den Boden, lege Materialien darauf und laß Dich durch Deine Vorstellungskraft leiten. Mache Pläne insbesondere für jeden Tag, an dem die Jahreszeiten wechseln.
Beispiel: Richte für den 1. Mai (*Beltane*) ein Kostüm her, mit dem sich irgend jemand als „grüner Mann“ verkleiden kann – ganz mit grünen Blättern bedeckt – so daß er unerkannt hinter jedem Anwesenden nachlaufen und ihn zu Frivolitäten ermuntern kann.
Maya hat workshops gemacht, wo die Teilnehmer Masken machten und alle waren dabei voll bei der Sache und von Anfang an übermütig. Aber dann, als die ausgelösten spirituellen Inhalte durch jeden der Teilnehmer strömten, wurde es plötzlich ruhig: die Gruppe hatte die soziale Bewußtseinsebene verlassen und erfuhr nun ein workshop auf der magischen Ebene. Studenten machten auch Masken für *Maya's* Lehrveranstaltungen an der Universität, die sich mit Frauenritualen und keltischen Göttinnen befaßten. Aus dieser Quelle der Schaffenskraft, Mythen und Geist entstanden außerordentliche, furchterregende, atemberaubende, zwingende und außergewöhnliche Ergebnisse. Du wirst nie an die Macht von Masken glauben, bevor Du nicht versuchst, selbst eine zu machen.
Bezüglich Kostüme empfehlen wir, daß Du immer bei Deiner „inneren Weisheit“ anfragst, ob es notwendig ist, daß Du eines trägst.

Nimm Dir Zeit, plane sorgfältig, schreib Dir entsprechende Einfälle auf und warte ab, damit Du siehst, was die beste Idee ist.
Maya ersuchte jeden, zur Feier ihres 50. Geburtstag maskiert zu kommen, in Masken, die Lebensabschnitte beschreiben sollten, Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. Sie selbst erschien allen wie ein afghanischer Krieger aus dem 19. Jahrhundert: dunkles Make-up, Turban, Hemd, Weste, Pumphosen, Stiefel und entsprechende Bewaffnung transformierte sie in ein männliches Wesen aus dem mittleren Osten. Dabei trug sie überhaupt keine Maske. Die Gestaltenwandlung war derartig perfekt, daß, als sie neben ihren Freunden stand, einer sie fragte: „Ist *Maya* nicht hier? Ich habe sie nicht gesehen."

Teleportation
Es ist schwierig, die doppelten und dreifachen Schichten (die Vielschichtigkeit) der Bedeutung, die Gestaltenwandlung einmal hatte, zu rekonstruieren. Eine dieser Schichten bestand möglicherweise darin, daß man dorthin zurückkehrte, wo sich ein Druide körperlich befand. Wir wissen aus diversen Mythen, daß Druiden die Technik der Teleportation – sich selbst rasch über weite Distanzen zu bewegen – anwandten. *Deirdre* vom schwarzen Berg, die weibliche Botin von *Fionn mac Cumhail*, bewegte sich so rasch, daß es aus den Mythen heraus schwer erklärbar ist, ob sie flog oder bloß rasch lief. Wir können uns Aspekte für diese Fähigkeit schaffen, wenn wir dieselben Kräfte und Abstimmungen verwenden, die Druiden vor zweitausend Jahren benützten.
Keltische Druiden benutzten bestimmte Plätze wo sie hingingen, um Magie zu betreiben, aber wir wollen nicht, daß dies so klingt, wie die Geschichte von der Telefonzelle in der sich Clark Kent in Superman verwandelte. Aber es stimmt auch heute, daß sich druidische Kräfte an auserwählten Punkten angesammelt haben, dort, wo Druiden früher ihre Rituale abhielten. Sie konnten sehr rasch ihre angesammelten, tiefgehenden Absichten an diesen speziellen Plätzen wiederfinden. Vielleicht konnten sie ihr Aussehen willentlich praktisch sofort ändern und den Ort zu Luft, zu Wasser oder zu Land verlassen. Sie konnten in Gestalten schlüpfen, die für sie eine spezielle symbolische Bedeutung hatten. Die beste Form war, manchmal überhaupt kein Äußeres zu haben, indem man ganz einfach zum Wind, zur Zeit oder zum Raum wurde.
Deirdre reiste „wie der Wind über kahle Berggipfel".
Auf einer Autofahrt durch Britannien „verlor" *Maya* ganz einfach, obwohl sie eine ganz neue Landkarte hatte, plötzlich 50 Meilen. Sie kam zu einer Kreuzung und sah eine brandneue Straße, die ohne Wegweiser oder Verkehrszeichen ganz einfach gerade weiterging, während die alte Straße nach rechts abbog. Wie es einfach so passiert, wenn Magie im Spiel ist, stand dort ein Mann, in der Mitte eines Nebelflecks.

Er versicherte ihr, daß die neue Straße genau dorthin führen würde, wo sie hinfahren wollte, obwohl sie nicht auf der Karte eingezeichnet war. Er benannte die Straße mit einem Ausdruck, den *Maya* vorher nie gehört hatte, aber später erfuhr sie, daß dieses Wort „Elfenpfad“ (*fairy path*) bedeutete. Sie fuhr ganz einfach weiter, sah aber nie ein Verkehrszeichen oder ein anderes Fahrzeug und kam an ihren Bestimmungsort eine Stunde früher an, als sie normalerweise gebraucht hätte.

Wie kannst Du Teleportation in Deine Ausbildung als Druide einbauen, ohne daß es wie ein „Kabinettstückerl“ erscheint? Die Antwort darauf ist: man muß zur „**Essenz der Magie**“ vordringen: definiert durch Handlungen, Gedanken, Absichten und Energie, die Veränderung oder Wechsel durch die Kenntnis aller natürlichen Aspekte bringen, aber auch Teile einschließen, die wir nicht zur Gänze verstehen können. Der tiefgreifendste Wechsel, der durch die Anwendung von Magie hervorgerufen wird, ist sicher in der Auffassungsgabe der Person selbst zu finden, in ihrem Bewußtsein. Teleportation verlangt ganz einfach einen solchen Wechsel in der Auffassung und im Bewußtsein. Zuerst mußt Du die Absicht haben, anderswo zu sein. Dann mußt Du Dir vorstellen, daß Du dorthin kommst, obwohl Dir die Ratio sagt, daß es unmöglich ist. Verwende Deine Fähigkeit, etwas anzunehmen, auch wenn es magisch passiert und Du hast dann die Wahl, mitzugehen. Aktiviere einen Ort, wo Deine Meditationen und Visionen es leichter machen, ohne körperliche Hemmungen, wegzugehen. Wie jedes andere druidische Wissen braucht auch dies viele Übungen.

Als Beispiel dafür wäre es, wenn Du Dich durch Teleportation an die Bettkante einer geliebten Person begibst, die krank ist oder im Sterben liegt. Faß die feste Absicht, dort hinzugehen. Befreie Dich von mentalen und körperlichen Fesseln, wo Du gerade bist. Will ganz einfach, daß Du bei diesem Bett bist und geh hin. Du kannst Dir vergegenwärtigen, daß Du Dich körperlich dort fühlst. Sogar soweit, daß Dir andere später erzählen werden, daß sie Dich dort gesehen haben.

Ein anderes Beispiel von Anwendung von Teleportation wäre, wenn es notwendig ist, daß Du Dich aus einem gefährlichen Bereich herausbewegen mußt. Wenn zum Beispiel in einem Gebäude, einem Auto eine gefährlichen Situation auf Dich zukommt, kannst Du mittels Teleportation entkommen. Plötzlich wirst Du Dich körperlich außerhalb des Bereiches befinden, wo Du verletzt werden könntest, eher wie ein Zuschauer als ein Opfer.

Erinnere Dich an die Geschichte von *Diarmuid* und *Grania*, als der Gott *Aonghus Óg* aus dem Himmel herab kam, in seinem Mantel, und *Grania* aus dem Gefahrenbereich entfernte; Teleportation kann Dir auf eine ähnliche Art und Weise helfen.

Übungen

Magie: Betrachte Deine Definition von magisch (siehe Kapitel 1) als eine fortschreitende Arbeit zur die Bewältigung der Zeit. Kann jemand anderer das begreifen oder Magie betreiben, fußend auf Deiner Definition?
Schreib genau auf, wie Du Magie benützen willst: eigennützig (um jemandem etwas wegzunehmen)? Gegen andere? Für einen guten Ausgang? Zum Heilen? Zum Lernen?
Setzen von Wächtern: Schütze eine Person oder eine Sache. Schreib nieder, welches Bild Dir die schützende Kraft liefert. Übe dies mindestens einmal pro Woche.
Verlorenes wieder finden: Finde einen Gegenstand, der unmißverständlich Dir gehört. Ruf ihn und höre auf seine Stimme. Der Gegenstand weiß genau, wo er ist. Fasse die feste Absicht, ihn aufzuspüren. Stell Dir vor, was Du mit ihm tun wirst, wenn er zu Dir zurückkehrt. Lokalisiere ihn in Deinen Geist, dann geh hin und nimm ihn in Deine Hand.
Der Mantel der Illusion: Male oder mache einen Mantel oder eine Kopfbedeckung, um Dein Aussehen zu verändern. Mit welcher Aufmachung verschmilzt Du derart, daß Du praktisch unsichtbar wirst? Welche Farben verändern Deine Aufnahmefähigkeit und Deine Erscheinung? Verwende diese Hinweise dazu, um Dir quasi eine magische Berufsbekleidung anzufertigen.
Kommunizieren mit der Natur: Sprich mit der Natur wenigstens einmal pro Woche. Wähl Dir einen Felsen aus, wo Du gerne einige Zeit verbringst. Setz Dich darauf und warte. Felsen haben seit dem Anbeginn der Welt existiert. Sie haben alles gehört und gesehen. Sie sprechen fast genauso langsam wie sie sich bewegen. Sie können Dir einiges über Geduld, Zuverlässigkeit und uralte Weisheit beibringen. Die Woche darauf lern von einem Baum – dieser weiß viel über Gemeinschaft und verbindende Wurzeln, aber nicht so viel über Bewegung. Schließ Freundschaft mit dem Wasser, welches eine Menge über Bewegung weiß, und mit anderen Erscheinungsformen der Natur, die bloß darauf warten, daß Du Dich mit ihnen unterhältst.
Masken und Kostüme: Machen großen Spaß! Aber sie sind auch mächtig. Mache einige. Jene, die nicht nähen können, können sich welche zusammenkleben. Halloweenverkleidungen aus einem Bekleidungsgeschäft werden Dir eine Starthilfe geben. Mach eine rituelle Ausstattung in Gedanken an Dein Totemtier oder hilf jemandem, einen magischen Mantel zu machen.

KAPITEL 3: Anfertigen von Gerätschaften zum Ausüben von Druidenmagie

Math, der Lord von Gwynedd, traf seine Neffen, nachdem sie 3 Jahre damit verbracht hatten, als Reh, Wildschwein und Wolf zu leben. Er berührte die zwei mit seinem (Zauber-) Stab, so daß sie wieder ihre ursprüngliche Gestalt annahmen.

Dieses Kapitel unterbreitet praktische Vorschläge, wie Du in den Besitz von Gerätschaften kommen kannst, mit denen Du druidische Esoterik betreiben kannst. Es beschreibt magische Gegenstände, die in keltischen Mythen erwähnt wurden und die vier Talismane der *Tuatha Dé Danann*.

Der (Zauber-) Stab des Druiden

Der Stab (Zauberstab) ist ein sehr persönliches magisches Werkzeug – niemand außer sein Besitzer sollte ihn jemals berühren. Er wird meistens dazu benutzt, um Absichten zu bündeln und jede Kraftform, die Du aussenden willst, in die richtige Richtung zu lenken. Du kannst ihn aber auch für allerlei andere Zwecke benutzen. Zum Beispiel kann Dir ein Stab helfen, Wächter zu setzen (Schutzmagie). Obwohl wir erklärt haben, daß niemand anderer den Stab berühren soll, folgt daraus nicht, daß die magische Energie in diesem Werkzeug angesiedelt ist. Die Magie kommt aus Dir selbst und aus dem Universum. Das Werkzeug ist bloß der Taktstock, während Du der Dirigent bist, der die Kräfte abstimmt und für das Ergebnis verantwortlich ist. Generell gesehen ist es von Vorteil, ein nach außen sichtbares Werkzeug zu haben, aber das Ziel der Druidenmagie ist es, Deine Kräfte aus Deinem Inneren herauszuholen.

Ein idealer Druidenstab ist nicht leicht zu finden. Du sollst ihn selbst finden und nie von einem lebendigen Baum abschneiden. Noch viel schwieriger ist es, einen wirklich idealen Stab zu finden: es soll ein Ast oder Stock sein, auf dem womöglich eine spiralförmige Zeichnung drauf sein soll, die durch das Wachstum einer Schlingpflanze um den Ast herum, wie z.B. einem Geißblatt, hervorgerufen wurde. Ein alter britischer Druide erklärte einst *Nicholas*, daß man solche Stäbe, die auf diese natürliche Art durch Schlingpflanzen gezeichnet wurden, „Drachen“ nennt. Wenn er von einer Esche stammt, dann ist es ein Eschendrachen, von einem Haselstrauch ein Haseldrachen und von einer Eiche ein Eichendrachen, aber Eichendrachen sind äußerst selten. Die Suche nach einem ultimativen Stab kann Jahre dauern. Zwischendurch kannst Du Dir durchaus einen Stab nehmen, der nicht unbedingt ein Drache sein muß und auch die Holzart ist egal, solange Du ihn anständig behandelst.

Du sollst ihn aber vielleicht doch vom Holz jener Baumart nehmen, mit welcher Du Dich schon irgendwann einmal unterhalten hast. Du kannst auch versuchen, die Qualität Deines Stabes zu steigern und zu definieren, indem Du Ogham-Runen hineinschnitzt. In alten Zeiten bevorzugten die Druiden Eiben oder Haselstäbe zum Beschreiben mit Ogham-Zeichen. Aber auch andere Holzarten sind dazu geeignet. Zum Beispiel ist auch ein Ast eines Apfelbaumes dazu ideal. Die Größe des Stabes ist bedeutungslos.
Nicholas nimmt gern einen Stab, der wie ein Geschenk von einem speziellen Platz zu ihm kommt. Die Art der Bäume und auch die des Platzes versorgen den Stab mit Kraft. Einmal fand er einen Eschendrachen in einem Wald in der Grafschaft Devon – und das war vor zwölf Jahren. Ein vorbeifahrender Bauernkarren hatte den Baum gestreift und dabei diesen Ast abgebrochen. Der spiralig gezeichnete Stab hing in Augenhöhe vom Baum herunter und wurde so von *Nicholas* entdeckt. Er machte dem Baum daraufhin ein Angebot, das akzeptiert wurde, und er trennte daraufhin den abgebrochenen Ast (der nur mehr lose am Baum hing) und damit den Stab mit seinem Taschenmesser ab. Die Geißblattpflanze, die das Spiralenmuster in den Stab gezeichnet hatte, windet sich noch heute um diese Eschendrachen herum, vermutlich weil er den Stab der regelmäßig einfettet. Er verwendet ihn, um einen magischen Zirkel zu schützen, um Energie auszusenden, nachdem er einen Kraftkegel aufgebaut hat, und neben vielen anderen Dingen auch um die Richtung heilender Energien zu bestimmen.

Maya lebte für Jahrzehnte in den Wüstengebieten des amerikanischen Südwestens, wo es eigentlich unwahrscheinlich war, Schlingpflanzen oder Drachenstäbe zu finden. Und so mußte sie lange auf einen entsprechenden Ast warten. Eines Tages fiel ein langer Ast von einer Sycamore herunter und dieser wurde ihr Stab, mit dem sie sich selbst ihrer Einweihungszeremonie zur neu initiierten Druidin vor vielen Jahren unterzog. Sie versah ihn mit den Symbolen für Erde, Meer und Himmel, für Leben, Tod und Wiedergeburt, für Sonne und Mond und außerdem mit Symbolen für jedes Land, in dem sie Rituale durchgeführt hatte, sogar für die Mongolei. Der Stab wurde unmittelbar darauf sehr mächtig. Sie benützt ihn jetzt für Schutzmagie und für sehr ernste Absichten in einem Ritual. Sie machte sich noch einen anderen Stab während einer Vollmondnacht aus dem Holz eines Maulbeerbaumes, der auf ihrem Grundstück wuchs. Dabei müssen Elfen ihre Hand im Spiel gehabt haben, weil er ist umwunden mit Funken, Blättern, Glocken und einer sich ringelnden Schlange. Diesen hat sie jetzt neben ihrem Computer stehen und sie bewegt ihn kräftig herum, wenn sie eine Inspiration braucht.

Der berühmteste aller Druidenstäbe ist der Silberzweig. Dieser schimmernde Zweig, üblicherweise geschmückt mit silbernen Apfelbaumblättern und -blüten, erscheint, wenn man sich auf eine Reise in die Anderswelten (*otherworlds*) vorbereitet. Du kannst einen Silberzweig bei Deiner Tätigkeit als Druide für Schutzmagie verwenden, immer wenn Du fühlst, daß sich Dir das Land des Lebens oder die Elfenwelt nähert. Die alten Druiden benützten einen ähnlichen Stab, geschmückt mit kleinen Glocken, um bei einer Versammlung für Ruhe und Aufmerksamkeit zu sorgen.
Eine Berührung mit dem Stab von *Math* brachte die Wahrheit zutage, aber er benützte ihn auch dazu, seine Neffen in eine Anzahl von Tierformen zu verwandeln und um ihnen ihre menschliche Gestalt zurückzugeben, so, wie es in der Einleitung zu diesem Kapitel zu lesen ist. Diese Fähigkeit, eine Verwandlung herbeizuführen ist wahrscheinlich jene Machtform, die am häufigsten dem Druidenstab zugeschrieben wird.

Die Druiden-Rute

Die Rute ist naturgemäß dem Stab sehr verwandt und kann auch ähnlichen Zwecken dienen. Sie findet sowohl praktisch als auch magisch Verwendung. Allerdings muß die Rute eine genaue Länge haben. Sie dient der Schutzmagie und zum Ausmessen eines Raumes. Das ursprüngliche Gerät zum Ausmessen eines Platzes war ein Stab, der in den Boden gesteckt wurde (in der Technik auch als Gnomon bekannt). Man beobachtete dann sehr sorgfältig den Schatten, den er warf. Dieser Vorgang diente dazu, einen Mittelpunkt sowie die sechs Hauptrichtungen zu definieren (oben und unten, Norden, Süden, Osten und Westen).
So einfach dieses Konzept scheint, die Bestimmung eines heiligen Mittelpunktes und der sechs Richtungen ist ein uraltes und bedeutsames Ritual. Hast Du vor, dieses Ritual mit Deiner Druidenrute durchzuführen, dann ist es dienlich, wenn Du Dich vorher einen Tag zurückziehst und Verbindung zu Sonne und Erde aufnimmst, zum Beispiel durch Meditation. Steck die Rute genau senkrecht in den Boden. Das bestimmt die vertikale Achse und definiert und lokalisiert den Mittelpunkt. Dann zeichne einen Kreis um den Mittelpunkt. Dessen Radius soll der Länge oder dem ganzzahligen Vielfachen der Länge der Rute entsprechen. Das kann man beispielsweise mit zwei gleich langen Ruten machen. Zu einem Zeitpunkt im Verlauf des Morgens wird der Schatten der vertikal in den Boden gesteckten Rute den Kreis berühren oder schneiden. Genauso irgendwann einmal am Nachmittag. Die Linie, die diese beiden Schnittpunkte verbindet ist eine exakte Ost-Westlinie und die Linie, die normal darauf steht ist der Nord-Süd-Meridian [ich würde dies allerdings mit einem Kompaß überprüfen, oder mir aus einer astronomischen Tabelle den entsprechenden Azimuth heraussuchen].

Den genauen rechten Winkel kann man ganz einfach mit einer Druidenschnur (siehe später: 3 – 4 – 5) bestimmen. Diese senkrechte Rute – *axis mundi* (Erdachse) – ist auch ein Sinnbild des Weltenbaumes [siehe *Edda*: Weltesche *Yggdrasil*].
Nun bist Du mit dem Zentrum der keltischen Kosmologie verbunden.
Der *Lange Mann von Wilmington* – 300 Fuß lang – eingeritzt in den South Downs in Sussex (England) wurde derartig geschaffen, daß man ganz einfach den Rasen der Flanke eines Hügels entfernte und den darunterliegenden weißen Kalkstein freilegte. In jeder Hand trägt er aufrechte Stäbe. Wann er geschaffen wurde wird noch diskutiert, aber er dürfte aus der keltischen Ära stammen. Man glaubt, daß er die Abbildung eines Landvermessers ist. Eine Person mit Ruten in den Händen war schon in grauer Vorzeit bekannt und zwei Ruten standen für die einfachste, aber effektivste Methode, Raum für Bauwerke zu vermessen. Ruten und Stäbe dienen dazu, Entfernungen zu messen und gerade Fluchten zu bestimmen. Wir können uns vorstellen, daß solche Landvermesser gerade Straßen planten (volkstümlich oft als Zeremonienstraßen oder Streitwagenpfade interpretiert), wie man sie in *Tara* und *Rath Cruachan* findet. Inzwischen wissen wir, daß viele gerade Straßen in Britannien, deren Errichtung man bislange den Römern zuschrieb, schon viel früher - in der keltischen Eisenzeit - gebaut wurden. Dazu war ein Mann mit zwei Stäben erforderlich – und das war vermutlich ein Druide.
Als Länge für die Druidenrute empfehlen wir 6 oder 3 Fuß (183– 91,5 cm). Das Fuß ist nämlich ein genaues uraltes Maß und hat deswegen Anspruch auf Priorität. Einige Autoren haben auch Maßeinheiten aus dem ägyptischen, römischen oder die griechische Elle vorgeschlagen. Alle diese Maßeinheiten sind irgendwie mit dem englischen Fuß verwandt, auch das Yard, die Achtelmeile, die Meile und alle Distanzen, die sich von der Erdform ableiten.
[Eine nautische Meile entspricht einer Winkelminute am Äquator –
40.000 : 21.600 = 1,852 km. 1 Fuß = 30,48 cm. Eine englische Meile ist 1.760 Yards, 1 Yard = 3 Fuß, daher ist eine englische Meile 1,609 km]
Diese geodesischen Maße leiten sich alle von Berechnungen und Maßeinheiten ab, die in terrestrischen Proportionen gefunden werden. Wir wissen nicht, auf welche Weise die Menschen im Altertum den Radius und den Umfang der Erde berechnet haben, aber sie konnten das schon genauer als zu Beginn der Einführung des metrischen Systems.
Dieses wurde in der Annahme geschaffen, daß es auf Bruchteile des Erdumfanges beruht (die Annahme war ein Vollkreis mit 400 Grad á 100 Minuten, dann wäre ein Kilometer eine Neuwinkelminute am Äquator), aber diese Berechnungen stimmten nur grob und sind daher relativ ungenau.

Wieder andere haben vorgeschlagen, den *megalithischen Yard* (2,72 Fuß) oder ein Vielfaches davon als Maßeinheit zu verwenden. Aber dieses Maß, das vor allem von *Alexander Thorn* vorgeschlagen wurde, leitet sich von Bauwerken ab, die schon lange vor der Druidenära errichtet wurden. Dies ist eine komplexe Angelegenheit und wir empfehlen Dir, die Referenzliste am Ende des Kapitels zu studieren, um dann ein altes Maßsystem zu finden, das Dir konveniert und das Du verwenden willst.
Die Rute kann auch Stabform haben, zum Beispiel die eines Zepters der Macht, wie es von Königen und religiösen Führern benutzt wurde. Du kannst Dir auch so einen Stab, ähnlich einem Wanderstab, anfertigen und darauf Oghamzeichen oder andere Symbolen gravieren. Studiere entsprechende Quellen, und such Dir passende frühkeltische Symbole aus. Die späteren Knotengebilde, die in der jetzigen keltischen Renaissance sehr populär sind, wurden erst in der nachdruidischen christlichen Epoche geschaffen. Ausnahmen sind die Knotengebilde auf piktischen Symbolsteinen, da sie großteils aus der vorchristlichen Ära stammen.
In der keltischen Epoche war *bunsach comairce* eine Rute für freies Geleit, die von einem druidischen *file* überreicht wurde und dem Träger das Privileg einräumte, ohne Behinderung Grenzen zu überschreiten. Genau so wie der Stab oder der Silberzweig einem, der im Begriff ist, in die Anderswelten zu reisen, Schutz und Sicherheit verleiht, gewährte die *bunsach comairce* eine sichere Reise in dieser Welt. Andererseits garantiert eine Rute, die aus einer Pappel oder Espe angefertigt wurde, *fé* genannt, Gefahr und Unglück, da solche Ruten zum Abmessen der Körper der Verstorbenen und ihrer Gräbern verwendet wurden (nach *Cormac's Glossary*).

Die Druiden-Schnur

Ein britischer Druide, der mathematisch gebildet war, schenkte *Nicholas* einen Gegenstand, der als Druidenschnur bezeichnet wurde. Dies war ein flexibler Strang, der sich aber nicht dehnen ließ und in zwölf gleich lange Abschnitte – durch Farbmarkierungen und Knoten – eingeteilt war. Er war ca. 1 Yard lang.
Wenn Du Dir selbst so eine Schnur anfertigen willst, dann ist ihre Länge bedeutungslos. Wenn man die Schnur als Dreieck formt, mit den Seitenlängen 3, 4 und 5 Abschnitte, dann bilden die Katheten einen exakten rechten Winkel ($3^2+4^2=5^2$ laut Pythagoras). Das geht sehr schnell und ohne Anwendung von Mathematik!
Die Druidenschnur ermöglicht es auch, den Umfang von Zylindern, wie Bäumen und Säulen abzumessen. Wahrscheinlich hat man im Altertum so gleich dicke Bäume ausgewählt, um ähnlich dicke Säulen für Tempel oder Wohnhäuser zu schaffen. Die Druidenschnur war praktisch ein zusammenlegbares Taschenmaßband.

Wie Du vielleicht weißt messen sich Anhänger der *Wicca*-Bewegung vor ihrer Einweihung zum ersten Grad mit einer Schnur exakt vom Kopf bis zu den Zehen ab und tragen dann später diese Schnur um ihre Hüften.
Dieses Ritual erinnert an Vorfälle aus den Zeiten der Hexenverbrennungen, wo von Inquisitoren dieses Schnurmaß dazu verwendet wurde, um die exakte Größe einer Hexe zu eruieren. Es wurde behauptet, Hexen hätten eine ganz bestimmte Größe (die aber vom Inquisitor willkürlich angenommen wurde!). Andere Beispiele für spezielle Schnüre mit Knoten oder Perlen mit Abständen fallen uns ein, wenn wir an den katholischen Rosenkranz, an tibetanische Betschnüre oder an die Kordeln denken, die christliche Mönche und Nonnen um die Hüften tragen. Falls die Druiden einst solche Schnüre benutzten, dann besaßen sie zweifelsohne auch eine symbolische Bedeutung und die werden wir nur erfahren, wenn wir sie benutzen.

Das Druiden – Ei

Das Druiden-Ei wurde bereits von *Plinius dem Älteren*, einem römischen Schriftsteller, erwähnt, der viel über Wissenschaft, Naturbeobachtungen und Völkerkunde schrieb und zwar in seiner *Historia Naturalis*(=Naturgeschichte) XXIX.52. Er berichtete, es handelte sich um einen kleinen Talisman, der als „Schlangenei“ bezeichnet wurde. Dieser gab dem gallischen Häuptling der *Vocontianer* einen unlauteren Vorteil als er ihn während eines Rechtsstreites trug. Plinius schrieb, das Druidenei hätte die Größe eines kleinen Apfels gehabt, mit einer unebenen Schale (wie Pockennarben). Diese bestand aus einem knorpelähnlichen Material. Diese Beschreibung löste bei vielen Leuten erhebliche Spekulationen über das Druidenei aus.
Die nicht nachvollziehbare Schlußfolgerung des *Plinius* (er nahm an, es sei aus den Ausscheidungen einer sich ineinandergeschlungenen Schlange gemacht wurde) ist sicher unrichtig.
Heutzutage nimmt *Stuart Piggot* an, daß es sich um zusammengebackene Wellhornschneckenschalen (Kamm- oder Jakobsmuscheln), die häufig an den Stränden von Nordeuropa zu finden sind, gehandelt habe.
Für unsere Zwecke verwenden wir als Druidenei einen glatten, runden, ovalen oder eiförmig geformten Stein, den wir bequem in die Tasche stecken können. Er kann aus einem beliebigen Mineral, aber auch als Glas bestehen und jede Art von Farbe haben. Halte Deine Augen und Ohren offen, bis Du einen Stein findest, der Dir ein Zeichen oder Signal gibt. Verwende das „Ei“, um Zielbewußtsein zu erzeugen. Es ist eine Qualität der Steine, zu verharren und nicht plötzlich in die Zukunft zu springen. Daher können sie Dir helfen, in der Gegenwart zu bleiben. Immer wenn Du Dich konzentrieren willst halte das Ei in die Höhe und betrachte es. Fixiere Deinen Blick solange auf das Ei, bis Du durch nichts mehr abgelenkt bist.

Nun bist Du zentriert und bereit, Dich auf die notwendige Aktion voll zu konzentrieren. Zweifelsohne gereichte diese Fähigkeit dem Häuptling der *Vocontianer* vor dem römischen Gerichtshof zu einem deutlichen Vorteil. Studiere Dein Druidenei mit der Absicht, einige wichtige Bewußtseinsinhalte, die mit diesem Objekt verbunden sind, wiederzuentdecken. Daher empfehlen wir, das Druidenei immer, zu jeder Auseinandersetzung (wie zum Beispiel vor Gericht), mitzunehmen und es immer dann festzuhalten, wenn Du selbst eine gerechte Entscheidung treffen mußt.
Jede Art von Ei ist auch ein Fruchtbarkeitssymbol. In alten Zeiten fand man das Ei immer als Begleiter von Göttinnen und Schlangen. Es enthielt Schätze, neues Leben und die Möglichkeit zur ewigen Wiedergeburt. Manchmal schlang sich auch eine Schlange rund um das Ei. Die Kelten gravierten auch Schlangen in phallusähnliche Steine; auf einem davon, der in Cumberland, in Britannien, aufgefunden wurde, war ein Ei eingraviert, welches aus einem Schlangenmaul herauskam.

Die Druiden-Sichel

Plinius beschrieb auch, daß das Abschneiden von Mistelzweigen eine wesentliche rituelle Handlung der Druiden war: „Die Druiden .... hielten nichts für so heilig, als den Mistelzweig und den Baum, auf dem die Misteln wuchsen. Meist war das eine Eiche."
Weiters berichtet er, die Druiden würden die Misteln mit einer goldenen Sichel schneiden und in einem weißen Tuch auffangen. *Plinius* war kein Freund der Druiden und daher sollten wir das meiste ignorieren, was er sagte. Misteln kamen in Irland eigentlich erst in der jüngeren Vergangenheit vor. Auch *Nicholas*, der schon sein ganzes Leben mit Bäumen arbeitet und Ausschau nach Misteln hält, hat noch nie welche auf einer Eiche in Britannien wachsen sehen. Trotzdem hat diese Textstelle einen gewissen Wert. Die Mistel hat heilende und symbolische Kräfte. Aber wir wissen nicht, was diese für die Druiden bedeuteten. Wahrscheinlich ist das Abschneiden von Misteln für das Einsammeln der Kraft der Eiche gestanden. Der klebrige, reichhaltige samenflüssigkeitsähnliche Saft ihrer Beeren standen für Kräfte der Fruchtbarkeit. Man schnitt sie damals mit großer Vorsicht ab, um diese Qualitäten zu erhalten. Da die keltischen Druiden viel mit Bäumen, aber auch mit anderen Pflanzen und Kräutern arbeiteten, hatten sie wahrscheinlich spezielle Sicheln bzw. Haken zum Stutzen der Bäume. Vielleicht haben sie auch vergoldete Sicheln zum Einsammeln von Heilpflanzen verwendet, weil es ein wertvolles Metall ist, das noch dazu keine Verunreinigungen hinterläßt. Die Schneide mußte natürlich aus einem Material bestehen, das auch schnitt (zum Beispiel aus Bronze).

Vielleicht waren deswegen die Sicheln nur mit Blattgold belegt oder goldfarben aufpoliert. Die Form der Haken zum Stutzen von Bäumen erinnert an den zunehmenden Mond. Und sie erinnert auch an die Form der *lunulae*, die prominente Menschen in der Bronzezeit um den Nacken trugen. Einige dieser *lunulae* – gefertigt aus Gold oder Bronze - haben sicher bis in die keltische Periode hinein überdauert und wurden als Objekte von hoher magischer Bedeutung betrachtet.
Die Sichel ist ein ursprüngliches Werkzeug, um die Früchte der Erde zu ernten, daher empfehlen wir, daß auch Du eine besitzt. Wenn Du mit ihr arbeitest, dann denk darüber nach, was ihre Form Dich lehrt. Die Sichel, die wir für unsere Zeremonien verwenden, besteht aus Bronze und wir haben sie in einem Geschäft in Glastonbury, in Britannien, gekauft. Wir verwenden sie, um das Korn, das durch sie geschnitten wurde, zu segnen, jenes Korn, das wir dazu verwenden, um unser sakrales Brot (für unsere rituelle Kommunion), zu backen. Manche Winzer in Kalifornien verwenden kleine Haken zum Stutzen von Weinreben – diese sind gut für druidische Zwecke geeignet.
Vielleicht kennst Du einen Schmied, einen Juwelier oder einen anderen Handwerker, der Dein Werkzeug für Dich anfertigen kann. Das Metall, die Form Deiner Hand und die beabsichtigte Verwendung wird Dir Informationen geben, welche Form und Aussehen es haben soll. Wenn Du Dich mit Metallarbeiten auskennst, dann mach Dir doch Deine eigene Sichel, weil so wird sie am besten.

Die Druiden-Robe (Ornat)

In der volkstümlichen Vorstellung trugen Druiden lange, weiße Kleidung mit Kapuzen. In Wirklichkeit war ihre Amtskleidung eher der Kleidung oder dem Schurz ähnlich, welche von Schamanen und Schmieden getragen wurde. Die wichtigste Aufgabe dieser Kleidung war, ihren Träger vor jeder Form von Verletzung – physischer oder psychischer Art – zu schützen. Um dieser Aufgabe effektiv nachzukommen mußte sie aus einem dicken, festen und optisch umweltneutralen Gewebe sein. Wolle und Leder waren ideal. Irgend so etwas trugen die Druiden im täglichen Leben, aber um spezielle rituelle Arbeit zu verrichten, dazu hatten sie bestimmt einen Ornat von besonderer Qualität.
Für das *Tarbhfeis*, das Fest des Stieres, wurde zum Beispiel ein Druide in eine Stierhaut eingewickelt und auf den Boden gelegt, um Weissagungen zu machen. Andere Quellen berichten auch von Federumhängen. *Brigit* schlang ihren Schutzmantel um Menschen, Häuser, Tiere und selbst um das Herdfeuer, welches die Vitalität des Lebens versinnbildlichte.

Du weißt von welcher Bedeutung das Feuer ist, wenn Du einmal selbst unter der feuchten Kälte von Irland gelitten hast. Ihr „Mantelschutz“ schloß alles ein, was für die Kelten in ihrer physischen Welt von Bedeutung war. Auch heute noch wirst Du gälische Menschen finden, die zu der heiligen *Brigit* um Schutz ihres geweihten Kreises für Herd, Familie und die Herden beten – um jenen Schutz, der von oben und unten kommt und dabei denken sie nicht daran, wie uralt ihr Gebet ist.
Der Mantel des Druiden muß daher von der selben geschichtsträchtigen Bedeutung gewesen sein, wie der *Plaid* der Schotten. Jeder Clan hatte auf seinem Plaid sein eigenes ausgewähltes Muster oder Karo. Für jeden anderen, der das nicht wußte, erschien das Tragen des Schottenstoffes nichts anderes als eine Bekleidung von gälischen Menschen. In Wirklichkeit aber war diese Kleidung ein emotionell und symbolisch hoch aufgeladener Gegenstand, der seinen Träger in den Clan einband – in die Stammeslinie, die Vorfahren, den Lebensstil und die Tradition. Die Frauen webten ursprünglich die Plaids zu Hause aus Wolle, die von jenen Schafen geschoren worden war, die im Stammesland aufgewachsen waren. Auch gewannen sie die Farbstoffe zum Einfärben der Schottenmuster aus bodenständigen Pflanzen. Die Muster des Schottenkaros standen für gewisse Eigenschaften des Clans: Meer, Berge, dem Fluß und den Abkommen über soziale und politische Bündnisse. Wenn daher jemand den *Tartan* trug, dann war er in jeder Lebenslage geschützt und beschützt vor jeglicher Verletzung, man wußte, wer er war, von wo er kam und worin sein Schicksal sich erfüllen sollte. Kein Highlander, der etwas auf sich hält, wird auch heutzutage ohne seinen Plaid begraben.
Sofern wir wissen, wurde kein altertümlicher Plaid aus der Keltenzeit bis zum heutigen Tag erhalten, aufgrund des feuchten Klimas. Allerdings wissen wir, daß Umhänge aus Wolle aus den nördlichen keltischen Ländern in Rom hohe Preise erzielten, und römische Schriftsteller schrieben über die karierten Muster und die kräftigen Farben dieser keltischen Gewänder.
Außerdem wissen wir, daß gemäß dem antiken *Brehon Law* (Gesetz) der *Ard Rígh* (Hochkönig) sieben Farben in seiner Kleidung verwenden durfte; Druiden, Fürsten und Dichter sechs Farben; ein Provinzhäuptling fünf Farben, ein reicher Grundbesitzer vier Farben, ein Krieger drei Farben, ein Bauer zwei Farben und ein Sklave nur eine Farbe. Daraus kann man schließen, daß der Plaid mit dem Tartanmuster aus uralter Zeit stammt und damals genauso hoch geschätzt wurde, wie ihn auch heute die keltische Bevölkerung achtet.

[Erläuterung zu den Farben nach *Searles O'Dubhan*:
Hochkönig: purpurn, weiß, schwarz, blau, rot, grün und gelb
das sind die Farben des *Royal Stewart Tartan* !
Druiden, Kleriker, Fürsten, Dichter: weiß, schwarz, blau, rot, grün und gelb.
Provinzhäuptlinge: schwarz, blau, rot, grün und gelb.
Großgrundbesitzer: blau, rot, grün und gelb.
Krieger: rot, grün und gelb.
Bauern: grün und gelb.
Sklaven: nur gelb.
Siehe web www.summerlands.org]

Daher ist es bedeutsam, daß, wenn man sich dazu entschließt, einen Mantel bei der druidischen Arbeit zu tragen, zu bedenken ist, welche Inspiration und Bedeutsamkeit in diesem Kleidungsstück steckt. Daher ist es sicher nicht ohne Bedeutung, in welchen Stoff oder in welches Leder man sich dabei einhüllt. Versuche daher, für diese rituelle Kleidung unbehandelte Wolle oder Leder direkt vom Produzenten zu bekommen, z.B. selbstgeschorene Bauernwolle. Falls dies nicht möglich ist, kann durchaus bereits gewebter Stoff oder gegerbtes Leder zur Anfertigung eines Mantels verwendet werden.
Wir empfehlen aber auch, diesen Ornat nur bei wirklich hochheiligen Handlungen zu tragen. Weihe ihn unter günstigen Umständen, laß ihn von niemand anderen tragen und bewahre ihn an einem sicheren und geschützten Ort auf. Wenn Du daran denkst, zum Vorhersagen eine Tierhaut zu verwenden, dann sind die Regeln noch strenger. In den USA würde z.B. die Haut eines Elchs, eines Rehs oder eines Karibu geeignet sein, welches von einem Bogenschützen erlegt wurde. Willst Du eine andere Tierhaut verwenden, dann gib ihr mittels Weihe eine Aura aus Respekt und Macht.

Die Kranich-Tasche (Kranichbeutel)

Die Kranichtasche ist sicher das faszinierendste magische Werkzeug, mit welchem ein Druide der Jetztzeit jemals arbeiten wird.
Die keltische Mythologie berichtet, daß sich die Kranichtasche im Eigentum der Familie von *Fionn mac Cumhail* befand. Sie wurde verloren und als *Fionn* sie zurückgewann, da unterstützte sie ihn insbesondere, sein Wissen in bezug auf Dichtkunst und Weisheit zu vermehren. Wir schreiben hier bewußt, daß sie ihn „unterstützte", denn *Fionn* hatte noch andere Möglichkeiten, dieses Wissen anzuzapfen, zum Beispiel indem er seine Daumenspitze in den Mund steckte und einen bestimmten Zahn berührte. Außerdem hatte er vom Lachs der Weisheit gegessen.

Der Seegott *Manannán* dürfte die Kranichtasche ursprünglich angefertigt haben, sie enthielt einige Schätze:

Gefertigt war sie aus der Haut eines Kranichs, diese Haut war einmal die Haut von Aoife, der wunderschönen Geliebten von Ilbrec, dem Sohn des Manannán. Aoife wurde nämlich aus Eifersucht in einen Kranich verwandelt.Die Kranichtasche wurde einst im Hause des Manannán aufbewahrt, und das waren die Schätze, die in ihr aufbewahrt wurden:
Manannáns Hemd und Messer, Gürtel und Haken des Schmiedes Goibniu (ein Gott – wie Thor?), die Schafscheren des Königs von Alban (Schottland), der Helm des Königs von Lochlann (Norwegen), ein Gürtel, gefertigt aus der Haut des großen Wales, und die Knochen von Asal's Schwein, die von den 3 Söhnen von Tuireann nach Irland gebracht wurden.
Alle diese Schätze waren in der Tasche, wenn die Gezeiten die Flut erreichten, wenn sie aber abebbten, dann war die Tasche leer.
Die Kranichtasche kam von Manannán auf Lugh (mit dem Langen Arm), den Sohn von Eithlinn und später auf Cumhail, dem Gatten von Murna (von der behauptet wird, sie sei Eithlinn's Tochter gewesen) und dann auf Fionn.

Diese Textstelle ist etwas kryptisch und läßt den Schluß zu, daß der Inhalt der Tasche ein Geheimnis war – ähnlich wie der Inhalt des Medizinbeutels der nordamerikanischen Indianer.
So scheint die Kranichtasche die irische Version des *Grals* zu sein. Dieser erscheint und verschwindet (Flut – Ebbe), er wechselt den Wächter (vier mal), und verändert die Welten (Meer zu Land; einen Gott zum Helden). Genauso wie die Sonne bei jedem Sonnenaufgang in versteckte Felsspalten dringt und sie erhellt, genauso wirst Du die Bedeutungen der Kranichtasche erkennen – und das wird Dein innerstes Selbst erleuchten! Der Kranich ist jener Vogel, der Bezug zu Buchstaben und zum Alphabet hat, und das ist das Bindeglied zu der Quelle des poetischen Wissens, die sich in der Kranichtasche befindet.
Außerdem assoziiert man mit dem Kranich Tod, Wiedergeburt und die labyrinthartigen Wege zwischen den Welten – ein weiterer Hinweis auf den Inhalt der Kranichtasche !
Der symbolische Bezug zum Meer ist sehr stark – *Manannán* ist der Gott des Meeres und verfügt über gewaltige übersinnliche Kräfte und *Ethlinn* war die Tochter von *Balor*, einem *formorianischen* Meeresriesen.
Zusätzlich – da sich der Inhalt der Tasche parallel zu den Gezeiten mit Ebbe und Flut ändert – besteht ein starker Bezug zum Mond und den Mondphasen.
Eine andere Tasche kommt in den walisischen Mythen über die weise alte schwarze Göttin *Ceridwen* und dem berühmten Barden *Taliesin* vor.
Auf diese Geschichte wird im Kapitel 19 näher eingegangen.

Ceridwen steckte einst das Kind *Taliesin* in eine Ledertasche, nähte sie zu und warf sie in den Ozean. Dort trieb er für viele Sonnenumläufe und Mondzyklen umher, bis daß sich die Tasche in einer Fischreuse verfing. Dies begründet die Annahme, daß *Taliesin* die Kraft seiner poetischen Inspiration nicht nur den drei Tropfen aus *Ceridwen's* Kessel, die er schluckte zu verdanken hatte, sondern auch durch das Ergründen der Geheimnisse des Himmels und des Meeres erlangte, während er in der Tasche im Ozean herumschwamm.
Die alten irischen Fischerboote, die *curraghs* (walisisch *coracle*) sind mit Häuten überzogen – das ist vielleicht ein Überbleibsel und ein Bezug zu diesem mystischen „Behälter" (der Tasche, in der *Taliesin* gefangen war).
Daher raten wir Dir, dem Druidenschüler, Dich sehr sorgfältig mit allen Bewandtnissen, die die Kranichtasche betreffen, auseinanderzusetzen! Wenn Du spürst, daß Du begreifst, wozu sie gemacht wurde und was ihr Inhalt ist, dann bist Du dazu reif, Dir selbst eine zu machen. Du sollst dies im geheimen tun und niemanden anderen verraten, was Du in ihr verbirgst, was sie beinhaltet! Die Kranichtasche ist einer der persönlichsten Gegenstände, die ein Druide je besitzen kann – sie soll ihn bis in sein Grab hinein begleiten!

Die vier Talismane der Tuatha Dé Danann:

Unter den magischen Gerätschaften der Druiden gibt es eine besondere Gruppe von Objekten, die sich direkt von den Gründungsmythen der *Tuatha Dé Danann* herleiten. Dabei handelt es sich um Talismane – ein wunderbares Wort für geweihte Gegenstände, beschriftet mit magischen Zeichen – die in der Lage sind, übernatürliche Kräfte herbeizuholen.
Der im Kapitel 1 erwähnte Mythos erzählt, daß die *Tuatha Dé Danann* aus vier großen Städten kamen, als sie nach Irland wanderten – und jede dieser Städte barg einen großen Schatz:
Aus *Falias* brachten sie den Stein von *Fál* mit, den *Lia Fáil*, den Stein der Tugend und des Schicksals, der laut aufschrie, wenn er vom rechtmäßigen König berührt wurde.
Aus *Gorias* brachten sie den Speer des Sieges mit – dies dürfte der Speer gewesen sein, mit dem *Lugh* den *Balor* tötete und die *Formorianer* besiegte. Wenn dieser Speer im Kampf geführt wurde, dann ging die Schlacht nie verloren.
Aus *Finias* brachten sie das Schwert der Wahrheit mit, daß jederzeit von ihrem jeweiligen König geführt wurde, *Nuada*. Und keiner, der von ihm getroffen wurde hat sich je wieder von diesem Streich erholt.
Aus *Murias* brachten sie das vierte Kleinod mit, den Kessel des Überflusses, der Fülle – und keine Schar ging ungesättigt oder unzufrieden weg, wenn sie *Dagda* aus ihm speiste.

Der Mythos schildert weiter, daß *Falias* im Norden ihres Landes lag, und der große Lehrer, der dort unterrichtete war *Morias*, genannt „Große Weisheit“;
Im schimmernden *Gorias* war *Urias* ihr Lehrer – der „Weg der edlen Natur“.
In *Finias* lehrte sie der hellhäuptige Dichter *Arias*, genannt „Großer Ozean“;
Und ihr Lehrer in *Murias* war *Senias*, aus den „Hohen Lüften“.
Diese vier Poeten lehrten die *Tuatha Dé* das *amainsechta* und *amaidechta,* „magisch Geschicklichkeit“ und „okkultes Wissen“ (= Geheimwissen).
Aus diesem Mythos kann man ein vollständiges Set an Elementen, Kräften und Eigenschaften ableiten, welches mit den einzelnen Talismanen verbunden ist:

Talisman	**Stadt**	**Lehrer**	**Element**	**Eigenschaften**
Stein	Falias	Morias	Erde	Oberhoheit, Wissen, Tugend, Schicksal
Kessel	Murias	Senias	Wasser	Reichtum, Überfluß
Speer	Gorias	Urias	Feuer	Sieg, der Pfad / der Weg
Schwert	Finias	Arias	Luft	Wahrheit, Urteilsvermögen

Einzelne Autoren haben sogar die vier Himmelsrichtungen und Kompaßweisungen von diesem Mythos hergeleitet. Wie auch immer, es ist durchaus möglich, daß diese Eigenschaften erst später zum ursprünglichen Text hinzugefügt wurden, um ihn mehr poetisch zu machen, aber es ist heute praktisch unmöglich, festzustellen, was davon authentisch ist.
Allerdings ist dies bedeutungslos – vielleicht hat schon der Text alleine seine Redakteure inspiriert – und außerdem haben wir nie in anderen Quellen vergleichbare Zusammenhänge gefunden.
Andere druidische Quellen sprechen bloß von 3 Elementen:

1. der Himmel – beherscht von der Sonne und somit vom Feuer
2. das Meer – regiert vom Mond und vom Wasser
3. das Land – die Domäne der Erde.

Sie kennen als Equivalent zu den Himmelsrichtungen nur die 4 Winde:
den N o r d -, S ü d -, O s t -, und W e s t – Wind.
Daher stehen die 4 Talismane der *Tuatha Dé Danann* außerhalb dieser Einteilung – in einer eigenen Kategorie und daher sind sie auch eher schwierig mit der magischen Tradition, an die die Menschen von heute gewohnt sind in Einklang zu bringen.

Wie bereits eingangs gesagt, jeder der Talismane ist es wert, ernsthaft und genau studiert zu werden.
Wenn man die 4 Talismane in Zusammenhang mit dem keltischen Weltbild betrachtet, dann wird einem klar, das jeder einzelne eine immense Bedeutung hatte. Daher werden wir im Rahmen dieses Buches immer wieder den Speer, das Schwert, den Stein und den Kessel erwähnen und auf sie zurückkommen! Ja, wir drängen den Leser geradezu dazu, alle Geschichten, die sich mit diesen Objekten befassen genau und aufmerksam durchzustudieren, damit sein Bewußtsein sie zu verstehen lernt und ihre Lehren, die sie bieten aufnimmt.
Inzwischen wollen wir Dir erläutern, wie Du einen magischen Zyklus aufbauen kannst, unter dessen Schutz und Anleitung Du über die Talismane nachdenken kannst. Die nun beschriebene Anleitung über das Verwenden der Talismane und ihrer Bezugsaspekte stammt aus dem Selbstverständnis der Autoren. Der Zyklus kann zeitmäßig so kurz wie ein Atemzug oder ein Gedanke sein – aber auch so lange wie ein Tag, ein Jahr oder sogar eine ganze Lebensspanne.
In der Folge bringen wir eine kurze Zusammenfassung der Eigenschaften und den damit verbundenen Bezügen, die man den einzelnen Talsimanen zuschreib: Wenn Du Dir dies in Zusammenhang mit den Talismanen visualisierst und es in einem Zyklus (siehe oben) durcharbeitest, dann wirst Du noch viele Wege erkennen die durch das mentale Arbeiten mit den Talismanen zugänglich werden und auf sie Bezug nehmen. Dann wirst Du merken, wie extrem mächtig sie sind.
Und nun zum Zyklus, mit dessen Hilfe Du diesen schöpferischen Prozeß gut fördern kannst: Beginne mit dem Stein, wenn Dir ein schöpferisches Projekt einfällt, wechsle dann zum Kessel, wenn die Ideen zu fließen beginnen, arbeite mit dem Speer, wenn sich das Projekt zu manifestieren beginnt (Ideen klare Vorstellungen werden) und zuletzt mit dem Schwert, um es fertig zu stellen und zu realisieren.
Im Kapitel 6 beschreiben wir dann, wie Du mit Hilfe dieses Zyklus auch sexuelle Energie sammeln und zielgerichtet einsetzen kannst – und wir nehmen an, daß Du sowohl Veränderungen als auch eine Steigerung von Schaffenskraft und Kreativität viel leichter damit herbeiführen kannst, denn dieser zyklische Prozeß arbeitet in totaler Harmonie mit den natürlichen Abläufen in unserer Welt.

Der ***Stein*** ist die Wurzel, die Erde, die chthonische Quelle des Lebens. Er steht für Mitternacht, Dunkelheit und die Wintersonnenwende. Er verbindet uns mit unseren Vorfahren, steht für Empfängnis und Tod.

Der ***Kessel*** symbolisiert Geburt, Wachstum, das „ans Licht kommen". Er ist Dämmerung, *Imbolc*, die Frühlingstag- und -nachtgleiche. Er ernährt und versorgt, er verwirklicht die Wurzelenergie der Quelle.

Der ***Speer*** ist das schöpferische Resultat des ausgereiften Individuums. Er steht für Mittag, Licht, Sommersonnenwende, den Gipfel des Überflusses, der Krone auf dem Haupt, die Umsetzung ins künstlerische Gestalten.

Das ***Schwert*** steht für die feinfühlige Kraft des Urteilsvermögens – es ist Abend, Herbsttag- und -nachtgleiche, die Zeit der Ernte und des Abschneidens. Es leitet die Rückkehr zur Quelle ein.

Nehmen wir an, Du hast einen geeigneten Stein, Kessel, Speer und Schwert gefunden und Du willst jetzt auf einem Altar oder einem Kultplatz damit arbeiten – dann empfehlen wir, daß im Winter (*Samhain* bis *Imbolc* – 31.10. bis 1.2.) der **Stein** das am besten sichtbare und dominierende Objekt sein soll.
Von *Imbolc* bis *Beltane* (1.2. bis 1.5.) (regiert) der **Kessel**.
Von *Beltane* bis *Lughnasadh* (1.5. bis 1.8.) der **Speer** und dann
das **Schwert** – von *Lughnasadh* bis *Samhain* (1.8. bis 31.10).
Wir wendeten die 4 Talismane im Rahmen unserer Hochzeitszeremonie auf mächtige und wunderbare Art an.
Wir baten 4 Freunde, die Viertel (bekannt als Himmelsrichtungen) anzurufen – alle waren vertraut mit der Technik der *Wicca*, geweihten Raum zu schaffen und wir baten sie, dabei die 4 Talismane zusätzlich zu verwenden, um der Sache einen druidischen Flair zu geben. Daher verwendeten sie das Schwert beim Anrufen des Ostens, den Speer für den Süden – den Kessel für den Westen und den Stein für den Norden. Jeder von ihnen sprach eine nette Beschwörung aus, die die Eigenschaften des jeweiligen Talisman zum Inhalt hatte und so schufen sie mit deren Hilfe einen geweihten Platz. Nachdem alle Viertel und danach das Oben, das Unten und der Mittelpunkt angerufen waren, trugen unsere Freunde die 4 Talismane zum Mittelpunkt, wo der Altar stand. Auf diesen legten sie – vorzüglich gefertigt – die Symbole für die Talismane (Schwert, Speer, Kessel und Stein), und dies war die große Überraschung: diese Symbole waren ihre Hochzeitsgeschenke für uns!
Wie Schätze bewahren wir bis zum heutigen Tag diese Objekte auf, und durch diese Erfahrung bereichert sind wir sicher, daß man noch auf vielerlei Arten mit den Talismanen der *Tuatha Dé Danann* arbeiten kann!

Übungen

Handwerkzeuge: Wahrscheinlich haben sich die Druiden ihre eigenen magischen Gerätschaften selbst angefertigt. Das kannst Du auch, mit der Hilfe Deiner Vorstellungskraft und eventuell mit der Unterstützung von Freunden. Eine realistische Zielsetzung währe es, alle 3 Monate einen dieser Gegenstände anzufertigen. Such Dir anfangs ganz einfach eines der unten aufgelisteten Geräte aus und mach Dir sorgfältig ein vorzüglich gefertigtes Objekt, welches Du dann bei Ritualen verwenden kannst. Stell Dir vor, Du seist dabei, am Ende Deiner Ausbildung ein „Meisterstück“ anzufertigen:

- einen Ornat (nach eigenen Entwurf)
- eine Sichel
- einen Stab (Zauberstab) oder Silberzweig
- eine Rute
- passenden Schmuck
- eine Schnur oder Kordel und einen Gürtel
- ein Druidenei
- einen Gegenstand aus dem Holz eines Baumes, mit dem Du kommunizierst
- ein Notizbuch, in dem Du Gedichte, Songs, Geschichten und Rituale aufschreibst, die von Dir verfaßt oder erfunden wurden
- ein Musikinstrument
- selbst gewebten Stoff
- ein Altartuch
- eine Kranichtasche
- ein Satz von Ogham-Stäben, ähnlich den Runenstäben (aber nicht mit Runen, sondern mit Ogham-Zeichen versehen)
- Objekte, die für Erde, Meer und Himmel stehen.

Talismane: nimm Dir Zeit, faß den festen Entschluß und dann mach Dir oder beschaffe Dir die 4 Talismane. Sie werden, sofern Du den festen Entschluß gefaßt hast in beliebiger Reihenfolge zu Dir gelangen, bis das Du sie alle hast:

Den **Stein des Schicksal**, den **Speer des Sieges**, das **Schwert der Wahrheit** und den **Kessel des Überflusses** (letzterer kann durch alle möglichen Gefäße symbolisiert werden – z.B. durch einen traditionellen Hexenkessel oder aber auch durch einen *quaich* – eine übergroße Tasse mit 2 Handgriffen, die man in Schottland voll mit Whiskey gefüllt als Geschenk der Freundschaft und Gastfreundschaft zu überreichen pflegt).

KAPITEL 4: Deine Ausbildung und Entwicklung zum Seher

Der Druide nahm 4 Stäbe aus Eibenholz und beschrieb sie mit Ogham-Zeichen, und auf Grund seines dichterischen Wissens und befähigt durch seine Ogham-Zeichen, sagte er voraus, daß Etain bei Midhir in Bri Leith war.
(Zitat aus *Tochmarc Etáine* – nach Lady Gregory, A.H. Leahy u. Jeffrey Gantz)

Dieses Kapitel ist eine Einführung in die Kunst des Vorhersagens und des Beschreitens der übersinnlichen Pfade zum Erlangen von Wissen.
Bei der Verwendung von Ogham-Zeichen braucht man Geräte; hingegen funktionieren „zweites Gesicht" und die Technik der Verheißung rein mental.
Es geht uns dabei nicht anders, als den Sehern in der keltischen Epoche – Vorhersagen besteht meist im Wissen um Dinge, die sich zwar jetzt, aber im Verborgenen abspielen (um die „versteckte" Gegenwart) und nur selten aus Ausblicken in die Zukunft!

Vorhersagetechnik der Druiden

Moderne Druiden sind einerseits Historiker (mit reichem Wissen über die Vergangenheit), andrerseits suchen sie das Unbekannte auch in der Gegenwart und in der Zukunft. Wenn Du keltische Mythen liest, wirst Du überraschenderweise festellen, dass die alten Druiden eher die (verborgene) Gegenwart betrachteten, als Prophezeihungen über die Zukunft abgaben!
Das Zitat, welches am Anfang es Kapitels steht, ist ein Beispiel. Der Druide fand die verloren gegangene *Etain* innerhalb des Elfenhügels von *Bri Leith*, aber er konnte nicht voraussagen, ob sie aus dem Hügel herauskommen würde. Wenn Druiden Ereignisse voraussagten, dann beruhten ihre Voraussagen auf dem besten vorhandenen Wissen, auf der persönlichen Intuition und auf der Wahrscheinlichkeit des Zutreffens.
Einiges ist jetzt sicher anders: Die Druiden der keltischen Ära machten eine sehr lange Schulung und Ausbildung über die Gesetze der Wahrscheinlichkeit und den natürlichen Abläufen durch, damit sie die Fähigkeit erlangten, Ereignisse wie zum Beispiel das Wetter prognostizieren zu können. Heutzutage arbeiten wir mit Computermodellen und Wettersatelliten. Vorhersagen schafft und provoziert ein bestimmten Verhalten.
Keltische Quellen berichten, daß der Ausgang von vielen Unternehmungen sehr stark von den Vorhersagen der Druiden abhängig war. Stell Dir vor, Menschen unternehmen und tun nichts wesentliches, wenn der Druide einen Tag oder Zeitraum als ungünstig bezeichnet hat.

Die älteste gallisch-keltische Schrift, die uns überliefert wurde – bekannt als *Coligny*–Kalender – ist eine Inschrift auf einer Bronzetafel, die die günstigen und ungünstigen Tage für eine Periode von 64 Monaten aufzeigt. Als Astronomen beobachteten die Druiden den Himmel so ähnlich wie moderne Astrologen, um diese verheißungsvollen Zeiträume zu bestimmen, und genauso gut betrieben sie Eingeweideschau und andere Orakel, über die wir hier eher nicht schreiben wollen.
Wahre Magie, ähnlich wie wahre Liebe, braucht eine gewisse Zeit, um sich in Deinem Inneren zu entwickeln und zu entfalten. Magie kann nur nach einem extensiven Training richtig ausgeübt werden, wie Du es ja schon in den vorigen Kapiteln sehen konntest. Dieses Kapitel hingegen bietet Dir ein Programm zum Training an, wodurch Du zum Seher(Voraussager) werden kannst. Vorhersagetechniken mittels Dichtkunst und Lieder werden später im Kapitel 19 beschrieben.

Vorhersage mit *Ogham*-Zeichen

Der Auszug aus der Geschichte am Anfang des Kapitels beschreibt uns, daß, als der König *Eochaid* unbedingt *Etain* finden mußte, sein Druide *Ogham*-Zeichen auf vier Eibenstäbe schrieb und mit deren Hilfe vorhersagte, wo sich *Etain* befand. Wenn Druiden die Oghamzeichen für Vorhersagen benutzten, sagen uns die alten Quellen, daß diese Zeichen immer in Holz geritzt wurden. Der Schlüssel zur Arbeit mit Oghamzeichen für Vorhersagezwecke ist, die Bäume zu kennen, von denen sich die Zeichen herleiten. Vielleicht wäre es jetzt vernünftig, wenn Du zu Kapitel 17 weiterblättern würdest, Dir dort die Abhandlung über das keltische Baumalphabet ansiehst und Dir gleichzeitig die dort verwendeten Oghamzeichen und Bäume einprägst.
Sobald Du Dir einen Satz von Stäben mit Oghamzeichen beschafft hast, so wie in Kapitel 17 beschrieben, wirst Du auf dem richten Weg sein, um ihre Bedeutung und ihren Verwendungszweck zu verstehen. Du wirst die Gesamtheit der Beziehungen, die jedes Oghamzeichen umschließen, nur dann verstehen, wenn Du Dir Zeit nimmst, und Dich jeweils auf den Geist jenes Baumes einstimmst, nach welchem das Zeichen benannt ist. Zum Beispiel das Oghamzeichen der Birke kann Dich inspirieren, daß Du das Gefühl hast, Du bist in der Mitte eines Haines von silberrindigen Bäumen, deren zarte Blätter über Deinem Kopf rauschen, in einer frischen, lichterfüllten und lebensfrohen Atmosphäre. Wenn Dir dann noch bewußt wird, auf welchen Böden (mit welchen Mineralien?) Birken wachsen, und welche Vögel, Tiere, Pilze und Pflanzen auf bzw. bei der Birke beheimatet sind, um so besser ist es. Du wirst dann den totalen Bezug zum Geist der Birke haben, der Dir erlaubt, einen kurzen Augenblick in die tief im Baum sitzende geistige Präsenz zu blicken. Unserer Erfahrung nach braucht man fast ein Jahr intensivsten Kontaktes, bis man einen Baum so richtig versteht.

Gewöhne Dich an den Gedanken, daß Du zum Verständnis aller 20 Bäume, die die 20 Oghamzeichen darstellen auch ca. 20 Jahre brauchen wirst! Erinnere Dich, Ogham ist ein magisches System. Es liegt an Dir, die großartige Präsenz in den Bäumen in Dein Inneres eintreten zu lassen. Die Bäume selbst werden Dir Lösungen für Deine Fragen vorschlagen, gemäß den Wegen, wie die Oghamzeichen miteinander zusammenspielen.
Die Antwort, die sie geben werden ist genauso treffend und scharfsinnig, wie die Frage, die Du gestellt hast und das System, das Du für die Fragestellung entwickelt hast – so ist es in allen Vorhersagesystemen. Es liegt nur an Dir, daß Du stetig Dein Wissen über die Bäume und deren Zusammenhänge mit der Natur entwickelst. Besorge Dir folgende Ausrüstung um ein Experte für die Interpretation von Oghamzeichen zu werden:
Einen guten Feldstecher, strapazierfähige Wanderschuhe und gute Literatur zur Bestimmung von Vögeln, Bäumen, Pflanzen und Pilzen. Vergiß nicht, daß Du irgendwie und irgendwo beginnen mußt, Vorhersagen auszuüben. Du kannst nie zu einem Experten werden, wenn Du nicht irgendwann einmal ein „Anfänger“ wirst. Mach Dir einen Satz von Oghamzeichen, die Du in jene Art von Holz hineingeschnitzt oder aufgemalt hast, mit der Du Dich vertraut und wohl fühlst. Hier eine empfohlene Methode, um mit Oghams Vorhersagen zu machen (bei den Übungen am Ende des Kapitels wird eine weitere Methode beschrieben):

1) Allgemeine Interpretation:

Hole Deinen Satz von Oghams aus ihrem Versteck und richte Dir einen geeigneten Raum zurecht, in dem Du mit ihnen arbeiten kannst. Mische die Oghamhölzer und mach Dir Gedanken über alle Einflüsse, die momentan zugegen sind. Nimm ein Hölzchen nach dem Zufallsprinzip weg. Es ist völlig egal, ob es mit der Vorder- oder Hinterseite zu liegen kommt. Im Gegensatz zu den Runen gibt es nämlich bei den Oghamzeichen kein Dämonium (wenn ein Zeichen verkehrt zu liegen kommt – hat es eine andere, meist negative Bedeutung). Du kannst es ganz einfach umdrehen, wenn es verkehrt liegt. Um die Oghamzeichen zu deuten mußt Du Dich auf den Geist des jeweiligen Baumes einstimmen und die Botschaft aufnehmen, die er Dir sendet. Laß daher dieses zufällig ausgewählte Oghamzeichen für eine Weile beiseite liegen, damit Du eine kleine Weile über seine Bedeutung nachdenken kannst.

2) Spezifische Fragen beantworten:

Überlege Dir eine Frage für eine Vorhersage. Mach es genauso wie oben, aber diesmal nimm Dir mehrere Oghamhölzer, eines nach dem anderen. Halte Deine Fragestellung fest im Bewußtsein. Leg die ausgewählten Oghams in derselben Reihenfolge auf, wie Du sie genommen hast. Früher wurden sie von unten nach oben gedeutet, jetzt, wie beim Lesen von links nach rechts. Du kannst von vornherein festsetzten, wieviel Stäbe Du nehmen wirst oder einfach aufhören welche zu nehmen, wenn Dir Deine Intuition sagt, daß Du genug genommen hast.

Deute, was Dir Dir Oghamzeichen sagen. Wir nehmen an, Du willst natürlich eine Antwort in Deiner Muttersprache haben, aber manchmal sind Oghams widerspenstig, sie antworten Dir nur gälisch und außerdem lassen sie oft Vokale aus (eine alte Oghamtradition). Wenn eine solche Oghamreihe nur unklare Informationen liefert, dann „ziehe“ eine zweite und lege sie neben die ersten. Dann kommst Du wahrscheinlich zu einer klareren Aussage.

3) Spezifische Deutung:

Lege ein Muster oder eine Abfolge fest, wie Du die Oghams ablegen willst. Es ist ähnlich wie beim Auflegen von Tarotkarten. Dann nimm langsam ein Holzstück nach dem anderen und lege es gemäß dem vorherbestimmten Muster hin. Die erste Ogham wird Bezug zu dem Zentralthema haben, das Du definiert hast, das nächste wird Bezug zur Vergangenheit, das nächste zur Gegenwart, das nächste zur Zukunft usw. haben. Schau Dir dieses Muster an und erst dann versuche, einen Sinn hineinzudeuten und das ganze zu interpretieren.

Die Interpretation arbeitet auf zwei Ebenen:
Die erste Ebene sind die Zeichen selbst – findest Du darin eine Botschaft?
Die zweite Ebene befaßt sich mit der Fragestellung: kommt eine Botschaft infolge der symbolischen Bedeutung der Bäume?

Ogham Draíocht **:**

Nun machen wir eine Übung in Druidenmagie. Nimm Dein Oghamset (oder ein anderes keltisches Vorhersageset wie zum Beispiel das druidische Tierorakel oder die keltischen Schamanenkarten) und lege die Stäbe, Karten oder Steine kreisförmig aus. Tu dabei nichts anderes als daran zu denken, wie viele Aspekte des Lebens durch das Set dargestellt werden. Es zeigt Dir mannigfache Wahlmöglichkeiten am Rad oder Baum des Lebens auf. Du bist der Mittelpunkt, und Du kannst in jede Richtung gehen, weil es so viele Wahlkriterien und Möglichkeiten gibt. Während des Rituals ist es günstig, wenn Du die Wahl triffst, im Mittelpunkt zu bleiben.

Wenn Du nun im Mittelpunkt des Systems stehst, überdenke die Dinge, die Du machen oder realisieren willst. Diese, und auch die Möglichkeiten, sie zu realisieren sind unbegrenzt. Vom Mittelpunkt aus gesehen ist alles gegenwärtig und machbar. Nun wähle ein Oghamzeichen aus, welches für einen Aspekt Deines Lebens oder etwas, was Du wirklich magst, steht. Denk darüber, vom Blickpunkt des Mittelpunkts aus, nach und versetz Dich ins Zeichen hinein, damit Du es spüren kannst. Was bist Du bereit, dafür zu tun um Erfolg zu haben, um das gesteckte Ziel zu erreichen? Wie kannst Du etwas verbessern? Dann bring alle Kräfte Deines inneren Selbsts dazu, auf Dein Zielobjekt einzuwirken. Wenn Du aber erkennst, daß dabei nicht das herauskommt, was Du Dir wirklich wünschst oder was Du Dir vorstellst, dann wähle ein anderes Ogham und versuch es nochmals. Wenn Du Dir aber absolut sicher bist, daß Du ein Zielobjekt gefunden hast, das Du energetisch bearbeiten willst, dann lege das Ogham, das für diese Sache steht in den Mittelpunkt – Du kannst dann beispielsweise sagen: „Ich setze mein Selbst dafür ein, daß dieses Werk vollendet wird."
Welche Hilfsmittel hast Du, um das gesetzte Ziel zu erreichen, was soll dabei objektiv gesehen herauskommen? Es kann sein, daß Du bei dieser Überprüfung feststellst, daß manche Absichten im Endeffekt gegen Dich selbst gerichtet (selbstzerstörerisch) sind oder der Ethik widersprechen – diese sind natürlich kontraproduktiv. Daher agiere so, daß das Ziel auf eine Art und Weise erreicht wird, daß am Ende Dein ewiges Selbst, sowohl mit dem Ablauf, als auch mit dem Resultat der Aktion zufrieden ist.
Wenn Du letztendlich den richtigen (und auch gerechten) Ablauf für Dein Agieren gefunden hast, dann verfasse eine Stellungnahme dazu. Diese mag in etwa so lauten: „Ich schwöre bei der Erde, beim Himmel und beim Meer, daß ich mich selbst, meinen Körper, mein Bewußtsein und meinen Geist (meine handwerkliche oder künstlerische Geschicklichkeit etc.) für .... (das Erreichen eines Zieles, das Verändern einer Sache etc.) .... einsetzen werde." oder „Aus meinem inneren ewigen Selbst heraus stelle ich mich für .... zur Verfügung." oder „Ich will alle Kräfte der Druidenmagie dafür einsetzen, daß .... (dieses Ziel) .... erreicht wird." oder „Bei der Kraft, die diesem Ogham (nenne das Zeichen) innewohnt, schwöre ich, die Wahrheit i.B. auf .... zu finden (dieses Ziel zu verfolgen)."
Solche Worte nehmen Dich in die Gemeinschaft der keltischen „Worteschmiede" und der Ogham-Magier auf und machen diese zu Deinen Verbündeten.

Prophezeiungen und das zweite Gesicht

In der keltischen Ära war es die Druidengruppe der *Ovates*, die sich mit Hellsehen, Vorhersehen, Prophezeiungen und Wahrsagen befaßte. Wenn Du die ursprünglichen Quellen erforschst, dann wirst Du feststellen, daß üblicher Weise die *Ovates* nur über Dinge sprachen, die in der Gegenwart geschahen (versteckte Gegenwart!) oder feststellten, ob die Zeit für Handlungen von großer Tragweite – wie z.B. Rituale oder Schlachten – günstig war. Ihre prophetischen Fähigkeiten befaßten sich hauptsächlich damit, Dinge aus großer Entfernung zu erkennen und zu beurteilen. Ihre Stärke war daher die, über Abläufe zu berichten, die zwar in der Gegenwart – aber weit entfernt an verschiedenen Orten abliefen.

Wir wollen nicht versuchen, alle Formen des Hellsehens, wie beispielsweise Träume, die einem die Zukunft vorherahnen lassen, Astrologie, sich in Trance singen und hellseherische Erkenntnisse aus dem Vogelflug aufzuzeigen. Außerdem befaßt sich Kapitel 19 mit einigen klassischen druidischen Techniken der Vorhersage durch dichterische Inspiration.

Wir wollen gar nicht erst versuchen, zu beweisen, daß Druiden der Jetztzeit alles das vollbringen können, was die keltischen Druiden konnten: Kontaktaufnahme mit Geistern und Toten, Enthüllen der Vergangenheit, Aufheben von Zaubersprüchen, Heilen von Wunden die Elfen zugefügt hatten und Menschen aus dem Elfenreich zurückholen. Daher werden wir uns nur auf zwei Methoden der Vorhersage konzentrieren:

Das „zweite Gesicht“ und die Weissagung.

Das zweite Gesicht tritt uns oft plötzlich, oft ganz spontan entgegen, ohne daß wir darum bitten, während die Weissagung etwas formales ist und erhebliche Ausbildung erfordert, manchmal sogar Trance oder ein Ritual.

Das zweite Gesicht oder überhaupt „Das Gesicht“ bezeichnet die Fähigkeit etwas zu sehen, was nicht direkt ins Auge springt. Eine gute Erklärung dafür ist, daß Menschen mit dieser Fähigkeit mit einem Auge in diese Welt und mit dem anderen in die Außerwelten(Anderswelten) blicken. Dadurch können sie zugleich sichtbare und unsichtbare reale Gegebenheiten sehen.

Eine andere Erklärung dafür ist, daß auch heutzutage noch zwei Völkerschaften in Irland leben: Die sichtbaren Kelten und die unsichtbaren *Tuatha Dé Danann*. Letztere bewohnten einst die Oberwelt, später wurden sie zu Elfen, den *Sídhe* der irschen Mythologie (die jetzt in der Unterwelt leben, im Verborgenen). Menschen mit dem zweiten Gesicht haben Kontakt zu beiden Völkerschaften.

Je deutlicher wissenschaftliche Erklärungen für das zweite Gesicht werden, desto eher stößt man auf die Tatsache, daß es etwas mit Dimensionen und Ebenen der Existenz zu tun hat.

Die Natur scheint eine Art von Gedächtnis zu haben, welches die Eindrücke von körperlichen Bewegungen aufbewahrt – der geläufige *terminus technicus* dafür ist „morphogenetisches Feld". Seit kurzem wissen wir, dass Materie, z.B. Wasser „Gedächtnis" hat. Seher können diese mentalen Aufzeichnungen der Natur wie Bilder, die an die Kuppel eines Planetariums projeziert wurden in sich aufnehmen. Sie können kurzzeitig und zeitweise sich in diese besondere Bewußtseinsebene einklinken und deren Eindrücke genauso klar aufnehmen wie solche, die sie in der normalen Realität empfangen.
Das zweite Gesicht tritt dann zutage, wenn jemand plötzlich etwas „sieht", das zwar in der Gegenwart passiert, aber Menschen betrifft, die weit weg sind, oder man „sieht" etwas in der näheren Zukunft. Viele Bewohner keltisch dominierter Länder haben auch heutzutage dieses zweite Gesicht. Manche sind sogar in der Lage, Elfen zu sehen und mit ihnen zu sprechen. Es könnte durchaus so sein, dass jeder Mensch diese Fähigkeit hat. Aber genauso wie bei anderen magischen Prozessen ließen wir uns überzeugen, daß wir diese Fähigkeit verloren haben. Aber vergiß das. Auch Du hast sicher das zweite Gesicht. Du mußt nur Deine dieszüglichen Erfahrungen zur Kenntnis nehmen und es Dir selbst bestätigen, wenn es Dir widerfährt. Dabei sollst Du Dich dieser übernormalen Fähigkeit gegenüber offen verhalten, dann wird sie öfters zu Dir zurückkehren.
Unser Vorschlag: Bestätige Dir selbst, daß Du Erfahrungen mit dem zweiten Gesicht gemacht hast (sofern es stimmt) und daß Du bereit bist, dies weiterhin zuzulassen. Ruf Dir die Umstände in Erinnerung, wenn Du gespürt hast, daß so etwas passierte: vielleicht war es in der Nacht oder Du warst gefühlsmäßig und bewußt dazu bereit ein Problem in Deiner Familie zu bewältigen, Du schautest ganz einfach zur Seite und sahst eine Vision bezüglich des betroffenen Familienmitgliedes. Dann hattest Du auf einmal eine Vorahnung, was passieren könnte und das passierte auch – obwohl Du damals nicht fest genug an diese Möglichkeit geglaubt hast und Dir nicht klar war, dass Du eine Vorahnung hattest. Wenn dieses Gefühl wieder einmal bei Dir auftritt, dann sei das nächste Mal für das „Sehen" bereit. Sprich mit Deiner Familie und mit Freunden, um in Erfahrung zu bringen, ob jemand anderer auch diese Gabe hat. Behandle solche Erfahrungen wie ein scheues Tier, laß es langsam an Dich herankommen, Schritt um Schritt, bis Du einen guten Zugang dazu hast, so wie Du es Dir vorstellst.
Blättere jetzt zum Kapitel 2 (Abschnitt „*Lost and Found*") zurück und ruf Dir detailliert in Erinnerung, wie man verlorengegangene Gegenstände und Personen wieder auffindet. Wir weisen deswegen in diesem Zusammenhang darauf hin, weil es etwas mit den zweiten Gesicht zu tun hat.
Wenn *Maya* verlorengegangene Gegenstände findet, dann verwendet sie dabei „Das Gesicht" – dies ist bei irischen Menschen eine alte Tradition.

„Sehen“ auf diese nicht gerichtete Art und Weise (Blicke schweifen lassen) teilt Dir mit, ob irgend etwas sich an einem bestimmten Platz befindet (man sucht intuitiv bestimmten Stelle ab) – ohne verzweifelt herumzusuchen – und wenn beispielweise *Maya* es an diesem Ort nicht „sehen“ kann, dann empfängt sie Nachrichten, wo der Gegenstand wirklich sein könnte.
Vor kurzem war eine junge Freundin von mir verzweifelt, weil sie ihr Flugticket nicht fand und schon glaubte, es sei ihr aus ihrem Gepäck gestohlen worden. Maya setzte ihr zweites Gesicht ein und sah das Ticket in einem flachen Raum.
Wenn Du Übungen in dieser Beziehung machst, dann bleibe offen und unkonzentriert – laß Deine Gedanken einfach schweifen. Damit gestattest Du Gedanken, Wörtern und Bildern in Dein Bewußtsein vorzudringen.
In diesem Zusammenhang entdeckte Maya plötzlich, daß sie laut vor sich hersprach, daß man Papiere am besten dadurch schützt, daß man sie getrennt von der Kleidung einpackt. Ihre Freundin beharrte darauf, sie hätte alles zusammen in ihre Tasche gepackt. Daraufhin wurde sie von Maya aufgefordert, nochmals ihr Gepäck durchzusehen. Und an der Seite der Tasche ganz unten war eine kleine flache Tasche und darinnen waren die „verlorengegangenen“ Tickets.
Wenn Du „Das Gesicht“ einsetzt, brauchst Du nur zu deuten, was Du am wahrscheinlichsten Ort siehst. Wenn Du zum Beispiel etwas während einer Reise nicht findest, dann schau doch in Deinem Gepäck nach.
Du hast sicher schon viele Erzählungen gehört, wo berichtet wird, daß jemand fühlt, wenn eine nahestehende Person in Schwierigkeiten ist oder verletzt wurde, auch wenn diese Person tausende von Meilen weit weg ist.
Die alten Druiden konnten Vorfälle, die weit entfernt passierten, spüren – und das kannst Du auch. Wenn Du Dich zurückerinnerst, dann fallen Dir bestimmt einige Situationen ein, wo Du „wußtest“, daß irgend etwas passieren würde (eine Vorahnung). Obwohl Dich das zweite Gesicht plötzlich meist unvorhergesehen überkommt, kannst Du es bei Bedarf auch herbeirufen.
Als *Maya* in der Mongolei Vorlesungen hielt – ohne irgendwelchen Kontakt zu der übrigen Welt – kamen ihr plötzlich ihre Hunde in den Sinn, die sie unter der Aufsicht ihrer Haushälterin daheim gelassen hatte. Das zweite Gesicht sagte ihr, daß es den Hunden gut ging, jedoch kam ihr dann ein unsicheres Gefühl. Unbewußt hatte *Maya* immer alles, das ihr das zweite Gesicht mitteilte, bestätigt, indem sie das Ergebnis überprüfte. Allerdings gab es in der Mongolei weder ein e-mail noch ein Fax, auch gab es keine Post oder Telefon und auch keine anderen Druiden. Daher war eine Überprüfung ihrer Wahrnehmung nicht möglich. Allerdings gab es dort Schamanen – sie kannte zwar keinen und so fragte sie eine Mongolin, ob es möglich wäre, mit rituellen Steinen ein Orakel abzufragen.

Das Ritual mit den Steinen bestätigte ihr, daß die Hunde zwar gesund waren, aber daß der eine Hund, den *Maya* einst gerettet hatte, unruhig war. Die Lehre daraus ist, daß Du durchaus Deinen eigenen Fähigkeiten vertrauen kannst, auch dann, wenn Du die Ergebnisse erst später überprüfen kannst – Du kannst Dich auf Dein „Sehen" mehr verlassen als auf einen Telefonanruf.
Menschen mit dem zweiten Gesicht können sogar die „guten Leute" aus dem Elfenreich sehen. Solche Visionen können Dir in Extase oder bei Situationen, wo Du Dich in „Verzückung, Entrückung oder in einer Art von Tod" befindest. *Maya* ist das zweimal widerfahren, als sie wach im Bett lag – ganz plötzlich, ohne Vorankündigung. Beide Male überkam sie ein eigenartiges Gefühl – ständige Empfindungen, daß irgend etwas geschieht. Ihr Körper fühlte sich wie festgenagelt an, während andere Teile ihres Selbsts leicht wurden und bereit waren, dieser Erfahrung nachzugeben.
Bei der ersten dieser Verzückungen sah sie unbeschreiblich lebendige Farben herumwirbeln, aus denen sich Gestalten formten und umformten, die für einen kurzen Augenblick erkennbar waren und sich dann in Nichts auflösten. Die Botschaft dieser Erfahrung ist, daß praktisch alles im Fluß ist (*panta rei*), ob wir es normalerweise auf diese Art erkennen oder nicht.
Die zweite Verzückung überkam sie in *Glendalough* in Irland, einem Ort wo wundersame Dinge passieren, und wo die spontane Begegnung von *Nicholas* mit dem „Gehörnten Gott" [*Cernunnos* oder *Herne*] stattfand. Diesmal ging *Maya* wirklich auf eine Reise durch das Elfenland. Sie fühlte sich durch körperliche Empfindungen und Kräfte übernommen, die ihre Wirklichkeit veränderten. Ein Käfer führte sie um die Ecke eines runden Felsens und sie schaute durch einen Spalt hinunter. Plötzlich – wie Alice im Wunderland – war sie klein genug, daß sie durch die Spalte schlüpfen konnte und sie betrat unter der Führung des Käfers die Anderswelt. Sie kam in ein wunderschönes Paralleluniversum, wo Gruppen von kleinen Lebewesen ihr Handwerk betrieben, zusammen speisten und im Wald spazieren gingen. Niemand schien *Maya's* Anwesenheit zu bemerken, obwohl sie lange dortblieb. Die Aussage, beruhend auf dieser Erfahrung ist, daß uns nur die Größe und die Auffassungsgabe daran hindert, andere „Reiche" zu betreten, dort direkt unsere Erfahrungen zu machen und sogar nachher genau zu wissen, was wir dort zum Frühstück gegessen haben.
Nachdem *Maya* diese Erfahrungen gemacht hatte, las sie die im Jahr 1906 aufgezeichneten Aussagen einer 86-jährigen alten Irin, die berichtete, daß sie relativ häufig die „Guten Leute" aus dem Elfenreich gesehen hatte, als sie im Bett lag. Sie nahm an, daß die Elfen in den Felsen des nahegelegenen Gebirges wohnten. Und das deckte sich mit *Maya's* Erfahrung.

Verheißungen

Die Königin *Maeve* traf einst die Druidin *Fedelm*, bevor sie *Cuchulain* in der epischen Schlacht von *Táin* angriff. Die junge Seherin sprach: *„Ich sehe purpur, ich sehe rot.“ Maeve* ignorierte auf ihre herrschsüchtige Art diese Vorhersage des Unterganges ihrer Armee, aber die Seherin war durch nichts zu bewegen, ihre Vorhersage zu ändern.

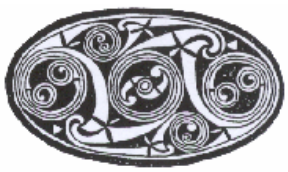
Wenn Du Blut siehst, oder die Farbe rot, oder Waschfrauen, die an einer seichten Stelle des Flusses Deine eigene Kleidung, die in Blut getränkt ist, waschen, oder Du lauten Waffenlärm hörst, dann sind das böse Vorzeichen und wir hoffen inständig, daß Du so etwas weder am Tag noch in Deinen Träumen siehst.

Verheißungen sind Voraussagen und Prophezeiungen, die aus der Beobachtung von Zeichen und Omen resultieren. Diese Form der Prophezeiung war in der keltischen Ära durchaus üblich. Um Resultate zu erzielen, muß man gründlich üben und sich gut vorbereiten.

Gewisse Tiere kündigen Gefahr oder sogar Tod an. Insbesondere sind da die Raben zu erwähnen, die die schwarze Göttin, die *Morrigán* umkreisen.

Maya's Mutter wurde von einer Tante aufgezogen, die noch in Irland geboren wurde, die nach der alten Überlieferung lebte, und auch irisch fluchte. Die ursprüngliche Amtssprache von Irland wird heutzutage als irisch bezeichnet, weil gälisch unter der englischen Herrschaft eine herabsetzende Bedeutung hatte. Die alte Tante *Maggie* konnte Todesfälle voraussagen, indem sie ganz einfach das Verhalten von Hunden und Pferden beobachtete. Seit wir wissen, daß Tiere Erdbeben vorankündigen können, erscheint es plausibel, daß sie auch den Tod von Menschen vorherahnen können. Die meisten von uns haben nie gelernt, solche Botschaften von Tieren zur Kenntnis zu nehmen.

Beginnen wir Verheißungen zu erfassen, indem wir die Hände und das Gesicht dazu benützen, um ein Kraftfeld für Vorhersagen zu schaffen. Sowohl in heidnischer als in christlicher Zeit war *Brigit* eng mit Verheißungen verbunden. Für die Heiden war *Brigit* eine Göttin, die für Fruchtbarkeit und Überfluß bei Menschen und Tieren sorgte, während die Christen die *Heilige Brigit* als Patronin für Fruchtbarkeit und schwangere Frauen ansahen. Sie mag auch eine Art von Hellseherin gewesen sein. In der keltisch-christlichen Überlieferung war *Brigit* eine enge Freundin der *Heiligen Maria* und sie fungierte auch als Hebamme bei der Geburt von *Jesus*. So wurde sie zur Ziehmutter von *Jesus* und damit zum zentralen Bindeglied zwischen der heidnischen und christlichen Welt der Kelten.



Die Verheißungen von *Brigit* sind in einer Erzählung, die man in der *Carmina Gardelica* findet, aufgezeichnet. Als der junge *Jesus* das erste Mal öffentlich im Tempel auftrat, wurde er von ungläubigen Erwachsenen bedrängt. *Maria* verlor ihn aus den Augen und er wird erzählt, daß sie *Brigit* anflehte, ihn zu finden. *Brigit* bedeckte ihre Augen mit ihren Händen und baute dabei einen Kegel bzw. ein Rohr auf (wie ein Feldstecher, geformt durch die Hände). Durch diesen magischen Blick hatte sie die Vision, daß sich *Jesus* neben dem Tempelbrunnen befand, und *Maria* fand ihn dort. Es ist daher nicht überraschend, daß die heidnische Form der *Brigit* mit heiligen Quellen und Brunnen in Zusammenhang gebracht wird; immer noch werden in ganz Irland und Schottland wundertätige Brunnen der christlichen *Brigit* zugeordnet.
Im Kapitel 5 erfährst Du mehr über die Mysterien, die auf *Brigit* hinweisen.
Viele Kulturen nützen die Technik, das Gesicht mit den Händen zu bedecken, zum Heilen und zum Erkennen von Verheißungen. In *Cormac's Glossary* finden sich Hinweise, daß die druidischen Poeten ihre Wangen mit den Handflächen bedeckten und in dieser Haltung auf die ersehnte Antwort warteten. Denk daran: Das Bedecken des Gesichtes mit den Händen ist eine angeborene menschliche Reaktion auf starke Emotionen, wie Überraschung, Schmerz, Entrüstung oder das Hören von schlechten Neuigkeiten. Nun kannst Du diese Technik zweckentsprechend verwenden. Wenn Du Sachen oder Menschen, die weit enfernt sind Dir vor Augen führen oder Du in die Zukunft sehen willst, dann zieh Dich in Dich zurück, bis daß Du ganz ruhig, konzentriert und emotionslos bist. Lege Deine Handflächen oder die wie zu einem Feldstecher geformten Hände über Deine Augen, blicke ins Leere und warte. Welche Eindrücke auch immer auf Dich zukommen – sie sind die Antworten. Sie können eine Kombination dessen sein, was Du mit Deinen Augen und Deinen inneren Kräften siehst.
Die druidische Ausbildung zum Deuten von Verheißungen erfordert viel Selbstdisziplin und eine genaue Vorbereitung. Keltische Auguren folgten dabei strengen Vorschriften. Sie fasteten, kleideteten sich auf eine bestimmte Weise und gingen barfuß. Nach Gebeten und Meditationen über das Zielobjekt begannen sie zu singen und in bestimmten Mustern herumzugehen – meistens bis zum Sonnenaufgang. Du kannst natürlich diese Vorbereitung modifizieren, aber es wird erwartet, daß Du irgend einen Vorsatz faßt und Anstrengungen unternimmst, um wenigstens durch die Bitte um einen guten Ausgang des Rituals etwas zu bewegen.

Übungen

Das Werfen von Ogham-Zeichen:

Zu Beginn lege ein quadratischen oder rundes Tuch auf den Boden – das hilft Dir, einen Rahmen zu schaffen, in dem Du die Stäbe deuten kannst. Wenn Du willst, kannst Du dieses Tuch gemäß den Himmelsrichtungen an einem geweihten Platz ausrichten. Erinnere Dich, die Richtungen sind Norden, Osten, Süden und Westen, zusätzlich kommt noch oben und unten dazu und stell Dir dabei den Weltenbaum vor, der im Mittelpunkt Deines geweihten Stück Erdes steht.

Nimm Deinen Satz von Oghamstäben und wirf ihn auf das Tuch, dann schau, wie sie liegen. Einige werden dabei außerhalb der Begrenzung liegen, die durch das Tuch gegeben ist, einige werden verkehrt liegen und nicht lesbar sein, andere werden direkt auf Dich zeigen oder auf eine andere Person, die anwesend ist. Die Oghams, die außerhalb der Begrenzung liegen, können oder können auch nicht von Bedeutung sein, es hängt davon ab, welche Methode Du verwendest und welche Umstände herrschen – und das hängt größtenteils von Deiner Intuition ab. Aufgrund unserer Erfahrung sind jene Oghams dabei bedeutsam, die eine lesbare Sequenz (zum Beispiel ein Wort) oder solche, die nachvollziehbare Figuren bilden – ein Kreuz, ein Viereck, einen Pfeil oder ein einzeln liegendes Ogham. Hingegen sind andere Gruppierungen (wie zum Beispiel ein irregulärer Haufen) meist unbedeutend. Anschließend deute die Oghams entsprechend der Rahmenbedingungen, die anfangs aufgestellt wurden. Es liegt an Dir, ob Du ein Interpretationssystem entwickelst, das Dir gestattet, in den Raum vorzudringen, den die geworfenen Oghams schaffen und von dort aus Vorhersagen zu machen. Vielleicht wünschst Du Dir, daß Du mit Hilfe der Oghamzeichen Wörter buchstabieren, oder der symbolischen und prophetischen Bedeutung der entsprechenden Bäume folgen kannst.

Der seherische Kegel:

Verwende den seherischen Kegel der *Brigit* (die Hände geformt wie ein Feldstecher), um Menschen oder verlorengegangene Gegenstände zum gegenwärtigen Zeitpunkt zu lokalisieren. Forme Deine Hände vor den Augen zum seherischen Kegel und blicke ins Leere (oder ins Dunkle). Es ist egal, ob Deine Augen dabei offen oder geschlossen sind. Bitte um eine Vision, die Dir weiterhilft und warte. Glaub an das, was Du siehst. Du kannst fordern, daß z.B. die gesuchte Person mit Dir in Kontakt tritt bzw. der verlorene Gegenstand Dir in Hand fällt (daß Du quasi darüberfällst).

Das zweite Gesicht:
Zum Entwickeln dieser Fähigkeit: Nimm Dir ganz einfach ein Monat Zeit, Deine schon existierenden Fähigkeiten unkritisch, offen und aufmerksam zu erforschen, die Dir Nachrichten über Vorkommnisse in anderen „Reichen" oder Gegenden mitteilen. Die einzige Richtlinie sei, daß Du entweder diese Botschaften laut aussprichst, sie niederschreibst (mit Uhrzeit und Datum) und alles was Du spürst oder „siehst" notierst, mit einer kurzen Beschreibung der damit verbundenen Wahrnehmungen. Am Ende dieses Monats überprüfe, wie treffsicher Deine Wahrnehmungen waren und halte fest, welche Gefühlsmuster Dir ankündigen, daß ein zweites Gesicht auf Dich zukommt.

Geomantismus oder Voraussagen mit Hilfe der Erde:
Begib Dich an einen geweihten Ort. Bitte die Wächter und Geister dieses Ortes um Erlaubnis, dort zu arbeiten und vergewissere Dich, daß Du konzentriert bist. Dann suche mit Deinen prophetischen Kräften nach subtilen Energieflüssen. Verwende die Kunst der Verheißung, beobachte die Muster des Verhaltens von Tieren, blick in den seherischen Kegel oder verwende Techniken wie beim „*Setting the Wards*" (Kapitel 2) beschrieben und warte darauf, welche Bilder Dir dabei erscheinen. Wir sind der Meinung, daß es dem druidischen Seher durchaus möglich ist, ein allumfassenden System der Erdprophezeiung anzuwenden. Dieses ist nämlich an den ganzheitlichen Eigenschaften eines Platzes orientiert, der durch die Natur und nicht durch menschliche Systeme geschaffen wurde. Die Druiden haben nur wenige Heiligtümer erbaut, sie gingen lieber zu Plätzen, die schon durch die Natur, und nicht erst durch Menschenhand machtvoll ausgestattet waren.
Gezeichnete Linien und geometrische Figuren, die die zeitgenössische Form der Erdvorhersage charakterisieren, sind keine natürlichen Phänomene. Sie sind vom Menschen geschaffene Konstruktionen, bespielsweise in den Rasen eines Gartens gezeichnet, der nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wurde.
Die Energien, die die Druiden einst verwendeten sind viel komplexer, zyklisch und dynamisch und sie weisen auf den chaotischen Teil der Natur hin, viel einprägsamer als fixe und oft einfache mentale Konstruktionen. Erforsche die asymmetrischen Kunstwerke der Kelten, Zeichnungen, die Linien und Kurven enthalten – besonders jene aus der *La Tène*-Zeit. Das wird Dich davon überzeugen, daß die subtilen Energien, mit denen Druiden an geweihten Plätzen hantierten, immer im Fluß waren und sind.

***Brigit*, Beraterin und Führerin:**
Nimm die Gelegenheit wahr, *Brigit* sowohl als Beraterin als auch als Führerin in Anspruch zu nehmen. Bedecke Dein Gesicht mit den Händen und erbitte eine Verheißung über Deine weitere Entwicklung (ein Wort, das für „Pfad" oder „Strasse" steht) oder mach eine Anrufung (Hilferuf) an sie. Was siehst Du danach, was hörst Du danach, wie ist die Antwort?

KAPITEL 5: Wie man zum Druidenmagus wird

Und Du – Oh wissender Junge – wessen Sohn bist Du?
Ich bin der Sohn der Poesie –
Poesie, Sohn der Überlegung (und Betrachtung)
Überlegung, Sohn der Meditation –
Meditation, Sohn der Überlieferung
Überlieferung, Sohn der Forschung –
Forschung, Sohn des großen Wissens
Großes Wissen, Sohn der Intelligenz –
Intelligenz, Sohn des Verstehens
Verstehen, Sohn der Weisheit –
Weisheit, Sohn der drei Götter von Dana.
[Zitat aus *Nede mac Adne's* mystischer Ahnengeschichte im *Gespräch der 2 Weisen*]

Neben anderen Gaben der Göttin *Brigit* lernst Du in diesem Kapitel, mit dem Kessel der Weisheit und Inspiration zu arbeiten. Weiters wirst Du lernen, wie Du das *Brehon Law* (Brehon-Gesetz) in Dein Leben einbaust, sodaß Du weise urteilst. Auch wirst Du die Wichigkeit der Genealogie begreifen, die u.a. das uralte Wissen Deines Volkes erhält. Du wirst ein druidischer „Dr. phil." werden und Dir einen eigenen Lehrauftrag schaffen, indem Du Dir selbst klarmachst, wie Du Dein Wissen der ganzen Welt vermitteln kannst. Es war die Aufgabe der Druiden durch Jahrtausende, ein Magus(=weiser Mensch) zu sein. Nach unserem Wissenstand waren die drei Magier [die hl. 3 Könige?] Druiden. Das Wort *Magus* stammt aus dem Altpersischen, und es stand für Geisterbeschwörer, aus derselben Wortwurzel kommt auch das Wort Magie. Indem Du Druidentum praktizierst, mußt Du Dein Wissen zwangsweise weiterentwickeln – und dadurch wirst Du zum Magus.
Möge die Göttin *Brigit* Dich geleiten!

Brigit – Weisheit, Heilung und Lebenseinstellung

Brigit ist eine mächtige weibliche Gestalt, interessant zu studieren, eine der ältesten Gottheiten der keltischen Mythologie. Sie ist die Tochter von *Dagda*, einem der großen Heldenväter der *Tuatha Dé Danann*. Später wurde sie zu einer der wenigen Gottheiten, die in ganz Europa verehrt wurden: *Brigantia* in Britannien, *Bride* in Schottland, *Brigitta* in Skandinavien, und die Gallier und Römer nannten sie *Minerva*. Etwas später wurde sie, da sie von den Iren so verehrt wurde, christianisiert – sie wurde zu *St. Brigit*, die Patronin von Irland und steht in ihrer Bedeutung sogar in Wettstreit mit *St. Patrick*.
Falls die christliche Äbtissin *St. Brigit* wirklich gelebt hat, dann dürfte sie die ursprünglich weibliche spirituelle Führerin der Abtei von Kildare gewesen sein. Später führten Äbtissinnen „Brigit" als einen Titel und nicht als Namen.

Es wird angenommen, daß schon früher, in der Jungsteinzeit und später bei den Kelten ihr Name (übersetzt: „Die Hoheitliche“) einfach als „Göttin“ aufgefaßt wurde und so war sie einfach „Die Göttin“ für eine lange Zeit.
Obwohl es keinen wesentlichen Mythos gibt, der nur von *Brigit* handelt, wird sie doch häufig mythologisch erwähnt. *Brigit* ist interessant, weil sie während langer Geschichtsperioden immer anwesend war. Ihre Verehrung ist nie ausgestorben. Ihre Präsenz durch so lange Zeit erhärtet, daß ihre Gaben – Inspiration, Handwerkskunst oder Lebensunterhalt und Heilkraft – für die Menschheit äußerst notwendig waren. Sie haben uns vervollkommnet. Für uns ist weiters wichtig, daß die historische *Brigit* (ihr Geburtsjahr wird mit 450 C. E. überliefert) die Tochter eines edlen Druiden, *Dubhthach*, und einer Sklavin, *Broicseth*, war. Eine so extrem ungewöhnliche Herkunft erklärt die Geburt eines ungewöhnlichen Wesens. *Brigit* machte schon Prophezeiungen, bevor sie sprechen konnte (als Baby), ein Druide interpretierte sie. Selbst ernannte sie sich zur das Land beherrschenden Göttin, indem sie vorhersagte, daß das Land später einmal ihr gehören würde. Wir können so Herrscher über uns selbst werden, indem wir die physischen, geistigen und spirituellen Tugenden, die sie verkörpert, in uns aufnehmen. Außerdem werden wir erkennen, warum die Gaben der *Brigit* so mächtig und so dauerhaft sind.

Brigit's Gaben aus dem Meer, der Erde und dem Himmel

Wir haben schon oft gelesen, daß *Brigit* die Patronin der Heilkunst, der Schmiedekunst und der dichterischen Inspiration ist. Sie entwickelt diese Fähigkeiten in uns, sie gibt sie uns nicht ein! Im druidischen Sinn leiten wir diese Gaben vom Meer, der Erde und dem Himmel her:

Aus dem Meer: Das Wissen über heilende Wässer.
Wasser war das erste und wichtigste Element, sowohl in der vorkeltischen als auch in der keltischen Tradition. In Irland und Schottland sind noch hunderte, vielleicht tausende Heilbrunnen in Gebrauch, auch jetzt noch, die der *Brigit* gewidmet sind. Dies sind Plätze für Pilgerfahrten und Gebete, Heilquellen für den Körper und die Seele. Wir haben kranke Körperteile in den Quellen der *Brigit* gebadet und wir nahmen deren Wasser mit nach Hause, um es bei unseren Ritualen zu verwenden.

Aus der Erde: das metallurgische Wissen des Schmiedes.
Die Gewinnung von Metall aus Erz und die Verwendung von Feuer zur Formung von Metallen ist eine Kunst, die durch eine Schmiedegottheit gelehrt wurde. Das waren ursprünglich Wesen der Rasse der *Sídhe* – *Goibhniu* in Irland, *Govannon* in Wales – aber in den meisten keltischen Kulturkreisen wurden diese später zu *Brigit*! Schmiede hatten einen speziellen magischen Status und gehörten zu Prominenz der keltischen Gemeinden.

Sie wurden unmittelbar nach dem König oder Häuptling bei Festen bedient. Das Schmiedehandwerk wird auch jetzt noch als „König der Handwerke“ bezeichnet.
Was bedeutet das für uns heute? Als Göttin des Schmiedehandwerkes hilft sie uns, magisch unsere Träume zur Realität werden zu lassen. Es bedeutet, daß *Brigit* die Patronin für unsere Lebenseinstellung ist, unser mentales Feuer, die unser Sein schmiedet. Die Esse des Schmiedes war ja in Wirklichkeit die Feuerstelle für die ganze Gemeinde, und das Feuer in ihr durfte nie erlöschen. Daher ist *Brigit* auch die Patronin des Herdfeuers, welches im Heim nie erlöschen durfte. *Brigit* wacht über unser Handwerk, unsere Fertigkeiten und unsere Arbeit. Wie alle Schmiede wird sie mit Alchemie in Zusammenhang gebracht – wobei üblicherweise durch Verwendung von Feuer etwas in irgend etwas anderes verwandelt wird. Frauen machen das auch, indem sie Kinder austragen und sie mit ihrer Brust ernähren – und auch die traditionellen Handwerke des Brotbackens, Webens und der Töpferei ausüben.
„*craft*“ (=Handwerk) ist auch ein anderes Wort für „*wisecraft*“ (=Wissenschaft) und dadurch ist *Brigit* die Patronin der Druiden, Propheten, der Zauberinnen, Priesterinnen und letztendlich aller Frauen und Männer, die verantwortungsvoll mit ihrer geheiligten Macht umgehen. Schamanen sind eine Art von Alchemisten, welche von dieser Welt in die Anderswelten und zurück wechseln können (ihre Existenz verändern), wobei sie Botschaften, Teile, die eine Seele verloren hat oder Heilung mitbringen. *Geoffrey Ashe* folgert in seinem Buch „*Dawn Behind the Dawn*“ (= die Dämmerung hinter der Dämmerung), daß die ursprünglichen Schamanen in Sibirien Frauen waren, Für sie fertigten die männlichen Schmiede die magische Ausrüstung.
Ein Sprichwort der sibirischen Yakuten sagt:
„Schmiede und Schamanen stammen aus dem selben Nest“.

Vom Himmel: kosmische Eingebung.
Brigit ist die Patronin der Dichtkunst und zwar in dem Sinn, daß wir aus uns heraus unser geheiligtes, eingegebenes Wissen hervorbringen. Die Kelten haben die Fähigkeit, etwas in Fluß zu halten vervollkommnet und Menschen, die das konnten mit besonderen Namen bezeichnet: Walisisch wurde ein „Inspirierter“ als *awenydd*, irisch ein „visionärer Dichter“ als *file* bezeichnet.
Brigit hilft uns die weihevolle keltische Reise in Angriff zu nehmen, um traditionelle Überlieferung und uraltes Wissen zu erforschen und zu erhalten. Dies ist eine Reise, die jeden von uns in seiner Schöpfungs- und Vorstellungskraft bestärken soll, ein spiritueller Weg.

Diese Gaben der *Brigit* helfen uns bei der Lösung von Problemen und bei der Aufbereitung und Düngung von spirituellem Ödland. Sie ist die Muse der Kelten. Du wirst lernen, Dich in das Bett ihres Stromes der Inspiration hineinzulegen, wenn Du die Übungen, die im Kapitel 19 beschrieben sind, gemacht hast.

Die mystischen Kessel

Lange Zeit wunderten wir uns, wie die drei Aspekte der *Brigit* – Heilung, Handwerk und Inspiration zusammenpassten. Heilen dürfte zum körperlichen, die Schmiedekunst zum Schaffen des Lebensunterhaltes mit Hilfe unseres Verstandes gehören, und poetische Weisheit wird inspiriert. Aufgrund dessen können wir feststellen, daß die drei Gaben der *Brigit* zur Körper-, Gedanken- und Geistesebene passen, welche miteinander (nach Beifügung der Emotionen) den ganzen Menschen ausmachen: Ihre Gaben erfassen jeden Aspekt, der zum Menschsein gehört. Es liegt an uns, zu erfahren, wie wir in userem Leben ihre Geschenke umsetzen, mit dem Ziel, vollkommen zu werden. *Brigit* steht für erfüllt- und ganz-Sein. Wenn wir ihre Gaben für unser Leben umsetzen, dann bringen sie uns einen totalen, eingebundenen, vollkommenen, ja sogar einen geheiligten Lebensstil.

Aufgrund dieser Studien konnten wir entdecken, daß die Gaben der *Brigit* im Mittelpunkt der keltischen und druidischen Magie standen, weil sie der Ausfluß aus den mystischen Kesseln waren, das richtige Feuer des Lebens. Dadurch wird klar, warum *Brigit* die Göttin von allem ist, da ihre drei Aspekte eng mit den drei Kesseln, die in den keltischen Mythen erwähnt werden, verbunden waren. *Brigit* ist die Patronin der Macht, die in den drei Kesseln enthalten ist. Sie hilft Deinem Körper, Deinen Gedanken und Deinem Geist. Nicht umsonst ist sie die Tochter von *Dagda*, dessen Kessel nie jemand hungrig verließ. Für uns ist sie die irische Version der erstaunlichen *Ceridwen*, der walisische Wächterin des Kessels, der alle Weisheit der Ahnen enthielt. Dieser Kessel der Weisheit verursachte Gestaltenwandel und brachte daher allen, die von seinem Inhalt tranken, die Wiedergeburt – und das hat Bezug zu *Bran's* Kessel der Regeneration.

Nimm Dir jetzt ein bißchen Zeit und überdenke, was die untenstehende Tabelle der Aspekte in Deinem Leben bedeutet. Konzentrierst Du Dich auf Deine Aufgabe mit Schaden für Körper und Seele? Bist Du zu introvertiert, sodaß Du verabsäumst, anderen von Deinen Talenten und spirituellen Handlungen zu erzählen. Fühlst Du Dich ausgeglichen? Hier hast Du die Gelegenheit, Dich mit ehrfurchtsgebietender Ehrlichkeit und Wahrhaftigkeit selbst zu betrachten.

Und damit hast Du die Gelegenheit, *Brigit* zu gestatten, ihre Macht, die Jahrhunderte überdauert hat, in Dein Leben einzubringen.

Kessel	Gabe	Brigit's Aspekt	Menschlicher Aspekt
Bran	Wiedergeburt = Physische Wiederherstellung	Heilung, Pflanzen Arzneien	Körper
Dagda	Fülle = Lebens-Unterhalt, Beruf, Talent	Schmiedekunst Arbeit	Gedanken
Ceridwen	Weisheit = *awen* Heilige Inspiration	Bardische Poesie	Geist

Die Kessel der Poesie

In der Keltischen Mythologie werden diese drei Kessel häufig erwähnt – *Bran's* Kessel für die körperliche Wiederherstellung, *Dagda's* für die Fülle und *Ceridwen's* für die Inspiration – diese drei decken sich perfekt mit jenen drei, die in den alten irschen Texten als die Kesseln der Poesie beschrieben sind. Diese Texte sagen, daß die Kesseln der Poesie in unserem Inneren sind, und auf eine mysteriöse Weise aus uns heraus arbeiten. Der erste ist der Kessel der körperlichen Erwärmung und des Ausreifens. In diesem Kessel erwärmst und braust Du Deine Gesundheit. Du kannst sehen, daß sich dies auf die körperliche Domäne bezieht und somit auf den heilerischen Aspekt von *Brigit* und den Kessel der körperlichen Wiederherstellung von *Bran*. Zum zweiten existiert ein Kessel, der den Verlauf Deiner Handlungen und das Erreichen Deiner Ziele kontrolliert. Hier werden unsere Emotionen und Talente aufgeheizt. Er bezieht sich auf die mental-emotionale Ebene, und damit auf den Schmiedekunstaspekt von *Brigit* (und hilft uns so zum Erwerb unseres Lebensunterhaltes durch Ausübung irgend einer Handwerkskunst, zu der wir das mentale Talent haben). Zum dritten gibt es den Kessel der Weisheit. Dieser beinhaltet alle angeborenen Fähigkeiten und Potentiale, die wir bis zur Vollkommenheit entwickeln können. Die Aspekte dieses dritten Kessels erwecken den Gedanke zur Selbstverwirklichung.

Die zwei Worte Inspiration und Wissen kommen in der keltischen Überlieferung häufig vor. Laßt uns tiefer in den Kessel des Wissens blicken!

In den alten Zeiten erwarteten die Druiden von ihren irischen Landsleuten, daß sie die Grenzen, die ihnen durch die Geburt gesetzt wurden, überschreiten um ihre Begabungen und Kunstfertigkeit zu steigern. Poetisch ausgedrückt: Dies sind die flüssigen Feuer der Schöpfungkraft, die entstehen, wenn man aus dem Brunnen des Wissens trinkt. Dieser Kessel löst die Zunge Deiner Seele. Kannst Du Dich an eine erleuchtete Periode erinnern, während derer leidenschaftliche Schaffenskraft Dich erfüllte?

Verspürtest Du die Magie, die entstand, als Du ihr die Zügel schießen ließest und wie Du noch mehr davon erfüllt wurdest? Wenn es so ist, dann hast Du den Sinn des Kessels des Wissens erfaßt, das Feuer in Deinem Kopf. In der nächsten Tabelle kannst Du sehen, wie die drei Eigenschaften der *Brigit* mit unserer Körper-Gedanken-Geist-Welt, und mit unseren inneren Kesseln der Poesie in Beziehung stehen. Körperliches Ruhen und Ausreifen ist das selbe wie Heilen. Der Lebensunterhalt, das Handwerk eines Menschen entspricht dem Ablauf seiner Handlungen. Eingebung ist das selbe wie Wissen.
Alle diese Aspekte haben ein total wichtiges gemeinsames Symbol: Feuer. Wenn wir die Attribute der *Brigit*, die drei Kesseln von *Bran, Dagda* und *Ceridwen* und die Kesseln der Poesie aus mythischen (oder zumindest sehr alten Quellen) herleiten, sollen wir immer mythisch an das Symbol des Feuers denken. Das führt uns ins Reich der Alchemie und der alchemistischen Veränderungen – und dabei wird mit Feuer gearbeitet! Erinnere Dich, daß Alchemisten eine Retorte oder einen Kessel verwendeten, worin sie Substanzen destillierten und reinigten. Und dies steht in Verbindung zu der oben erwähnten Ausreifung und körperlichen Wiederherstellung. Wenn Du die Verwendung dieser Kessel in der keltischen und druidischen Magie studierst, dann transportierst Du Dich selbst in ein literarisches Reich, in das Reich der Veränderung. Immer wenn Du mit diesen Kesseln arbeitest, dann sei darauf gefaßt, daß tiefgreifende Veränderungen stattfinden können.
Daher schauen wir jetzt auf die Gaben der *Brigit* vom Blickpunkt des alchemistischen Feuers. Die ersten beiden Spalten beziehen sich auf die Kessel, die im Mittelpunkt der keltischen und druidischen Lehren stehen.
Die letzte Spalte weist auf die Möglichkeiten des uns verändernden Feuers hin, welches *Brigit* in uns entzündet.

Mythische Kessel	**Kessel der Poesie**	**Feuer des Lebens**
Bran – Regeneration	Körperliche Ausreifung	Gesunder Körper Eigener (persönl.) Herd
Dagda – Freigebigkeit	Ablauf der Handlungen Erreichen von Zielen	Schmiedefeuer Feuer der Gemeinschaft
Ceridwen – Eingebung	Wissen	Ewige Seele, kosmische Aspekte

Laß uns eins dieser Beispiele als Ansatzpunkt nehmen um dieses Wissen wirklich anzuwenden. Ist jemals Dein „Herdfeuer“ – das ist ja das „Feuer Deines Herzens“ – ausgegangen? Im folgenden Zitat beschreibt *Maya* eine ihrer diesbezüglichen Lebenserfahrungen:

Ich ließ mein Herdfeuer einige Jahre bevor ich eine lange Ehe beendete (diese starb in stillen Wassern in den 80-er Jahren) ausgehen. Ich ließ das Feuer in meinem Inneren und im Haus ausgehen. Als er dann fortging und sein Eigentum mitnahm blieb wenig zurück und wenig von mir. Ich hatte nämlich bis dato einfach so dahin gelebt, ohne mir klar zu sein, wer ich eigentlich sei und das war mein Herzfeuer. So saß ich da und meditierte im leeren Haus, bis ich mein Selbst für das Haus fand. Langsam möblierte ich mein Heim und polierte mein inneres Selbst dabei auf. Ich rief Brigit an, die Göttin des Herdes, um mir dabei zu helfen und seither stand sie mir immer zur Seite. Nicholas und ich heirateten in den 90-er Jahren. Als wir uns zusammen das erste Haus kauften, verbrachten wir den ersten Tag mit Ritualen und Gebeten – wir weihten das Land den Himmelsrichtungen, dem Oben und dem Unten und den Geistern des Ortes.
Insbesondere den Herd weihten wir der Brigit.

Auf ähnliche Art und Weise, bezogen auf die Gemeinschaft und die kosmischen Feuer haben wir als Druiden die Verantwortung, unsere Talente so zu entwickeln, daß diese Feuer nie erlöschen und auf eine Art und Weise brennen, zum Nutzen aller.

Der Weise Richter

Das *Brehon Law* (Brehon-Gesetz) ist das alte keltische Gesetzbuch – sein Grundkonzept ist dem griechisch-römischen Recht bei weitem überlegen, weil es fairer war – besonders durch die Gleichberechtigung von Mann und Frau und aller Bevölkerungsschichten, und indem es die Schwachen gegen Unterdrückung schützte. Seine Vorzüge merken wir dann, wenn wir es als Grundlage für unser Verhalten anwenden. Die Aufgabe einiger entsprechend ausgebildeter Druiden war es, als *Brehon* – Richter zu fungieren. Sie planten den Handlungsablauf der Aktionen von Königen und Häuptlingen auf der Basis der Gesetze dieses Rechtssystems. Sie hatten sogar die Macht, sich zwischen zwei Gegener zu stellen und konnten sie zwingen, ihren Kampf abzubrechen; ja – sie konnten sich erstaunlicherweise sogar zwischen zwei Armeen stellen und eine Schlacht verhindern und Kriege beenden. Sie waren Vermittler, Strategen und Botschafter zum Aushandeln von Verträgen.
Das keltische Recht basierte auf dem Prinzip der Wiederherstellungs-Justiz. Das Ziel des *Brehon Law* war die Wiederherstellung des Gleichgewichtes. Sein Ziel war nicht die Bestrafung, sondern die Wiedergutmachung. Die neuen Ansätze in unseren modernen Rechtssystemen – z.B. einen Deliquenten zu Arbeiten für die Allgemeinheit einzusetzen (anstatt in einzusperren) folgt diesen Prinzipien einer Justiz, die Wiedergutmachung fordert, statt Bestrafung.

Das *Brehon Law* verlangte von den Kelten, sich ihrer Fehlhandlung bewußt zu werden und zu ihr zu stehen, und dann wieder auf den rechten Pfad zurück zu kehren, damit zuletzt jede Partei zufriedengestellt war – welch ein Konzept in dieser blutdürstigen Zeit!
Eine Art von Blutrache (Tötung aus Rache – zum Ausgleich) war zwar Bestandteil dieser Rechtsform, aber es waren Grenzen gesetzt – insbesondere wieviel Personen der Gegenseite getötet werden durften. Die Iren wollten ganz einfach gleiches Recht – sogar wenn das Ergebnis sie hart traf und gegen sie gerichtet war – auf Grund des **Ausgleichs** und der damit verbundenen **Harmonie** – und so schützte das Recht jeden und war für jeden von Vorteil.
Nun ein Zitat nach *Julius Cäsar* – der detaillierte Beobachtungen über die keltische Gesellschaftsform in Gallien wie folgt niederschrieb:

In ganz Gallien gibt es zwei Menschengruppen, die ehrwürdig und wichtig sind ... Eine davon ist die der Druiden, die andere die der Krieger (Ritter, Kämpfer).
Die Druiden befaßten sich mit den Gottesdiensten, überwachten die öffentlichen und privaten Opferrituale und legten religiöse Fragen aus. Viele junge Menschen strömten zu ihnen, um sich ausbilden zu lassen und sie wurden vom Volk hochgeschätzt. Sie waren dazu berechtigt, fast alle öffentlichen und privaten Streitigkeiten beizulegen; auch sprachen sie Recht und legten Strafen und Wiedergutmachungen fest – auch bei Kriminal- und Mordfällen – und sie entschieden auch bei Erb- und Grenzstreitigkeiten. Wenn ein einzelner oder ein Stamm sich nicht ihrem Urteilsspruch fügte, dann schlossen sie den einzelnen oder sogar den ganzen Stamm von der Teilnahme an den Gottesdiensten und den Opferritualen aus (wie Kirchenbann!) – und das war die härteste Strafe, die sich damals jemand vorstellen konnte !

Wir wollen Dich hier nicht anweisen, daß Du Menschen von der Teilnahme an Menschen- oder Tieropfern ausschließt! Hingegen empfehlen wir, daß wir uns die Fähigkeit aneignen, unsere Entscheidungen aufgrund von Abkommen zu fällen, deren Grundlage Moral und soziale Gerechtigkeit sind. Unser Ziel ist es, daß bei Auseinandersetzungen aufgrund unseres Mitwirkens gerechte Ergebnisse herauskommen. Wir müssen lernen, unsere eignen Grenzen richtig abzuschätzen, entsprechende Verhaltensformen bei unserem Auftreten in der Öffentlichkeit anzunehmen, diese Verhaltensnormen auch im Privatleben einzuhalten, sowie sinnvolle und aussagekräftige Rituale abzuhalten.
Dies wäre eine moderne Form, Druidentum zu praktizieren, entsprechend den Aussagen des *Julius Cäsar*.

Für mehr Öffentlichkeitsarbeit wäre es angezeigt, zu lernen, wie man Streit schlichtet, wie man meditiert – und dieses Wissen der Allgemeinheit zur Verfügung stellt. Du kannst entweder ein Advokat werden (stammt aus dem Lateinischen „*advocare*“ = „zu jemanden sprechen“ – im schottischen und französischen steht das Wort für Rechtsanwalt), eine Person, die für einen Sachverhalt argumentiert, die andere untersützt oder verteidigt, wie z.B. Biobauern, Kinder oder Tiere. Auf ähnliche Weise vertritt ein Ombudsmann Beschwerden von Bürgern gegen die Bürokratie.
Brehon-Law basiert auf rein ethischen Grundlagen. Das waren Prinzipien, die sowohl von Einzelindividuen, als auch von Gruppen der keltischen Gesellschaft anerkannt wurden. Dies sei ein Fundament für unsere Tätigkeit. Wir modernen Druiden müssen alle auf der Basis unserer eigenen Wertvorstellung stehen. Nimm Dir Zeit, überleg Dir und schreibe nieder, nach welchen Wertvorstellungen Du lebst. Was sind die drei oder vier Deiner wesentlichen Prinzipien? Welche sind eher sozial oder politisch korrekt oder Deinen eigenen, obwohl sie nicht aus Deinem Wesen kommen? Für welche würdest Du sterben? Nun prüfe Dich selbst, auf welchen Gebieten Du noch immer das Bedürfnis hast, Dein Wissen bzw. Deine Weisheit zu entwickeln. Welche Personen und Gruppen beanspruchen Deine Fähigkeit, fair zu sein? Gegenüber wem hast Du das Gefühl oder die Neigung, verletzend zu sein? Wenn Du eine plötzliche Entscheidung triffst, bereust Du sie später? Hast Du irgend welche emotionelle Bindungen, die Dein Urteilsvermögen trüben? Hast Du manchmal zweierlei Maß, wobei Du anders handelst, wenn etwas Dich selbst oder Deine Lieben oder, wenn es Dir komplett Unbekannte betrifft? (Denk dabei auch an andere Rassen, oder das andere Geschlecht!)
Das Wort Druide bedeutet „Kenner der Bäume“ oder in allgemeinem Sinn „weiser Mensch“. Eine Schlüsselposition unseres Lebens, in der wir Weisheit bedürfen, ist das Treffen von Entscheidungen und Urteilen. In Deinem Inneren sitzt ein sehr weiser Richter. Der beste Führer zum Beurteilen Deiner Handlungen und zum Fällen von Entscheidungen ist Deine „Innere Wahrheit“ (Wahrhaftigkeit, Glaubwürdigkeit). Daher bist Du für Dein ganzes Leben ein selbsternannter Häuptling, ein königlicher Führer Deiner Gedanken und Deines Geistes! Durch Erlernen und Ausüben von druidischen Handlungen kannst Du diese angeborene Fähigkeit weiterentwickeln und für alle Gelegenheiten verwenden, die gerechte Entscheidungen erfordern. Denk an diverse Vorfälle, wie z.B. an einen Autounfall, eine Auseinandersetzung oder einen Rechtsstreit, der gegen Dich ausging, und wo Du noch immer einen Groll oder den Wunsch nach Vergeltung in Dir trägst. Nun schau Dir eine solche Situation mit den Augen eines Unbeteiligten an. Dadurch fühlst Du Dich nicht als Gewinner oder Verlierer, sondern urteilst wie ein *Brehon*-Richter.

Laß den Vorfall vor Deinem inneren Auge ablaufen, beurteile ihn neu bis daß Du das Gefühl hast, wie wenn gleiches und unparteiisches Recht gesprochen worden wäre. Wenn Du diese *Ebene der Gerechtigkeit* erreicht hast, dann wirst Du wahrscheinlich das Bedürfnis haben, mit der Gegenseite Kontakt aufzunehmen, um für die Zukunft die Angelegenheit ins Lot zu bringen.

Bewahrer des Wissens unserer Vorfahren

Die keltischen Mythen sind wie ein Film über die Vergangenheit – Lieder besingen glorreiche Vorfahren! Die irischen *filidh* oder *filí* (die möglichen Mehrzahlbildungen des Wortes *file*) waren Druiden, die durch zwölf Jahre die Überlieferung und Genealogien erlernen mußten, und die eingeschworen wurden, sie für die Nachwelt aufzubewahren. Manche Quellen nennen sie „Seherpoeten", weil sie sowohl in die Zukunft blicken als auch über die Vergangenheit berichten konnten. Die Kelten waren nicht daran interessiert, Geschichte so zu überliefern, wie es uns zum Teil heute beigebracht wird: aus dem Zusammenhang gerissene Vorfälle, Jahreszahlen und Schlachten. Im Gegenteil, sie lernten die Vergangenheit zu würdigen und Verhaltensweisen zu betrachten mit Hilfe von Erzählungen, Liedern und Gedichten, Vorlesungen und Auflistung der Ahnenreihe. Sie hatten eine „heroische" Gesellschaftsform, mit Helden und Heldinnen, eingebettet in ihre Kosmologie von heiligen Orten, Gottheiten und übernatürlichen Mächten. Die Epen berichteten über die Großartigkeit einzelner Sippen und setzten berühmte Schlachten wieder in Szene.

Auch die Geografie wurde von den Kelten anders als heute betrieben: Handelsrouten, Gebirgsketten und politische Blöcke. Im Gegenteil, Ortsnamen und Legenden hielten die geomythische Ansicht (die mythisch belebte Natur) der Menschen am Leben. Für die Kelten waren genauso wie für die jungsteinzeitlichen Bewohner (*Megalithiker*) Europas Wasser, Felsen und Bäume heilig. Die Legenden über die Landschaft waren mit Quellen, Brunnen und Flüssen eng verknüpft. Die jungsteinzeitlichen Hügelgräber, Dolmen und Steinkreise kommen oft in diesen Geschichten vor. Die Gewässer und diese alten Bauwerke waren der Wohnsitz mythologisierter Ahnen. Orte wurden nach ihrem natürlichen, aber mythologisierten Aussehen benannt, wie zum Beispiel die Felsen von „*Giant's Causeway*" in Nordirland. Die Barden benannten ihre Gesänge nach den Orten ihrer Handlung, wie zum Beispiel *Táin Bó Cuailgne* (der Rinderraub von *Cooley*, heute die *Carlingford* Halbinsel in der Nähe von *Dundalk*). Die keltischen Kinder erwarben ihre Geografiekenntnisse durch solche Geschichten. Personen in den Geschichten wurden oft nach ihren Charaktereigenschaften benannt. Zum Beispiel *Bricriu* mit der giftigen Zunge, der bei jeder Versammlung Unruhe stiftete.

Vor diesem Hintergrund, die Vergangenheit auf keltische Art zu bewahren, sollen wir versuchen, selbst *filí* zu werden. Wir als Druiden haben ja bis zu einem gewissen Grad die Verantwortung für das Bewahren der Weisheit und des Wissens unserer Vorfahren. Um Dich aus dem felsigen Flußbett Deiner Vorfahren entstehen zu lassen, mußten enorme Mengen von menschlicher Energie, Hoffnungen, Plänen, Wünschen und Leiden aufgewandt werden. Da Du ein Teil der keltischen Rennaisance bist, mußt Du Dich als Bewahrer dieses alten Wissens fühlen, wenn Du Musik, Kunst und Überlieferung der Kelten darbietest.

Da Du ein Druide bist, bist Du gleichzeitig ein Bewahrer der druidischen Tradition. Eine wesentliche Aufgabe ist dabei das Bewahren des Wissens über Deine eigene Familiengeschichte.

Manche Leute sind Naturtalente in bezug auf Stammbaumlehre (der Aufzeichnung Deiner Vorfahren über Generationen). Sie tauchen tief in ihre Familiengeschichte ein, und genealogischer Begeisterung erfaßt sie. Sie verbringen viele Stunden mit Mikrofilmen in Archiven, schreiben Standesämter an und studieren Familienalben, Briefe und Aufzeichnungen. Sie zeichnen Stammbäume um sie bei Familienzusammenkünften zu besprechen, aber normalerweise befassen sich nur ein bis zwei Personen einer Sippe mit diesen Nachforschungen, während die anderen damit zufrieden sind, daß es ihnen gezeigt und erklärt wird. Wir empfehlen Dir, solche Familienforschungen zwei- bis dreimal während des nächsten Jahres zu machen um zu sehen, was dann passiert. Vielleicht bist Du durch das, was Du entdeckst fasziniert, oder Du gerätst in eine Sackgasse und gibst es auf.

In ihrer Familie haben bloß *Maya* und ein Cousin Interesse an der Familiengeschichte. Diese Genealogie wächst mit jeder neuen Entdeckung und durch Besuche an den Geburtsorten der Ahnen.

Für *Nicholas* kam der Durchbruch, als ein Cousin väterlicherseits wichtige Familiendokumente entdeckte. Der Riesenerfolg aber kam, als ein Cousin mütterlicherseits sich als der Präsident der schottischen Gesellschaft für Ahnenforschung herausstellte – und dieser hatte Aufzeichnungen über praktisch alle Vorfahren bis ins 17. Jahrhundert hinein.

Versuche, ob Du die Orte entdecken kannst, wo Deine Urgroßeltern geboren wurden. Interpretiere diese Ortsnamen und versuche in Erfahrung zu bringen, worauf sie hinweisen. Frage ältere Familienmitglieder, ob irgend welche Personen in den Generationen vor ihnen irgend welche Spitznamen hatten und worauf diese hinwiesen (vielleicht war eine „giftige Zunge“ oder ein „weißer Schwanenhals“ unter Deinen Vorfahren). Vielleicht machst Du Dir die Mühe, all diese Geschichten, Erzählungen und Legenden, an die sich Deine alten Familienmitglieder erinnern, auf Tonband oder schriftlich aufzuzeichnen.

War irgend einer Deiner Vorfahren an einem Aufstand oder Krieg beteiligt oder ist er ausgewandert? Finde heraus, wo, wann und wie das alles geschah. Es gibt Berge von Büchern, die sich mit Familienforschung befassen. Wenn Du dies vor hast, dann befaß Dich zuerst mit den noch lebenden Generationen und arbeite Dich dann in die Vergangenheit zurück. Wart aber nicht zu lang, denn plötzlich könnte jemand mit unersetzlichen Informationen wegsterben. Wenn Du einen groben Überblick über die Verzweigungen der Familie hast, dann zeichne einen Stammbaum. Das ist ein langer Streifen Papier, auf dem die letzten paar Generationen aufgelistet sind, wobei aber auch ungewöhnliche Charakterzüge erfaßt werden. Das können zum Beispiel körperliche Besonderheiten sein, wie zum Beispiel eine gewisse Nasenform, Körpergröße, oder sechs Finger an einer Hand und andere Besonderheiten. Dazu gehören auch chronische Erkrankungen wie zum Beispiel Zucker oder ander körperliche Schwächen wie zum Beispiel Asthma. Auch die Todesursachen gehören hier her. Auch mentale oder emotionale Besonderheiten, wie z.B. Depressionen oder schlechte Angewohnheiten wie Alkoholismus und andere Abhängigkeiten. Erwähnenswert sind Abenteurer, die herumreisten, oder in einen anderen Kontinent übersiedelten, aber auch solche, die für Generationen am selben Ort blieben.
Das sind wichtige und interessante Informationen über Dein Erbgut.
Das Ergebnis wird gewisse Deiner eigenen Charaktereigenschaften erklären!
Wenn Du Deine Familie, aus der Du stammst, nicht magst, oder adoptiert wurdest (und allein aufgrund Deines Aussehens darauf schliessen kannst, daß Du keltische Vorfahren hast), dann fange in der Urgeschichte an, und arbeite Dich zur Gegenwart vor. Studiere die vorkeltische Urbevölkerung und die Kelten im allgemeinen, insbesondere in jenen Teilen Europas, an denen Du interessiert bist. Reise herum und schau Dir viele Orte an, bis Du einen findest, der für Dich interessant ist. Im Kapitel 14 machen wir Vorschläge, wie solche Besuche in den „Ursprungsländern“ verlaufen sollen. Beginne damit, daß Du alles über diese alten Völker liest, was für Dich greifbar ist. Das Gelesene wird viel lebendiger, wenn Dir klar wird, daß dies die Leute waren, deren Erbgut Du (vielleicht) trägst. Es ist eine Tatsache, daß das Erbgut (DNA) Leben von Generation zu Generation weitergibt, daß Du durch die Nabelschnur mit Deiner Mutter und deren Mutter usw. soweit Du es Dir vorstellen kannst, verbunden warst – und das macht das Studium Deiner genetischen Linie spannend. Wir empfehlen Dir, diese Nachforschungen, ganz egal, von welchem Punkt aus (Urzeit oder Moderne), zu beginnen und Kontakt mit der Blutlinie aufzunehmen, die Dich geschaffen hat.

Wie werde ich ein Ph. D. (=Practicing Holistic Druid)

Zur Erklärung: Ganzheitlich praktizierender Druide.
An dieser Stelle des Kapitels bewegen wir uns zu jenem Punkt hin, wo wir uns selbst in Magi transformieren. Wir haben weitreichende Erkundigungen über die Gaben der *Brigit* und die Kessel der Mythologie eingeholt. Wir können die Weisheit der *Brehon*-Richter erlernen und das Wissen unserer Vorfahren einsetzen – all dies strebt einem Brennpunkt zu: Du!
Jeder einzelne Druide ist dafür verantwortlich, daß er innerhalb seiner Möglichkeiten das maximal erfüllte „wahre (ehrliche) Selbst" entwickelt.
Welche besonderen Fertigkeiten hast Du, sodaß Freunde Dich holen, wenn sie Hilfe brauchen? Welche nicht erklärbaren Begabungen hast Du? Welche Dinge hast Du so gut erlernt, daß Du sie ausgezeichnet umsetzen kannst? Welches Wissen kannst Du der Welt mitteilen?
Als Druiden haben wir die Aufgabe, unsere Fähigkeiten in der Welt unter Beweis zu stellen, damit so „das Feuer in der Schmiede immer glüht"! Manchmal sind wir uns nicht sicher, was zu tun ist. Nun, Du hast die Möglichkeit, ein Ph. D. (Praktizierender, ganzheitlicher Druide) zu werden.
Der dadurch initiierte Entwicklungsprozeß wird zwei Themata umreißen:

1. Warum lebst Du hier auf diesem Planeten?
2. Was ist der Grund für Deine Bemühungen, daß Du ein voll funktionsfähiger Druide werden willst?

In Deinen Antworten auf diese Fragen wird sich Dir möglicherweise die Kunst der Druidenmagie und das Wissen um alchemistischen Umwandlungen offenbaren. Diese Erkenntnis ist hilfreich, eine integrierte Entwicklung Deines Körpers, Deiner Gedanken und Deines Geistes zu erreichen und den Sinn Deines Lebens zu erfassen. Gehe Schritt für Schritt vor und halte in jeder Phase beliebig lang an, bevor Du die nächste Stufe erklimmst. Diesen Entwicklungsprozeß haben wir gemeinsam mit vielen Menschen durchgemacht und zu einen guten Abschluß gebracht.
Wir machen Dich aber darauf aufmerksam, daß manche Menschen während oder am Ende dieses Prozesses wie in Panik aufsprangen und davonliefen. Sie waren für den Rest ihres Lebens geschockt.

Welche Fragen können Dich motivieren, ein Ph. D. zu werden:

Was willst Du, was wünscht Du Dir? Schreib alles auf, was Dir in den Sinn kommt. Betrachte Sachgebiete wie: Spirituelles, soziales, materialistisches, emotionelles, berufsbedingtes, kognitives, finanzielles, physikalisches u.ä. Stürz Dich hinein und leg Dich einmal fest.
Schreib alles, was Dir einfällt, auf, ungeordnet, so wie es auf Dich zukommt.
Später kannst Du dann in Ruhe die Zuordnungen zu Sachgebieten vornehmen.

Was ist noch nicht zu Ende gebracht – und mit wem? (Eltern, frühere Partner, Mitarbeiter, Vorgesetzte, Kinder).

Checkliste fürs Lernen: Welche Art von Büchern hast Du oft gelesen? Was willst Du lernen? Was willst Du beherrschen? Schreib dies so rasch, wie es Dir einfällt und soviel wie Dir einfällt einfach nieder – ordnen kannst Du es später. Deine Antworten können zum Beispiel von Computern, Weltraum, bis zur Erfindung einer wortlosen Kommunikation reichen.

Was willst Du schaffen oder in die Welt setzen? Es kann sich dabei um ein körperliches Produkt handeln, eine Kunstform, eine Dienstleistung, oder eine Energieform.

Wer kann Dir bei der Lösung obiger Probleme helfen?

Was sind Deine Fähigkeiten? Diese können aus natürlichen Begabungen und aus erlernten Geschicklichkeiten bestehen.

Was für Ressourcen hast Du? Welche Mittel benötigst Du noch immer?
Was macht Dir so viel Freude, daß Du dabei die Zeit vergißt?

Worin besteht Deine Lerntechnik? Auf welche Art strebst Du einem Ziel zu? Beispiele dafür sind: zu träumen, visualisieren, denken, schreiben, sich einer Gruppe anschließen, sich unterhalten, planen, trainieren, eine Zeiteinteilung schaffen, beten.

Wer bist Du in Wirklichkeit?

Schreib Deine persönliche Darlegung Deiner Aufgaben nieder. Das ist Deine Selbstbestätigung, Dein Leitfeuer. Es erinnert Dich daran, wer Du bist, zentriert Dich und macht Dich zielbewußt. Deine Konzentration auf das Druidentum wird Früchte tragen und Dir Deine Aufgabenstellung bewußt machen.

Nun einige Beispiele von Aufgabenstellungen:
Ich bin ein Schriftsteller, der die Wahrheit über mein Volk erzählt (diese Person hat gerade ein Buch über ihr Aufwachsen unter zwei Menschenrassen geschrieben).
Ich bin eine starke, heidnische, unabhängige Frau, eine Druidin, und lehre den neuen/alten Weg (Das trifft auf *Maya* zu, die keltische Mythologie unterrichtet und gerade ein Buch über Kelten schreibt).
Ich bin Botschafterin der Göttin Aphrodite, für Gesundheit und Schönheit.
(Ihr Buch über diese Göttin der Schönheit wurde bereits veröffentlicht).
Ich bin ein Heiler, und eine lange Reise liegt vor mir (dies schrieb ein 19-Jähriger, der gerade sein Medzinstudium begann).

Auf Grund meiner Intuition vermittle ich kompetent den Menschen vieles, ich beschaffe ihnen Sachen, die sie brauchen und helfe ihnen, die Entwicklung ihres Selbsts positiv zu betreiben (ein Berater, der eine Person mit phänomenalen Ressourcen ist).

Nun haben wir fast unser Ziel erreicht. Du mußt nur noch Deinen Lebenslauf schreiben, den Verlauf Deiner Studien, die Dich von hier und jetzt dorthin leiten werden, wo Deine einzelnen Aufgabenbereiche liegen. *Maya's* Entwicklung hat sich hauptsächlich auf drei miteinander verbundenen Problemstellungen erstreckt: historisch, spirituell und magisch.
Ihr Studium der Urgeschichte und Geschichte umfaßte die Perioden der Alt- und Jungsteinzeit, Wechsel des Bewußtseins, bildhafte Vorstellungen, machtvolle Persönlichkeiten und geheiligte Orte. Ihre spirituellen Studien befaßten sich mit keltischen Gottheiten, auch mit der dunklen Göttin und dem dunklen Gott, Seelenverwandtschaft als spirituelle Praxis, Riten für Einweihung und Durchgang. Magisch befaßte sie sich mit verschiedenen magischen Wegen, Übungen, und Geräten, mit den Elementen und der Überlieferung von Druiden und Elfen. Um diese Sachgebiete miteinander zu verflechten, dazu waren viele Jahre des Lernens notwendig, aber letztendlich kam dabei etwas Produktives heraus. Auch Dir wird rasch ein Plan für Deine Studien vorliegen, wenn Du Dir ein paar Stunden Zeit nimmst, Dich inspiriert hinsetzt und alles aufschreibst, was Deine Aufgabenstellungen Dir abfordert.
Mögest Du doch Deine druidische Macht aktivieren, Deinen Lebenszweck aussprechen und möge sich dann Dein Pfad vor Dir öffnen!

Übungen

Entflamme wieder das Feuer Deines Herdes. Wenn jemals Dein Herdfeuer ausgegangen ist (s.o. S.92), dann mach Dir Gedanken über diese Zeit und zünde es dann wieder an. Wenn Dein Herdfeuer, Dein persönliches Wohlbefinden, gerade jetzt einen Tiefpunkt erreicht hat, dann sammle Ideen, wie Du es wieder erwärmen kannst, um Dich wohler zu fühlen. Wähle dann einige dieser Ideen aus und realisiere sie mit Hilfe Deiner Willenskraft (die Dir vielleicht gefehlt hat); aber nun selbstbewusst als praktizierender Druide, dessen heilige Aufgabe es ist, sein Feuer in die Welt zu bringen.

Der Kessel der körperlichen Erneuerung. Wie kannst Du den Kessel der körperlichen Erneuerung ins Innere Deines Körpers hineinbringen?
Was fehlt Dir? Was kannst Du tun, um Dich selbst zu heilen?
Wenn Du irgend etwas physisches erneuern könntest – zum Beispiel in einem Heilbrunnen von *Brigit* – was würde das sein? Segne Wasser oder verwende Wasser eines geheiligten Brunnens und sprenge es auf einen erkrankten Körperteil. Bete mit *Brigit*, um Deine körperliche Gesundheit wiederherzustellen. Nun beschreite den Weg des Wohlbefindens infolge des Fehlens von Krankheit. Was tust Du, um optimales körperliches Wohlbefinden zu erreichen? Nimm die Macht der *Brigit* in Deinen Körper auf und lebe mit ihrem heiligen Wasser und Feuer in Deinem Inneren.

Kessel der(des) Lebenseinstellung(-unterhalt). Wie kannst Du ihn in Dein Leben aufnehmen? Wie kannst Du mit Deinem wahren inneren Selbst arbeiten und wirken, mit Deiner ewigen Seele? Wie kannst Du Geist bei dieser Arbeit einsetzen? Denk über Deine optimale Arbeitssituation nach. Dieser Kessel steht für das Feuer des Schmiedes, das Feuer der Esse, welches der ganzen Dorfgemeinschaft dient. Dient Deine Lebenseinstellung den anderen? Wenn das nicht zutrifft, dann denk darüber nach, wie das, was Du mit Deinen Gedanken und Händen fertigst zu ändern wäre, damit Dein Feuer der Schaffenskraft wertvollen Beitrag für die ganze Gemeinde leisten könnte.

Kessel der Inspiration. Wie willst Du diesen Kessel der fruchtbaren Vorstellung, des spirituellen Feuers in Dein Leben einbauen? Wie kann Dich *Brigit* inspirieren und mit *awen* das Feuer Deiner Seele entzünden? Welchen Stellenwert hat diese Spiritualität in Deinem Leben? Nenne drei Bereiche, in denen Du Dich zur Zeit selbst darstellst, in denen Du an die Grenzen Deiner Möglichkeiten gehst. Was ist Deine Form der geheiligten Dichtkunst, die Du infolge der Aktivität Deines inneren Feuers schaffst?

Sei ein druidischer Aktivist! Lies das Gedicht von *Starhawk* über *Brigit* – „*Litany of the Holy Well and the Sacred Flame*“ (Litanei über den Heiligen Brunnen und die geweihten Flammen) – in „Wahrheit oder Wagnis“(S.289ff). Überlege Dir ein Ritual mit Feuer und Wasser. Fasse eine feste Absicht, zum Beispiel in bezug auf politische Ergebnisse auf lokaler oder globaler Ebene, so wie es *Starhawk* tut. Gestatte, daß Du der Allgemeinheit als Druide erscheinst und warte darauf, daß man sich Dir öffnet und Du mehr tun kannst.

Brehon-Justiz. Versuche innerhalb der nächsten Woche einen Konflikt derart zu lösen, daß es möglichst mit Wiedergutmachung geht und Strafmaßnahmen vermieden werden.

Der Code des Festes von *Tara*. Statt eines guten Vorsatzes zum Neuen Jahr – schreib Deinen ethischen Code nieder und lebe nach ihm. Dann revidiere alle drei Jahre diesen Code – so haben wir es immer am Fest von *Tara* getan - damit er mehr auf die Linie Deiner druidischen Praxis kommt, insbesondere in Bezug auf Gerechtigkeit, Schiedssprüche und Entscheidungen.

Die Vorfahren. Stell Dir vor Deinem geistigen Auge Deine Eltern vor, sodaß Du sie klar vor Dir siehst. Nimm nicht irgend einer ihrer Aspekte auf oder weise ihn zurück, sieh sie ganz einfach als Deine genetischen Eltern. Nun sieh Deine Eltern und Deine vier Großeltern hinter ihnen. Stell sie Dir klar, bildlich vor, auch ohne Bevorzugung oder Ablehnung ihrer Aspekte. Nun sieh deren Eltern, Deine acht Urgroßeltern, hinter ihnen und so bilde Dir langsam die Stammeslinie ab, von der Du ein Teil bist. Imaginiere Dir das Gewebe von Linien, die Dich mit so vielen Menschen verbinden. Nun suche Dir einen Vorfahren aus, der auf Dich vielversprechend wirkt. Dies mag zum Beispiel eine Urgroßmutter weit hinter den Dir bekannten Vorfahren sein, und dann überlege, welcher Elternteil ebenfalls diese attraktive Eigenschaft besitzt. Behalte das Bild eines Vorfahren vor Dir, der Dich dazu bewegt, daß seine Eigenschaften oder Kräfte auf Dich anziehend wirken.
An irgend einem Punkt dieses Prozesses wirst Du Dich zu einem oder mehreren Vorfahren hingezogen fühlen, die bedeutender als im Leben Dir näher rücken. Sie mögen eine gewaltigere Statur oder menschliche Größe haben, als ihre Nachkommen. Sie sind die Quelle der Eigenschaften, die Du anstrebst. Nähere Dich einem dieser großartigen Vorfahren. Erkenne die Details ihrer Existenz. Betrachte ohne Pro und Kontra ihre Zeitepoche, ihre Kleidung, ihr Aussehen, ihre Aura und alles, was sie taten, was ihre Inhalte waren. Welche Eigenschaften haben sie Deiner Stammeslinie beigefügt? Wenn Du willst, kannst Du einige dieser Eigenschaften in Dein eigenes Leben aufnehmen. Du kannst immer wieder diese Vorfahren aufsuchen um Wissen zu erlangen, das für alle Ewigkeit in Deine Erbsubstanz eingebettet ist.

Deine mythischen Ursprünge. Schreib eine Erzählung über Deine Urvorderen. Du brauchst keine Fakten! Verschaff Dir einen befriedigenden Blick auf Deine mythische Herkunft (welche nicht unbedingt menschlich sein muß) – durch Meditation, Kunst, Träume, Drama, Schreiben, und andere Darstellungsformen. Kommen in Deiner Ahnengeschichte Druiden vor?

KAPITEL 6: Lebe Deine (Dir) heilige Sexualität

„Sag mir, Diarmuid O`Duibne," sprach sie, „warum schreit der Reiher?"
„O Grania, Prinzessin von Tara, du Frau, die nie einen richtigen Schritt tat," sprach Diarmuid „Der Reiher schreit, weil er an den Felsen festgefroren ist. Ich bin hier mit dir, Grania, mit dir, die viel schöner ist als ein Baum in Blüte und ich bin ausgefroren und von meinem Volk verbannt. Ich bin wie ein wildes Tier, das sich verirrt hat, weit weg von zu Hause, verfolgt von jenen, die einst die Meinigen waren. Ich bin hier mit dir, Grania, du, die mit den wunderschönen Haaren und deine Liebe ist so kalt wie der Nebel, der aufsteigt und sich mit Anbruch des Tages verzieht."
„O Diarmuid", sprach Grania „mir schwinden die Sinne, wenn ich dich sehe. Jeden Tag, den du an meiner Seite bist, erscheint mir wie ein ganzes Leben.... Verlaß mich nicht – denn meine Liebe zu dir wächst wie die Blätter am Baum, während der angenehmen langen Wärme des Tages."
„Du bist eine Frau, gewandt mit schönen Worten," sprach Diarmuid. „Als ich dich mit mir nahm, da stachst du mich, um einen Mann von Formor zu schützen."
Daraufhin schwieg Grania. Und so gingen sie eine zeitlang dahin, bis sie zu einem Platz kamen, wo sie ruhen und etwas trinken konnten.
„Willst du nun etwas essen?" sprach Grania.
„Ja, jetzt will ich etwas essen", sprach Diarmuid.
„Dann gib mir ein Messer, damit ich Brot und Fleisch aufschneiden kann,"
„Schau doch in deinem Bündel nach – dort hast du dein Messer aufbewahrt," sprach Diarmuid.
Grania schaute und sah, daß das Messer noch immer in seiner Hüfte steckte, dort wo sie es ihm hineingestochen hatte. Sie erschrak und schämte sich.
Und da er es sich nicht selbst herausziehen konnte, da zog sie es nun heraus, und pflegte seine Wunde mit ihren Tränen und ihrem Bedauern.
Sie kehrten zu der Höhle zurück und verbrachten dort die Nacht. Als sie am nächsten Tag weiterreisten, ließ Diarmuid keinen ungebrochenen Brotlaib als Zeichen zurück, so wie er es Fionn versprochen hatte. Hingegen ließ er einen gebrochenen Laib zurück.

Wir beginnen unserer Analysen in diesem Kapitel mit dem Ideal der heiligen Sexualität, welche das ganze Sein beinhaltet (Körper, Gedanken, Emotionen und Geist). Um eine praktikable Vorstellung dieses Ideals zu bekommen müssen wir zuerst die Entwicklung der Fertigkeiten, die Praktiken und die Auswirkungen der keltischen Sexualität aufzeigen.

Jeden Teil dieser Abhandlung werden wir durch relevante Episoden aus den keltischen Mythen untermauern. Infolge unserer Absicht, verwandte Teile einer geschlossene Materie Stück für Stück zusammenzufügen, wird Dir dieses Kapitel nicht nur Teile, sondern das „ganze Kleid“ der keltischen Sexualpraktiken auf sehr plausible Weise zeigen, ob es nun verbal, erotisch, gefühlsmäßig oder ekstatisch ist.
Da die Kelten fröhlich und impulsiv waren, darf man annehmen, daß in ihren ursprünglichen Mythen mit großer Wahrscheinlichkeit immer wieder sexuell gefärbte Szenen zur Ausschmückung verwendet wurden. Viele dieser Szenen wurden in späteren Jahrhunderten durch die damaligen Überlieferer des Kulturgutes - in der Regel zölibatär lebende christliche Mönche – einfach gestrichen und nicht weiter vermittelt. Trotz der schier unmöglichen Aufgabe, zu versuchen, die Sexualität durch den Zölibat zu unterdrücken, um dadurch einen höheren spirituellen Status zu erlangen, haben letztendlich die Kelten diese beiden Gegenpole miteinander vermischt – und das Ergebnis davon war die geheiligte Sexualität.
Keltische Liebesgeschichten und Erzählungen über das Ausleben der Sexualität zwischen den Partnern kommen in der Überlieferung häufig genug vor, sodaß wir uns alle Verhaltensmuster – wie bei einem Puzzlespiel –Stück für Stück, beginnend mit dem ersten Augenaufschlag (am Anfang eines Flirts) bis hin zur Ekstase (in der Zweisamkeit) zusammenfügen können.
Dem Liebesleben der Kelten mangelte es nicht an Abwechslung, Feuer und Schwung und auch nicht an exotischen Abläufen. Die eiskalte Königin *Arianrhod* erklärte, sie hätte nie Sex mit einem Mann gehabt. Trotzdem hat sie sich dann mit dem Seegott *Manannán* vereinigt und dann mit ihrem Bruder, dem Zauberer *Gwydion*, obwohl sie das göttliche Ergebnis dieser Vereinigungen verleugnete. In der selben Geschichte nahm ihr Sohn *Lleu Llaw Gyffes*, die walisische Version des Sonnengottes *Lugh*, eine verzauberte Frau namens *Blodeuwedd* zur Gattin, die ganz aus Blumen gemacht war. Ihre scheinbar unschuldige Herkunft läßt uns nicht ahnen, daß sie später den *Lleu* betrog und tötete, als sie einen Liebhaber fand, den sie ihrem Gatten vorzog. *Maeve*, die Königin von *Connacht* hatte viele Partner – sie setzte ihre (und auch ihrer Tochter) „Freundschaft der Hüften“ zum Erreichen politischer Vorteile ein. Sie behauptete, immer einen „Liebhaber, der im Schatten seines Vorgängers wartete“ zu haben. Der Held *Cuchulainn* hatte ebenfalls eine große Anzahl an Verhältnissen – dabei wurde seine Frau *Emer* erst dann eifersüchtig, als er eine Affäre mit *Fand* – einer Frau aus dem Elfenreich hatte (da *Emer* glaubte, mit dieser nicht konkurrieren zu können).
Die uns überlieferten Erzählungen berichten nur über heterosexuelle Beziehungen. Dies schließt aber mit Sicherheit nicht aus, daß es in der keltischen Gesellschaft Homosexualität gab.

Schon *Aristoteles* berichtet, daß Liebe zwischen Männern unter den Kelten auch in der Öffentlichkeit gepflogen wurde – aber die Überlieferung geht hier nicht ins Detail – hierüber wissen wir nur, daß Männer gegenseitig nur ihre physische Erscheinung bewunderten.
Die Erzählungen über *Cuchulainn* berichten, daß er mit seinem Ziehbruder *Ferdiad* aufwuchs und alles mit ihm teilte:
Sie tauschten Küsse aus und sie behandelten – nach der Schlacht –gegenseitig ihre verwundeten und verletzten Körper mit Kräutern und Ölsalben.
Im Verlauf dieses Kapitels werden wir die vier Schlüsselebenen des keltischen Liebeslebens aufzeigen: sie beschreiben den verbalen Kontakt, die Empfindungen, die Erotik und den exstatischen Aspekt der Sexualität.
So wirst Du feststellen können, daß die Kombination dieser 4 Aspekte die Eigenart und das Weihevolle der keltischen Sexualität ausmachte.
Auch wirst Du viele ähnliche Praktiken in anderer Kulturen und auch in Deiner eigenen vorfinden.
Zur Einleitung wollen wir einmal kurz die Passagen des *Brehon Law*, die sich mit Ehe und Nachkommenschaft befassen betrachten.

Die Gleichheit der Geschlechter vor dem *Brehon-Law*

Die *Brehon*-Gesetze kannten 10 Grade der Eheschließung. Der wesentliche Grund für die Ehegesetze dürfte die Festsetzung des Status der Nachkommenschaft gewesen sein. Frauen und Männer wurden vor dem Gesetz gleich behandelt, die keltische Gesellschaft war auf einer Hierarchie von sozialen Klassen begründet. Eine Heirat ersten Grades gab es nur zwischen zwei ebenbürtigen Partnern in bezug auf Status und Vermögen. Daher war der *eric* oder „Brautpreis“ für die Frau und den Mann gleich hoch. Deshalb stellte eine Heirat ersten Grades die wünschenwerteste und ideale Form der Eheschließung dar. Die Mythen beschreiben einige Begegnungen zwischen Mann und Frau, bei denen die Partner dabei waren festzustellen, ob sie für eine Heirat ersten Grades qualifiziert seien. Ein Beispiel ist der Austausch von Rätseln zwischen *Emer* und *Cuchulainn* (siehe weiter unten), wodurch sie ihre Ebenbürtigkeit feststellten. *Emer* war nämlich nicht bereit, einer anderen Verbindung als einer Heirat ersten Grades zuzustimmen. Auch wusste sie, daß ihr Vater niemals einer Eheschließung mit *Cuchulainn* zustimmen würde.
Aus den keltischen Quellen können wir entnehmen, daß das Rollenbild des Mannes, bei einer Heirat zwischen Gleichberechtigten, verlangte, daß er lernte, seine sexuelle Energie kontrolliert und gerichtet einzusetzen.
Die Frau mußte lernen, nicht nur ihre eigene sexuelle Energie zu steuern und zu richten, sondern auch die seine. Diese parallel verlaufenden Rollenbilder kommen immer wieder in den alten Erzählungen vor.

Die Frau repräsentierte den Herd, das Heim, die Festung, die Burg, das Land. Ihr Körper war mit der Quelle – dem Mutterleib, der Eigenständigkeit, der Herrschaft – verbunden. Zum Wesen der Frau gehörte es, mit dem Landbesitz identifiziert zu werden. So wesentliche Orte wie *Tara*, *Emain Macha* und *Dún Ailinne* waren nach Frauen benannt. Die keltischen Frauen waren die Verwalter, während Männer Verteidiger und Arbeiter waren. Die Frauen lernten, die Kraft eines Platzes*) darzustellen, die Einweihungszeremonie für junge Männer war, einen *táin* oder Viehraub durchzuführen. Im wesentlichen war das ein Angriff auf den Besitz eines älteren Mannes – meistens eines Vaters – der seinen Besitz und seine Herde verteidigen mußte. Dabei bewies der ältere Mann seinen Wert gegenüber seiner Frau und, was noch viel wichtiger war – er verhinderte dabei den Versuch, seine Tochter zu rauben. Bei einem *táin* mußte der junge Mann seinen Wert gegenüber einer jungen Frau beweisen. Wenn aufgrund seiner jugendlichen und wilden sexuellen Energie daraus ein Fiasko wurde, dann resultierte daraus nicht der Verlust seines Lebens, sondern höchstens ein Gesichtsverlust. Wenn er sich infolge seiner Handlungsweise als ehrenwert und tapfer bewies, resultierte daraus, daß er seine Energie kontrolliert und gerichtet einsetzen konnte. So qualifizierte er sich als akzeptablen Freier.
*) Platz: Ort, auf dem und für den man steht; Standort, Region, Umfeld etc.

Der verbale Aspekt

Du weißt, daß der Kopf – „Lagerstätte“ von Gedanken, Sprache und Wörtern – als entscheidendes „Organ“ der keltischen Schaffenskraft angesehen wurde. Daher waren verbale Aspekte in sexuellen Beziehungen sehr wichtig und sind es noch immer. Beim druidischen Liebesakt brauchst Du Dir keine Gedanken darüber zu machen, wenn Dein Partner meint: „Sag jetzt nichts“. Weil ein Gespräch ist kein Geschwätz: es dient dazu, die Anziehungskraft zu steigern und den Kopf mit den Genitalien zu verbinden.
Nun einige Übungsbeispiele: drücke mit Worten aus, was Dir in den Sinn kam, als Du Deinem Partner das erste Mal gegenüberstandest, im ersten Moment, als ihr euch in die Augen schautet.
Grania, die Tochter des Königs von *Tara*, bat den Druiden ihres Vaters, ihr alles über jene Männer, die bei einem Bankett anwesend waren und als potenzielle Heiratskandidaten galten, zu erzählen. Allerdings hatte sie schon früher an der Stirn von *Diarmuid* einen „Liebesfleck“ gesehen und deswegen hatte sie sich unsterblich in ihn verliebt. Vielleicht war das ein Beispiel aus der Frühzeit, wie Pheromone arbeiten. Sage Deiner Geliebten oder Deinem Liebhaber wie ihr/sein „Liebesfleck“ aussah: jene Merkmale und Eigenschaften, die verursachten, daß Du Dich in diesen Menschen verliebt hast – ihre/seine „Verführungskunst“.

In der Öffentlichkeit: Tu Deinem Partner schon von ferne durch einen Blick oder ein Zwinkern mit den Augen Deine Wertschätzung kund. Wenn Du dann mit ihm zusammen bist, dann sag ihm auch, was dieser Blick ausdrücken sollte. Keltische Frauen und Männer blickten sich gegenseitig in der Öffentlichkeit geradewegs in die Augen und taten ihr Begehren kund. In einer tragischen Liebesgeschichte „Die Vertreibung der Söhne von Usnach" brachten sich *Noisiu* und *Deirdre* gegenseitig mit jenen Worten in Stimmung:

„Da geht gerade eine hübsche junge Färse vorbei."
„Das ist wirklich eine hübsche junge Färse," sprach Deirdre. „So wachsen sie nur auf, wenn keine Stiere in der Nähe sind."
„Du hast einen eigenen Stier," sagte er „den König von Ulster."
„Wenn ich die Wahl gehabt hätte," sprach sie „dann hätte ich einen jüngeren Stier genommen, so einen wie dich."
„Das könnte nie geschehen," sagte er „weil ich fürchte mich vor der Prophezeiung des Cathbad."
„Weist du mich zurück?" „Ja, ich muß."
Daraufhin stürzte sich Deirdre auf ihn und zog ihn bei beiden Ohren.
„Zwei Ohren des Spottes und der Schande auf dich, wenn du mich abweist!"
„Laß mich los, Frau!"
„Du hast keine Wahl,"sprach sie und fesselte ihn so mit ihren Worten an sich.

Sag Deinem Geliebten häufig, was Du in seinem Gesicht, Körper und seiner Seele siehst. So wie man jemandem einen Spiegel vorhält, so daß er sieht, wie man von außen in ihn hineinblickt. Drücke Deine Wertschätzung mit Komplimenten aus, die aus dem Herzen kommen.
Königin *Maeve* und ihr Gatte *Ailill* machten gerne „Kopfkissengespräche". Zuerst sprachen sie über die liebenswerte Vorzüge des Partners: er war großherzig, tapfer und frei von Eifersucht, sie war die passende Frau für ihn, da er ein Königssohn war.
Aber manchmal entglitt ihnen dieses „Kopfkissengespräch" und sie stritten um Besitztümer und wir raten Dir, dies nicht zum Vorbild zu nehmen.
Du kannst die geistige Beweglichkeit Deines Partners durch Rätsel, Wortspiele und Anspielungen prüfen, so wie es *Emer* und *Cuchulainn* machten als sie umeinander warben. Zu einem späteren Zeitpunkt Deiner Beziehung verwende eine Intimsprache, versteckte Andeutungen oder gewisse Liebesworte, die nur von euch beiden verstanden werden.

Emer erhob ihr liebliches Gesicht als sie Cuchulainn kommen hörte. „Möge sich der Weg vor dir ebnen," sagte sie. „Mögen deine Augen nur Schönes sehen," antwortete Cuchulainn. „Woher kommst du?"
„Ich komme von der Oberfläche des Meeres, von den Geheimnissen der Tuatha Dé Danann, vom Schaum der Rösser aus Emain, vom Garten der Morrigan und dem Rücken der großen Sau, zwischen dem Gott und seinem Druiden und aus dem Mark der Frau, den Resten des großen Festes und den Gärten von Lugh," sagte Cuchulainn. „Und wie beschreibst du dich selbst?"
„Die Antwort ist nicht schwer," erwiderte Emer. „Denn was sollte eine Jungfrau sein? Ein Tara oben auf den Hügeln, ein Wächter, der niemanden sieht, ein Aal im Wasser, ein Vorbeihuschen außerhalb deiner Reichweite, ein Feuer der Gastfreundschaft, eine Strasse, die man nicht betreten kann? Und was sollte eine Jungfrau haben? Ein Gefolge von Meistern des Kampfes, um sie zu schützen?"
... und als Cuchulainn und Emer so miteinander sprachen sah er ihre Brüste im Ausschnitt. „Ich sehe ein liebliches Land," sprach er „eine herrliche Ebene mit edlen Hügeln."
„Niemand kommt in dieses Land, außer jenen, die dreimal die Meisterleistung des Lachses vollbracht haben, nämlich zweimal ihr Gewicht in Gold zu tragen. Niemand kommt hierher, außer jene, die mit einem einzigen Schwertstreich drei Gruppen von neun Männern niedergeschlagen haben und dabei den mittleren Mann jeder Gruppe unversehrt ließen."
„Alles, was du gefordert hattest," sprach Cuchulainn „wird erledigt werden."

Die Fähigkeit, gegenseitig sprachliche Schöpfungskraft zu inspirieren, zeigt, daß Emer und Cuchulainn gleichwertig sind – auf dem Weg zur Vereinigung ihres gesamten Wesens, nicht bloß ihrer Geschlechtsorgane. Die druidische Fähigkeit des geschickten Umgehens mit Worten bedeutet, daß Du eine sexuelle Vereinigung sowohl durch Deinen Geist als auch durch Deinen Körper herbeiführen kannst. Ein Paar muß in der Partnerschaft gleichwertig sein, fähig zu kommunizieren, Ziele festzulegen, sich selbst zu lenken und so das gesamte Sein in ihre Beziehung einzubringen. Ihre sexuelle Energie ist nicht von ihrem Selbst getrennt, aber sie müssen zuerst lernen, sie innerlich zu steuern.
Der Gebrauch der Sprache beim Liebesakt wurzelt in den tiefsten Fähigkeiten eines Menschen. Reden während des Liebesaktes verhindert eine der größten Klagen der Frauen über die Männer – Mangel an Kommunikationsfähigkeit.

Liebesgespräch erweckt viele Fähigkeiten, intensiviert Leidenschaft und Konzentration und gestattet den Ausdruck von Emotionen und des Weihevollen. Und dies gestattet der visionären Kraft des Selbsts, beim Liebeakt und bei anderen schöpferischen Tätigkeiten an die Oberfläche zu treten.
Du kannst zum Beispiel eine „Fragestunde“ vorschlagen, während der ihr euch gegenseitig ca. fünf vorbereitete Fragen über die tieferen Aspekte des Lebens und des Denkens stellt. Beispielsweise: „Wie kannst Du mich einem wundervollen alten Freund, den Du schon seit zehn Jahren nicht mehr gesehen hast, beschreiben? Welche Bilder wirst Du dabei benützen?“ Oder „Wenn Du mitten in der Nacht aufwachst, was würdest Du als so angenehm empfinden, daß Du sofort wieder einschlafen kannst?“ Danach kannst Du einen Abend damit verbringen, daß ihr euch an gegenüberliegende Plätze eines Altares setzt, der sich in der Nähe eures geweihten Bettes befindet. Offenbare Dich in Deinen Worten, öffne Dich Deinen Emotionen, lasse Schwächen zu, enthülle die inneren Anteile Deines Selbsts und sprich über Dinge, die niemand anderer als Dein(e) Geliebte(r) wissen darf. Ihr könnt zusammen meditieren und laut aussprechen, was euch in den Sinn kommt.
Sucht euch ein paar Liebesgedichte aus und lest sie euch gegenseitig vor. Noch besser ist es, selbst lyrisches niederzuschreiben und Deinem Geliebten zu schenken. Und so könnt ihr für euer poetisches Angebot eine ganz spezielle, romantische Umgebung schaffen. Die Gedichte können die Schönheit des nackten Körpers Deines Geliebten beschreiben, mit Metaphern wie eine spriessende Pflanze oder einen Fluß zwischen Hügeln. Du kannst Deinem Geliebten detalliert erzählen, was Du während des nächsten Liebesaktes machen willst. Mittels eines Gedichtes kann Dein Geliebter erfahren, wie er Dir Freuden bereiten kann, wobei man durchaus sehr ins Detail gehende Worte und Bilder verwenden kann.
Keltische Frauen waren die Königinnen ihrer Burg oder ihres Wohnsitzes. Wie Du ja weißt, ist eine Königin oder ein König in den Mythen so konzipiert, daß er Beziehung zum Heiligen im Menschen hat, Beziehung zu unserem höchsten Selbst. Geschichten, die sich mit dem Finden eines Weges in eine Burg hinein befassen, erzählen uns, daß keltische Frauen ihre Wonnen gerichtet einsetzten und dadurch eine absolute Meisterschaft beim Liebesakt erreichten. Suche oder schaffe Szenarien, wo jeder von euch einen Teil umsetzt und dies voll bis zum Ende der Szene durchzieht. In diesem Szenarium mußt Du alles tun, was der andere sagt. Du kannst Gestaltenwandel durchführen und diverse Aspekte oder Charaktere aus mystischen Erzählungen – eins nach dem anderen – durchspielen.
Das sind einige Wege um in den Genuß dessen zu kommen, für das der Begriff „verbaler“ Kelte steht.

Die Empfindung

Denk einmal über Deine fünf Sinne nach – anschließend werden wir sie hinterfragen. Kannst Du beim Liebesakt den Geschmackssinn einsetzen? Die Kelten waren brillant: Beim Feste feiern, beim Kämpfen und ... bei der Liebe. Oft verbanden sie alle drei Dinge gleichzeitig miteinander:

Das Feiern eines Festes kann sowohl Vorspiel oder auch Ende eines Liebesaktes sein. Denk an die klassischen Schlemmereien im Film *Tom Jones*, wo die Augen der Partner miteinander ein Liebesspiel trieben, während ihre Mäuler gierig schmatzten und die Speisen genossen.

Richte daher delikate Speisen her, die prächtig anzusehen sind und in jeder Hinsicht wunderbar den Geschmack Deines Geliebten treffen. Dann eßt und füttert euch gegenseitig. Schafft eine Übereinstimmung zwischen euch, die an Intensität zunimmt so wie die Begierde sich steigert. Zum Beispiel kann man sich ruhig Honig auf die Haut streichen und ihn vom Partner herunternaschen lassen. Du kannst Dir Deine eigenen Kräutersäfte herstellen oder mittels Druidenmagie Liebestränke brauen.

Der Geruchssinn ist dem Geschmacksinn verwandt. Gehe großzügig mit dieser sensitiven Prachtstrasse um. Zünde ruhig Räucherwerk an, dessen aphrodisierende Wirkung bekannt ist. Mach Dir einen „Traumbeutel“, in dem Du getrocknete Kräuter deren Geruch euch beiden angenehm ist, sammelst. Schlag sie in ein schönes Stück Stoff ein, das oben zugebunden wird und lege es unter den Kopfpolster. Nimm Öle mit Düften, die euch beiden sympatisch sind, fülle sie in verzierte Flaschen, die ihr selbst gemacht habt. Halte sie bereit, um Dir bzw. dem Partner den Körper einzureiben. Keltische Mythen berichten über den Gebrauch von Kräutern und Ölen sowohl zum Heilen, als auch zum Pflegen (und damit Wertschätzen) des Körpers. Ein sehr subtiler Weg, um sich durch Gerüche zu finden: Stellt euch nackt ganz nahe gegenüber, aber ohne euch zu berühren, mit geschlossenen Augen. Dabei versucht, einanderen durch das Fühlen des Atems des Partners zu empfinden. Rückt langsam zusammen, dann wirst Du den spezifischen Geruch Deines Partners erkennen!

Verwendest Du das Hören beim Liebesakt? Du kannst Dir vorstellen, daß die druidischen Barden magische Musiker und Dichter waren. Nicht jeder hat ein musikalischen Talent, aber einige Instrumente sind leicht erlernbar.

Besorg Dir eine Flöte, eine Blockflöte oder eine Okarina aus Ton oder aus Holz – irgend etwas natürliches, was vielleicht auch schon in der keltischen Periode zur Verfügung stand. Lerne, einige liebliche Melodien damit zu spielen. Anfangs kannst Du sie öfters wiederholen, aber Du wirst Dich weiterentwickeln. Während Du spielst kann Dein Partner mitsingen oder – summen, vielleicht in einer anderen Stimmlage, aber passend zu den Tönen Deines Instrumentes.

Das ist ein musikalisches Liebesspiel während dessen Du tatsächlich hörst, wie ihr euch näherkommt.Wenn Du jemanden kennst, der ein Intrument spielen oder schön singen kann, dann besorg Dir eine Aufnahme dieser Musik und spiel sie beim Liebesakt vor. Wenn Du selbst so ein Talent hast, umso besser. Musik hebt uns aus dem alltäglichen empor. Sie kann uns beruhigen oder erregen. Keltische Barden mußten vier Arten von Gesängen erlernen: solche, die Menschen entspannten oder verspielt machten, zum Weinen brachten, schläfrig machten oder sie ganz einfach romantisch empfinden ließen. In prähistorischer Zeit wurde die Gesellschaft wahrscheinlich tatsächlich durch Spielleute zu edlem Benehmen angehalten. Diese konnten bei einem Stamm oder in einem Dorf eine angenehme Grundstimmung schaffen, indem sie eine entsprechend mächtige Musik darboten. Andererseits kann man im Gegensatz zu einem aktustischen Hintergrund für den Liebesakt alle störenden oder unerwünschten Geräusche unterbinden.
Bei Menschen unterdrückt der Gesichtssinn oft die anderen Empfindungen. Wir behandeln daher das Visuelle erst am Ende (vorher einiges über Berührungen), damit wir eine feste Grundlage für die anderen Sinne schaffen und ihnen so beim Sex die gleiche Priorität wie dem Sehen einräumen.
Was nicht die Augen alles aufnehmen können! Ihr könnt euch zusammen eine Sammlung von schöner erotischer Kunst anlegen – diese kann Bilder aus der Werbung enthalten, Kopien aus Kunstbüchern oder anderen Quellen. Schaut euch die Bilder zusammen an, sagt leise, was euch dabei angenehm erregt und was nicht. So kannst Du Deinem Partner ganz feine Anregungen geben. Die Anwendung der erotischen Kunst kann dadurch, dass ihr euch gegenseitig für jeden der Partner spezifische Bilder zeichnet weiterentwickelt werden. Wahrscheinlich musst Du einige Entwürfe machen, damit Du Deine Zeichenkünste auf ein entsprechendes Niveau bringst.
Die Kelten waren geradezu besessen davon, schöne Kleider zu tragen und fantasievolle Frisuren dazu zu entwickeln. In den Mythen finden sich Beschreibungen von scharlachroten Umhängen, mit goldenen Verschlüssen und von Frisuren, die mittels Leim gefestigt wurden (heute eher nicht oder schon wieder üblich). Dieser Anregung folgend, macht euch einige „Spielkleider“ (Kostüme) wie Halstücher, Schals, Roben, Federschmuck, Kimonos und Sarongs. Einige mögen transparent, andere sehr hell oder sehr dunkel oder aus Materialien verschiedener Konsistenz angefertigt sein, wie zum Beispiel aus Seide und Leder.
Je mehr Du in dieser Richtung unternimmst, desto erfindungsreicher und weniger reserviert wirst Du werden.
Inkludiere schimmernde und magische Aspekte in Dein Liebesleben. Schaffe Illusionen durch Materialien, Licht und Schatten und Verkleidungen.

Bei gewissen Anlässen kannst Du auch während des Liebesaktes die ganze Zeit eine Maske tragen. Die Pikten trugen Tätowierungen aber dies taten auch Druiden gewisser Richtungen. Man kann z. B. Tattoos (die wieder beseitigbar sind) auf der Haut haben, die am bekleideten Körper nicht sichtbar sind. Steigere Dein Erscheinungsbild mittels eines exotischen Make-ups – die Kelten beschreiben oft Lippen so rot wie Himbeeren und rabenschwarze Haare. Man kann auch Bodypainting anwenden. Frag Deinen Partner, welche Bilder oder Zeichnungen er oder sie bevorzugt und dann mach sie so gut wie möglich. Der ganze nackte Körper kann zu einem phallischen Baum, einem Garten der Lüste, einer Spirale oder einem Labyrinth, das zum geweihten Mittelpunkt hinführt, werden.
An- und Ausziehen kann ein wesentlicher Teil Deines Liebenslebens werden. Die übliche Methode, daß Du Dir selbst Deine Kleidung in einem abgedunkelten Raum ausziehst und sie zu Boden fallen läßt, ist ohne Kunstfertigkeit und Sinnlichkeit. Im Gegenteil, schaff Dir eine Bühne, die durch Kerzen, Kaminfeuer oder raffiniert angelegte Beleuchtung erhellt ist. Spiel in diesem Licht herum, stell Dich davor, sodaß man Deine Silhouette sieht, dreh Dich herum und wirf Schatten. Tanze und bewege Dich sinnlich in den Akt der Entkleidung hinein, sodaß Du für Deinen Partner zur Augenweide wirst, daß er die gerade sichtbaren Teile Deines Körpers geniessen kann und das Sehen des Restes genußvoll hinausgezögert wird.
Nimm Stellungen ein, mittels derer Du erregend wirkst. So kann Dein Partner die Umrisse Deiner Figur aufnehmen und einen mentalen Abdruck davon anfertigen.
Das Bett oder Lager für die weihevolle Sexualität soll selbst eine Augenweide sein. Drapiere es, verwende eine Tagesdecke, bau es wie ein Himmelbett, beleuchte es entsprechend und umgib es mit Dingen von verführerischer Schönheit. Übereinanderliegende Pölster und Decken machen es bequem. Sie laden durch ihren Anblick ein und ihr Muster ist austauschbar.
Wie gesagt, platziere anziehende, erstaunliche und die Sinne erregende Gegenstände um Dein heiliges Bett. Du kannst nie mit Farben und Anziehungskraft übertreiben.
Schaffe rundherum, überall wohin während des Liebesaktes Dein Blick fallen kann, eine visuelle Umgebung, die Dein Verlangen steigert.
Außer den bekannten fünf Sinnen gibt es noch andere Wege des Aufnehmens und Gebens. Denk darüber nach, welche Du bei Dir selbst feststellst.
Man kann die Empfindungen vom Dahinfliegen und von Schwerelosigkeit – z.B. wenn wir uns im Wasser befinden – in seine Sexualität aufnehmen.
Es ist sicher eine großartige Erfahrung, wenn Du nackt mit Deinem Partner in einer großen Badewanne, einem Schwimmbecken oder in einem natürlichen Gewässer zusammenkommst.

Versuche Deinem Partner auf viel subtilere Art als nur physisch zu empfinden. Schließ Deine Augen, bewege Deine Hände in ca. 2 bis 3 cm Abstand in der Nähe des Körpers Deines Partners, und nimm so Nachrichten von dessen Energiefeld auf.
Oder versuche rhythmisch, gleichzeitig zu atmen und dann – sofern es Dir der andere gestattet – tritt in die mentale Sphäre Deines Partners ein und nimm die Bilder und Gedanken, die dort entstehen in Dich auf.

Die Erotik

Welch eine Arena für das Liebesspiel ist die Erotik! Zur Zeit ist in unserer westlichen Gesellschaftszuordnung die Sexualität mit lasziven, aggressiven und mißbräuchlichen Aspekten besetzt, und dabei vermissen wir oft die wundervollen Gelegenheiten, die die Erotik bietet.
Das Wort kommt aus dem griechischen, vom Wort *eros* (=Liebe).
Erotische Schriften, Kunst und Fertigkeiten entstehen zuerst aus der Liebe und erst später aus dem Bedürfnis heraus, gegenseitig die Sexualität des anderen zu steigern. Erotische Handlungen passieren oft schon lange vor einem Geschlechtsverkehr und sind oft so angenehm, daß es oft Zeiten geben wird, wo sie den Geschlechtsverkehr ersetzen können. Wenn Du Dich von Liebe erfüllt fühlst – das ist Erotik. Wenn Du liebst und das durch Sexualität ausdrücken willst, das ist ein erotischen Gefühl. Das Begehren ist der Schlüssel zu der Erotik. Berührung ist der Pfad dorthin. Es ist durchaus möglich, daß die Sexhysterie in der westlichen Welt tatsächlich „eine Suche nach der Befriedigung des Bedürfnisses nach Kontakt“ ist. Ausgehend von der Idee, daß kein Mensch jemals genug davon bekommen kann, liebevoll berührt zu werden, fordern wir Dich auf, dies so oft wie möglich mit Deinem Partner zu tun.
Laß Dir jeden Teil Deines Körpers von Deinem Partner mit warmen duftenden Ölen massieren. Die langsamen, kreisförmigen Bewegungen der Hände Deines Partners gibt Dir eine Menge an Zeit, um die Liebe, das Verlangen und die sexuelle Ausdruckskraft Deines Körpers zu genießen. Genauso wie ihr gemeinsam rhythmisch atmen und euch gegenseitig massieren könnt, so laßt euch von der Leidenschaft fortreißen.
Dann haltet inne, bevor ihr weiter fortschreitet, werdet ruhig und wandert eine Zeit dahin ohne Absicht fertig zu werden. Und dann beendet euren Liebesakt auf natürliche Weise – eine unserer wesentlichen Aussagen ist nämlich, daß die Körper wissen, was sie zu tun haben.
Manchmal wünscht Dein Körper aktiv zu sein, im Mittelpunkt der Bühne zu stehen. Wähle einfühlsame Musik und tanze. Zieh Dich auf eine Art und Weise an, die anregt, daß noch mehr kommt.

Du kannst Dich in Schlangenlinienmustern bewegen oder schneller werden, bis daß Du Dich wie ein Derwisch drehst. Du kannst Dich in die Reichweite Deines Partners hinein- und hinausbewegen, den anderen berühren, Dich selbst berühren lassen, mit dem Hunger nach mehr, aber es nicht überstürzt anstreben.
Wir empfehlen auch, Anleihen bei den Eigenschaften von Tieren zu nehmen. Die Kelten waren äußerst vertraut mit den Tieren ihrer Umgebung, sie konnten ihre Laute, Bewegungen und Verhalten nachahmen.
Du kannst das gleiche versuchen:
Du kannst herumschleichen, Dich niederkauern, springen, Dich einbuddeln, Dich schlängeln, tänzeln, hüpfen, herumstreifen und herumwirbeln. Du kannst Dich einhüllen, schnuppern, Dich hochschnellen, brüten, knabbern und schnüffeln. Du kannst knurren, Dich klein machen, galoppieren, schnauben, Dich scheuern, herumtollen, Dich schütteln, bocken, scharren und Dich herumwälzen.
Gerade das letzte, das „sich herumwälzen“, wobei sich einer über den anderen wälzt ist eine spielerische und erregende Angelegenheit, weil dies euren Körper sagt, weiter fortzuschreiten und das zu tun, was sie so gut können.

Die Ekstase

Ekstase! Erreichst Du diesen Zustand, dann ist es schwer, ihn zu beschreiben, und dessen Beschreibung kann niemand helfen, Ekstase zu erfahren. Ekstase ist ein spiritueller Orgasmus. Ein körperlicher Orgasmus braucht in etwa 7 Minuten, um zu entstehen, und nur 7 Sekunden, um zu vergehen. Was Du fühlst ist eine körperliche Empfindung auf einem hohen Niveau, überlicherweise im Bereich der Geschlechtsorgane. Im Gegensatz dazu kann es mehrere Jahre oder zumindestens Monate, ausgefüllt mit Übungen, dauern, damit man die Erfahrung der Ekstase zum ersten Mal macht. Du empfindest, daß Dein ganzes Selbst beginnt, vom Gewöhnlichen zum Außergewöhnlichen durchzubrechen. Es ist, wie wenn man ins Universum aufsteigen würde. Dein Bewußtsein wird derart erweitert, daß es ungewöhnliche Aufmerksamkeit annimmt. Du bist eins und verbunden mit Deinem Partner und allem, was existiert, anstelle daß Du für wenige Momente „abhebst“.
Eine ekstatische Vereinigung kann während einiger Stunden von erotischen Zusammensein auftreten und dann einige Tage anhalten. Du kannst eine häufig gemachte Aussage so umwandeln: ein Grund dafür, daß Sex besser als Schokolade ist, ist daß Du Sex solange machen kannst wie Du es willst!
Könnte man Ekstase definieren, würde dies bedeuten, daß sie uns auf eine intensive und begeisterungsfähige Ebene hoch über dem Normalen teleportiert.

Dies ist ein sexueller Trancezustand, der durch die Konzentration auf ein gesteigertes Sinnesempfinden, gesteigerte Emotionen und spirituelle Erfahrungen entsteht.
Man verliert zwar nicht das Bewußtsein, aber schiebt das rationale Denken beiseite, indem man sich auf herrliche, außergewöhnliche Erfahrungen im Jetzt konzentriert.
Viele Menschen haben deswegen Sex, damit sie ihre sexuellen Bedürfnisse befriedigen und sich für kurze Zeit gut fühlen. Dies kann durch mehrere verschiedene Partner erreicht werden. Sex funktioniert auch ohne Liebe, Engagement, Aufmerksamkeit, oder auch ohne sich um den anderen zu kümmern, obwohl wir gerade dieses haben wollen. Andererseits bedarf die Ekstase, daß wir uns selbst kennen und lieben und so unseren Partner kennen und lieben können. In die Ekstase kannst Du nur mit ein und demselben Liebespartner hineinwachsen, weil Du im Verlauf dieses Weges mit ihm immer intim zusammenspielen mußt. Auf der körperlichen Ebene brauchst Du ein Übereinkommen, das sich keiner von euch ohne den anderen zum typischen Zeitpunkt im Orgasmus verliert. Ihr sollst zusammen auf der Welle der sexuellen Stimulation dahingleiten, bis sie ihren Gipfelpunkt erreicht und dann laßt es langsam abklingen. Bei dieser Vorgangsweise werdet ihr immer auch spirituell verbunden sein. Eure Gedanken werden sich auf diese spirituelle Gemeinschaft mit dem Partner richten. Auch eure Augen schauen dann durch das „Seelentor“ des Partners. Dein Körper sehnt sich nach ekstatischer Vereinigung. Man wird ganz einfach nicht dem Verlangen nach einem Orgasmus nachgeben, sondern dieses Überdruckventil dahingehend umgehen, daß man die eigene Erregung im Zaum hält und immer bewußt mit dem Partner verbunden bleibt. Du respektierst Deinen Partner, wenn Du darauf eingehst, wenn er Dir sagt oder anzeigt, die Intensität des Verkehrs für eine Weile zurückzunehmen. Denn nun ist Dir sicher klar, daß Dir eine explosive Entladung des Drucks zwar sehr wohl einen physischen Orgasmus bringt, aber in Hinblick auf des oben gesagte sollte dies nicht mehr Dein primären Ziel sein. Wenn Du nämlich praktisch unter dem Plafond des Höhepunktes stehst, erreichst Du einen Zustand, der bei weitem anhaltender und befriedigender ist, als wenn Du den physischen „Geysier“ entlädst.
Wenn Du ein bis drei Tage auf diese Art Dein Liebespiel betreibst, dann wird sich Deine Seele spontan öffnen. Du wirst Empfindungen und Erfahrungen sammeln, die bei weitem alle Deine früheren Erlebnisse in Liebessachen übersteigen. Dein Geist wird alle körperlichen Fesseln durchbrechen. Du kannst fühlen, daß ihr zwei in kosmische Höhen emporsteigt.

Du kannst spüren, daß Dein Körper diese Empfindungen nicht mehr zur Gänze aufnehmen kann und Du wirst das Bedürfnis haben, ihn zu verlassen. Du wirst in Welten reisen, die in den keltischen Mythen beschrieben sind und erkennen, daß sie nicht Fabeln, sondern Deine aktuelle Existenz sind.
Die Erzählung am Anfang dieses Kapitels enthüllt, wie *Diarmuid* und *Grania* von Verliebten zu ekstatisch Liebenden wurden. Genauso wie die meisten Paare heutzutage, mußten sie lernen, ihre Verschiedenheit und ihre Probleme zu akzeptieren, ihre Gedanken auszusprechen und die volle Verantwortung für ihr Tun zu übernehmen. Erst nach einer längeren Enthaltsamkeit erlernten sie, ihre sexuelle Energie gerichtet einzusetzen. Als sie dann gereift waren und aus ihrem wahren Selbst heraus agierten, erreichten sie die ekstatische Vereinigung. Im weiteren Verlauf der Erzählung sehen wir *Diarmuid* und *Grania* auf dem Wipfel des magisch gewachsenen Baumes.
Das ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie die Kelten geheiligte Spiritualität auf die Krone des Lebensbaumes erhoben hatten; im Gegensatz zu den christlichen Mythen, in denen die Sexualität zu Vertreibung vom Baum des Lebens (aus dem Paradies) geführt hatte.

Das Enthauptungsspiel

Menschen können sehr viel davon profitieren, wenn sie die enge Beziehung zwischen Sprache und Sexualität erforschen – zwischen dem Kopf und den Geschlechtsorganen – mit dem Ziel Ekstase zu erreichen. In der keltischen Tradition wird die Sprache als die höchste Fähigkeit des Bewußtseins aufgefaßt. Da das Gehirn und der Kopf durch die Wirbelsäule mit dem Penis bzw. der Klitoris verbunden ist, kann Kommunikation während der sexuellen Betätigung das Bewußtsein auf die allerhöchste Ebene heben. Die oralen und genitalen Regionen werden durch verbindende Nervenleitungen über die Wirbelsäule einander angeglichen.
Der Becher oder Kessel – als Symbol der weiblichen sexuellen Kraft – wird in der keltischen Tradition mit dem Kopf eng in Beziehung gebracht, genauso die typische Symbole der Manneskraft, wie Schwert oder Speer. Die Kelten betrachteten die Köpfe ihrer Helden und Könige als Symbol derer Macht. Es wird berichtet, daß der Kopf von *Bran* noch fast hundert Jahre lang sprechen konnte, obwohl er vom Körper getrennt war. Wirkliche Meisterkämpfer konnten das Feuer ihrer Manneskraft durch ihr Selbst hindurch leiten, sodaß es als "Heldenlicht“ oder „Heldenhalo“ über ihrem Kopf aufleuchtete. Unmittelbar vor einer Entscheidungsschlacht, so berichtet die Erzählung vom *Táin* über *Cuchulainn*:
„So stark und strahlend war der Halo des Helden, daß er nicht mehr wie er selbst aussah, sondern wie die Erscheinung eines Gottes.“

Die Fähigkeit von Männern, ihre sexuelle Energie auf diese Art zu richten, wurde in der klassischen, keltischen Erzählung über das Enthauptungsspiel auf die Probe gestellt. Im „*Championship of Ulster*“ wetteiferten *Cuchulainn*, *Laeghaire* und *Conall Cernach*; sie stellten ihre Fähigkeiten zur Schau. Der Kopf stand für die Qualitäten des Selbsts, wie Ehre, Wahrhaftigkeit, Dichkunst und Urteilskraft. Dies wurden beim Endkampf durch den Riesen *Curoi mac Daire*, dem Herrscher der Tiere überprüft. Er ist der zottelige, mit Blättern bedeckte Vorläufer des „Grünen Mannes“, der auch in anderen Formen wie zum Beispiel als Robin Hood oder als „Wilder Schäfer“ auftritt.

„Hier ist die Axt“, sprach er „und der Mann, der sie dazu benützt, heute meinen Kopf abzuschlagen, der muß morgen zu mir zurückkehren, damit ich ihm seinen Kopf abschlagen kann. Da die Ulster-Männer dafür bekannt sind, daß sie die stärksten, kräftigesten und tapfersten sind, daß sie sich durch Verläßlichkeit, Wahrhheitsliebe und Freigebigkeit auszeichnen – soll einer von ihnen diesen Handel mit mir abschließen und ***sein Wort auch halten***. [darauf lag die Betonung!] *Jedem, der bereit ist, mir heute abend den Kopf abzuschlagen, dessen Kopf werde ich morgen nachts abschlagen.“*

Dieses Spiel trifft die wahre innere Kraft von Männern. Werden sie ihr Wort nicht halten und versuchen, ihre Köpfe zu behalten, aber dadurch ihr Wort brechen? *Laeghaire* und *Conall Cernach* weigerten sich, ihren Kopf auf den Richtblock zu legen und damit brachen sie ihr Wort. Sie hatten eben nicht die Noblesse ihres Selbst. Sie waren nicht in der Lage, ihre Köpfe niederzulegen, bereit, den Hieb des Riesen – wie sie es versprochen hatten – zu empfangen. Sie hatten ihrer Sexualität nicht den Weg gebahnt, daß sie sich als Feuer im Kopf offenbarte. *Cuchulainn* konnte ruhig seinen Kopf auf den Richtblock legen, weil er diese Kraft besaß. *Curoi* legte die Axt nieder, neben *Cuchulainns* Kopf und proklamierte ihn zu Ulsters wahren Meisterkämpfer.
Wenn ein Mann diesem keltischen Pfad folgt, dann muß er als praktische Anwendung dieser Belehrung ganz einfach in sexuellen Beziehungen immer sein Wort halten, zu seinem Wort stehen. Darunter versteht man, mit seiner ganzen Existenz zu tanzen, zu singen und zu jubeln.
Auch bedeutet dies, nie etwas zu versprechen, was man nicht halten kann und, wenn man etwas verspricht, immer dafür einzustehen. Dadurch kommt der ganze Inhalt des Selbsts in den Liebesakt hinein. Man bleibt bewußt, kann sein Begehren auf den Punkt bringen und die sexuelle Erregung durch alle Ebenen seiner Existenz fühlen. Du magst vielleicht gelernt haben, Deine Kraft auf den Punkt zu bringen wie zum Beispiel durch Übungen in Tai chi, Karate, Meditation, bei der Jagd oder ähnlichem. Sexuelle Betätigung bietet uns eine großartige Möglichkeit an, das Feuer in unserem Kopf zu entfachen.

Stimme Dich mit Deinem Partner dahingehend ab, daß Du den eigentlichen Geschlechtsverkehr und den damit verbundenen Orgasmus für eine Zeit vermeidest, und statt dessen andere sexuellen Aktivitäten zu pflegen. Das könnte zum Beispiel blosses Flirten sein oder ganz einfach den anderen zu umarmen. Erkunde den hohen Stellenwert der Sexualität in der Tantren-Tradition. Halte Dich an diese Abmachung. Nach einigen Tagen, besonders wenn zwischen euch eine starke Zuneigung besteht, da wird sich ein großes Potential an Energie aufbauen. Verwende diese Energie, Dich an geweihte Orte in Deinem Inneren, oder außerhalb, oder beides, zu begeben.
Ein mächtiges Symbol für den Erfolg dieser inneren Reise ist ein weißes Tier, zum Beispiel ein Stier, ein Pferd oder ein Hirsch. Das weiße Tier symbolisiert nämlich die weiße Samen- und Rückenmarksflüssigkeit, das Stattfinden des Energietransportes von den Geschlechtsorganen durch das Rückenmark bis zum Scheitel hinauf. Visualisiere dieses Bild vor Deinem inneren Auge während des Liebesaktes.
Daraufhin wirst Du an einer Reise der Erleuchtung durch Deine innere Welt teilnehmen. Gestatte jeder Erscheinung, die sich Dir bietet, Dich zu führen, zu leiten, aber richte dabei die sexuelle Energie nach innen. Bleib Deinen Worten und Versprechungen treu. Bleib in der Gegenwart (realitätsbezogen). Dann wird die sexuelle Energie bestimmte Zentren in Deinem Kopf aktivieren. Vielleicht kommst Du Dir vor, als wenn Du Hörner hättest oder wie wenn Du ein keltischer Gott wärest. Du kannst auch Totemtiere kennenlernen oder andere mythische Vorstellungen aus der keltischen Tradition. Was auch immer. Nach einer solchen sexuellen Erfahrung wird ein gewaltiger Ausbruch von schöpferischer Energie aus Dir heraus stattfinden.
Vielleicht komponierst Du Musik, schreibst Gedichte oder drückst Dich auf eine anderen künstlerischen Weise aus.

Die weihevolle Sexualität

Beim Lesen von keltischen Mythen fällt uns auf, daß die sexuelle Energie eine extrem mächtige Kraft ist, die wir in viele Arten von Kreativität umwandeln und nicht nur zur Fortpflanzung verwenden können.
Die Druiden lebten keineswegs zölibatär: *Sencha* hatte viele Kinder; *Cathbad* war der Vater von *Dechtiré*, der Mutter von *Cuchulainn*.
Diese Druiden verbanden das spirituelle mit dem sexuellen. Laßt uns auch zu Wesen werden, die ihre Sexualität in ihren Geist aufnehmen. Geist zeigt sich in allen Lebenslagen. Da wir Körper haben, kann sich Geist auch physisch darstellen. Denk doch einmal an die angenehme Erschöpfung nach einem harten schweißtreibenden Lauf, wenn Dein ganzes Wesen darin aufgegangen ist, eine persönliche Höchstleistung zu erreichen.

Sexualität ist eine der Lieblingsspielarten des Körpers, seine spirituelle Energie zu zeigen. Allzu oft benützen wir Sexualität dazu, andere zu unterdrücken, aber in ihrer geweihten Form ist sie unsere höhere Kraft, die dahinfließt und uns selbst und unseren Partner erfüllt.
Der Strom von Lebenskraft, der auf der sexuellen Welle getragen wird, verbindet uns mit allen Lebenskräften im Universum: im Augenblick der Ekstase fühlen wir eine Vereinigung mit ihnen allen! Durch sexuelle Betätigung fühlen wir uns in der Lage, Grenzen zu überschreiten und zur Vollkommenheit aufzusteigen.
Durch Sexualität ist es möglich, die Lebenkraft, die um und über unserem Körper zirkuliert, zu spüren und zwar zwischen Dir und Deinem Partner. Vereinigung findet statt, wenn Harmonie bis hinein in die tiefsten Ebenen des Körper-Gedanken-Geist-Bewußtseins herrscht. Partner können sich dabei durch Kommunikation, Bewegung und Visualisieren helfen. Tanzen, singen und visualisieren – der Fluß zwischen Deinem und Deines Partners Körper ist ein angenehmer Weg, Liebesenergie auszutauschen.
Sexualität ist eines der sehr leicht greifbaren Mittel, die Dir zu Verfügung stehen, um die „inneren Königreiche“ zu betreten, die Quellen der inneren Kraft anzuzapfen und ihre Energie zu lenken. Wenn wir sie schöpferisch lenken, durch Tanz, miteinander reden und durch das nach innen wenden von sexueller Energie, dann wird die Fähigkeit zur Veränderung enorm. Mythen sind ein äußerst wertvolles Hilfsmittel, sich den Weg in dieses innere Reich zu bahnen.
Die Charaktere in unserer mythischen Tradition sind die Archetypen, die sich in unserem Inneren befinden – die riesigen Darsteller der Vergangenheit, die in unserem Unterbewußtsein wohnen. Durch das Erzählen von keltischen Mythen während einer Liebesbeziehung kann jeder Partner persönlich wichtige Rollen annehmen, und dann werden die Archetypen lebendig. Wir können sie aber genauso lenken, gleichzeitig, wenn wir durch sie uns gelenkt werden. Gewisse Themen der Mythen werden uns mehr ansprechen als andere, was wieder von ihrem Bezug auf die augenblicklichen Situationen unseres Lebens abhängt.
Wir ratenen Dir, Deine Zweierbeziehung als spirituellen Weg zu leben. Dies ist ein Riesenschritt zur geweihten Sexualität. Durch Deine spirituelle Arbeit werden Du und Dein Partner so richtig zusammen leben und wachsen. Zusätzlich zu den nicht zu leugnenden Vorteilen, die das Zusammenleben bietet, könnt ihr auch euer spirituelles Wachstum miteinander teilen. Bei einer geweihten Beziehung könnt ihr eure wahren Gefühle ausdrücken. Auch Konflikte werden respektiert. Wenn ihr zusammen einen Konflikt aufarbeitet, dann achtet darauf, daß ihr dabei nicht die Seiten wechselt, und daß ihr eine Lösung findet, bei der eure spirituellen Ziele intakt bleiben.

Dies ist zur Erhaltung des Selbstwertgefühles jedes einzelnen nötig.
Du kannst zusammen mit einem Geliebten tanzen, wobei Du zu einem unsterblichen Wesen des Weltgeistes wirst. Dein Geliebter kann Deinen Geist lehren, wie er im physischen Reich leben kann. Der Körper Deines Geliebten bietet Deinem Körper eine Form an, mit der Du tanzen kannst, genauso wie die Unendlichkeit eine Arena für Deinen Geist zur Verfügung stellt. Durch sexuelle Liebe lernt Dein Selbst spirituelle Liebe.
Es wird berichtet, daß unsere Geister sich eine Geschwisterseele ausgewählt haben, irgendwann einmal in irgend einem Leben oder einer der Welten und mit ihr schon viele Leben und in vielen Welten zusammenwaren. Auch in der keltischen Mythologie gibt es Hinweise darauf, zum Beispiel als *Emer* sich entschloß, zusammen mit *Cuchulainn* zu sterben. Obwohl wir es nicht sicher wissen, es dürfte doch so sein, daß wir in vielen Leben von vielen Geliebten viele Dinge lernten. Wenn Du einen Partner findest und Du diese Person liebst, löst das Gefühle für die Ewigkeit aus. Aber diese „Ewigkeit“ ist in uns selbst. In der Liebe unseres ewigen Selbsts zum Leben in dieser Welt und der nächsten. Aufeinander bezogen, auf eine geheiligte Weise, bringt sie auch andere Veränderungen. Anstatt daß Du in einem anderen die Erfüllung aller Deiner Wünsche suchst, verstehst Du plötzlich, daß Deine Erfüllung aus dem Geheiligten kommt – und das Geheiligte trägt das Gesicht Deines Geliebten. Der andere weiß, was Du wirklich bist: eine ewige Existenz. Alles von Dir, selbst die nicht gerade schönen Teile werden angenommen. Du weißt, daß wenn ihr zusammen alt werdet, Dein Partner alle Lebensstadien durchmachen wird. Junges Mädchen, Frau, Mutter und Greisin; Junger Bursche, Mann, Vater und Greis. Ihr beiden, die ihr als ewige Wesen auf den Bühnen der Natur in diesem Leben tanzt, seid größer als die Probleme, die euch heimsuchen können. Eure sexuelle Vereinigung steht für die Vereinigung eurer Selbsts mit der Natur und, letztendlich für die Vereinigung eurer ewigen Selbsts mit der Unendlichkeit. Geweihte Sexualität bedeutet, daß unsere Körper inspiriert wurden. Geheiligte Liebende erreichen einen Level der Ekstase durch ihre physischen Körper. Wir wünschen euch viele Stunden, Tage und Jahre in diesem wünschenswerten Zustand.

Übungen

Sinnlichkeit: Füge für jeden Deiner fünf Sinne zu den in diesem Kapitel gegebenen Interpretationen ein oder zwei eigene Vorstellungen dazu mit dem Ziel, ein sinnlicheres Liebesleben zu erzeugen.

Ein keltisches Fest der Kunst: Gestalte ein romantisches keltisches Wochenende um Deinen Verstand zu würdigen. Mach Dir Gedanken über Kleidung, Speisen, Schmücken der Räume und Gestalten der äußeren Umgebung, suche nach keltischen Wegen um alle fünf Sinne anzuregen. Denke auch an intellektuelle Herausforderungen und Unterhaltung – z.B. sich gegenseitig mit Gedichten und Kunst zu erfreuen. Schreib ein Liebesgedicht, laß dabei einfließen, wie die Kelten Worte, den Kopf und die körperliche Erscheinung würdigten. Beschreibe in einem Artikel Dein Wochenende und leite ihn an eine keltische Publikationsmöglichkeit weiter.

Der(Die) erfahrene Liebhaber(in): Welche Ausbildung brauchst Du, um ein erfahrener Liebhaber zu werden? Diesbezüglich verbesserten die Kelten ihre Fähigkeiten durch Gespräche, Tanz, Zeremonien, Massagen, Musik, Kostüme und gepflegtes Äußeres – unter vielen anderen Möglichkeiten. Welche Übungen mußt Du machen, um Ekstase in der Sexualität zu erreichen? Und wie wirst Du damit umgehen?

Der innere Kreislauf: Das Zirkulieren der inneren Energien des Körpers – beschrieben im Abschnitt „Die vier Talismane“ im Kapitel 3 – kann durch einen Atemzug, durch Meditation oder durch ein Ritual des Wiederinkraftsetzens (das ein Jahr lang dauert), in Gang gebracht werden. Dieser Kreislauf bringt uns in Übereinstimung mit unserem inneren Rhythmus, der ganz, ganz tief in unsere Körper-Gedanken-Geist-Prozesse eingebettet ist. Hier folgt das Beispiel einer Visualisierungstechnik, die dazu verhilft, das Zirkulieren der inneren Energien in unserer geheiligten Sexualität anzuregen:

Zu Mitwinter schau auf den ***Stein*** (Erde) *– er ist die Quelle der Macht und der Sitz der Herrschaft – der Beginn des Einatmens – und sitzt in den Geschlechtsorganen. Visualisiere den* ***Kessel*** (Wasser) *zur Frühlings-Tag-und-Nachtgleiche – er vermischt die verschiedenen Energieströme, die aus ihrer Quelle – dem Rumpf – hervortreten – die Mitte des Einatmens. Führe sie zum* ***Speer*** (Feuer) *zur Sommersonnenwende, er steht für den Kopf – dort, wo die höchste Manifestation der eigenständigen Macht stattfindet – das Ende des Einatmens.*

Setze die Kräfte frei und verteile sie – am Tag der Herbst-Tag-und-Nachtgleiche – zu Samhain. Führe sie über die Körperoberfläche, die Haut, hinaus – durch das Ausatmen. Die Energieströme werden durch das ***Schwert*** (Luft) *verwandelt werden, sie werden in sich selbst zusammenbrechen und zur Psyche als erneuerbare Energiereserven zurückkehren – zur Winter-Tag-und-Nachtgleiche – die Genitalien, und das Ende der Ausatmung.*

Obwohl es Erfahrungstatsache ist, daß die Ejakulation nicht das Ziel ist, so soll sie doch der Mann nicht vermeiden, wenn sie kommt. Genau deswegen, weil sich ein Mann erleichtern muß, es laufen lassen muß und in sich selbst hinein sterben soll – daher ist die orgasmische Ejakulation der Punkt im Kreislauf, der für das Schwert – *Samhain* / Winter-Tag-und-Nachtgleiche – steht und sie ist notwendig !
Dies ist nicht die Erlösung der Begierde des Mannes, noch steht diese „Erlösung“ im Zyklus für *Beltane* / Sommer-Tag-und-Nachtgleiche – und damit für den Zweck der Fortpflanzung.
Dadurch, daß die Ejakulation ein Teil des Zyklusses ist, kann sich der Mann auf geradlinige Art derart erleichtern, daß er sich dem inneren, flüssigen Unbekannten hingibt und so den Kreislauf der Transformation in Gang hält.

Der Kreislauf des Weltenbaumes: Stell Dir den Kreislauf der Energie zwischen Dir und Deinem Partner als Weltenbaum vor. Das gibt Deinem Liebesleben zusätzliche Kraft. Die Wurzeln des Baumes stellen einen sichbaren Metapher für die Vereinigung mit der Quelle (dem Stein) dar.
Die Geschlechtsteile sind die Wurzeln des Baumes. Der Stamm des Baumes (Kessel) entspricht dem Rumpf des Körpers. Der Stamm (Rumpf) stellt den inneren Brennpunkt zur Verfügung – notwendig zum Erwachen und Wachsen der Energie – die Zweige und die Krone (Speer) des Baumes stehen für das unerschöpfliche Hervorströmen der verinnerlichten Sexualität.
Laß die Energie zirkulieren – und Freude und Wohlbefinden, erzeugt in der Quelle, wird sich über den ganzen Körper ausbreiten. Parallel dazu betrachte die Energie, die aus dem Körper Deines Partners auf Dich zurückströmt. Das macht den Kreislauf dynamisch und total schöpferisch. Die Frau hilft dem Mann, damit seine linearen Energien zu fließen beginnen, während sie am Brennpunkt, den der Mann einbringt Energien aufnimmt und umgekehrt. Wenn Du diese Übungen machst – wobei es unbedeutend ist, ob sie mit einem Geschlechtsverkehr verbunden sind – dann stell Dir vor, wie Du die (weißen) Krafttiere – die oben erwähnt wurden – dazu einsetzt, um die Energie in den Kopf zu leiten – und das ist: zu den Ästen und der Krone von Dir und Deinem Partner, da ihr ja beide den Lebensbaum darstellt.
Wenn Du Single bist, dann sieh den Weltenbaum selbst, das Land, Dein Umfeld, das Leben und die Natur als Deine Liebhaber.
Stell Dir die Natur als Gott oder Göttin vor.
Genieße alle ihre fantastischen und schönen Erscheinungsformen – Du wirst sie immer wieder finden, oft verkleidet in immer junge und verschiedenartige Lebensformen !

KAPITEL 7: Abhalten von druidischen Zeremonien

Mide, der Sohn von Brath, dem Sohn von Deoth, war der erste, der in Erin für die Clans von Nemed ein Feuer entzündete, und es brannte 6 Jahre und von diesem Feuer wurde jedes wichtige Feuer in Erin entzündet. Infolge dessen ist der Nachfolger von Mide dazu berechtigt, von jedem Haushalt in Irland einen Sack (voll Getreide) nebst einem Schwein zu erhalten.

Ein wesentlicher Beweis für die Aktivitäten der Druiden im Altertum sind die vier Hauptfeste, die immer zwischen einer Tag- und Nachtgleiche und einer Sonnenwende stattfinden. Dieses Kapitel bespricht Anregungen für Rituale für jedes dieser Feste („Mittviertelfeste"), die auf der Bedeutung und Zielsetzung, die diese Anlässe für die Kelten hatten, zurückgehen.

Druidische „Mittviertelfeste"

Aus griechisch-römischen Berichten, überliefertem Brauchtum und aufgrund der Mythen, die in keltischen Gegenden erzählt werden, wie zum Beispiel obiges, können wir im Detail erfahren, wie die Druiden heilige Festtage feierten. Obwohl es heutzutage praktisch unmöglich erscheint, die Herdfeuer eines ganzen Landes von einem zentralen aus zu erneuern, ist diese Materie reichhaltig und überzeugend. Du kannst Dich darauf verlassen, daß Du wesentliche und authentische Aspekte des Rituals in Deiner modernen Schöpfung verwenden kannst.
Das Feiern von Festen waren soziale Höhepunkte des Jahres. Sie waren verbunden mit Märkten, auf denen Arbeit, Geräte, Vieh, Nahrung, Kleidung und vor allem Luxuswaren, wie z.B. Wein, Schmuckstücke und andere raffinierte Dinge verkauft wurde. Geschichtenerzählen, Dichtkunst, Musik, Spiele und Pferderennen sorgten für Unterhaltung und es bot sich immer eine Gelegenheit, einen Liebhaber oder potentiellen Heiratspartner zu finden. In Irland war ein *feis*, wie z.B. das *feis Tara* ein Fest, das von Delegierten aus dem ganzen Land besucht wurde. Das *dal* oder *mor-dal*, die „große Reichsversammlung", wurde abgehalten, um regionale Angelegenheiten zu behandeln. Bei diesen Zusammenkünften hörten sich die *Brehon*-Richter und Stammesoberhäupter rechtliche Probleme der Leute an und berieten über politische Angelegenheiten. Festzeiten waren heilige Zeiten. Niemand wagte es, den Frieden zu verletzen. Streitigkeiten oder Kämpfe waren eine Beleidigung für jenen, in dessen Angedenken die Feste gefeiert wurden und standen sogar unter Todesstrafe.
Die vier „Mittviertelfeste" – immer in der Mitte zwischen Tag- und Nachtgleichen und Sonnenwenden – waren für die Kelten die beachtlichsten Zeiten für Zeremonien und Festlichkeiten.

Imbolc wurde um den 1. Februar herum, *Beltane* am 1. Mai, *Lughnasadh* um den 1. August herum und *Samhain* am 31. Oktober gefeiert. Zwei dieser Feste sind mit Göttinnen besetzt: die alte Frau oder Hexe am *Samhaintag* wird in Irland durch *Tlachtga* und *Ceridwen* in Wales dargestellt, die Jungfrau am *Imbolctag* durch *Brigit*. Die anderen beiden sind Göttern geweiht: *Bel* oder *Belenus* in der Fülle seiner Männlichkeit beherrscht *Beltane* und *Lugh*, der Sonnengott, *Lughnasadh*. *Lugh* begründete dieses Fest zu Ehren seiner Ziehmutter *Tailltiu*.

Es gibt wenig Hinweise darauf, daß die keltischen Druiden die Tag- und Nachtgleichen und Sonnenwenden feierten, so wie es viele moderne Druiden und Heiden tun. Zur Tag- und Nachtgleiche gibt es gleich viel Sonnenstunden und dunkle Stunden. Die Sonnenstunden sind am wenigsten am Tag der Wintersonnenwende und am längsten zur Sommersonnenwende, und die Sonne scheint an ihnen am Aufgangspunkt am Horizont für einige Tage stillzustehen (daher der Begriff *stasis* in *solstice*, von der indoeuropäischen Wurzel „s*to*"[„stehen"] ausgehend). Im Gegensatz dazu markieren die „Mittviertelfeste" wesentliche Wendepunkte für Ackerbau und Viehzucht. Zu diesen Zeiten wechselten die Herden die Weideplätze, Tiere wurden geboren oder geschlachtet, es begann oder endete der Saftfluß in den Pflanzen und Feldfrüchte wurden gepflanzt oder geerntet. Die Druiden bestimmten diese Zeitpunkte durch eine Kombination von Naturereignissen – durch Deutung der Sonnenbahn, der Mondphasen, dem Paarungsverhalten von Tieren und dem Laubwechselzyklus der Bäume.

Das keltische Jahr schloß mit dem Ende der Ernte, so um die erste Woche im November herum. Das ist die Zeit für *Samhain*, übersetzt: „Ende des Sommers", und da beginnt die Zeit der Leere zwischen dem Jahr, das zu Ende geht und dem neuen. Im Gegensatz zur geläufigen Praxis vieler Heiden begannen die Kelten wahrscheinlich nicht das neue Jahr am Tag nach *Samhain*. Die Autoren orientieren sich in diesem Bezug bei *Ross Nichols*, dem früheren Oberhaupt des Ordens der Barden, Seher und Druiden in Britannien. Er schreibt, daß in früheren Zeiten die Menschen „*eine Art Halbwinterschlaf hielten, wobei sie sich nicht um die Zeit kümmerten, den größten Teil des Tages verschliefen, getrocknetes Essen aßen und zwar solange, bis die Sonne – so im Februar – wieder hervorkam*". Dann setzt er fort: „*Das Jahr begann im Februar. Am Imbolctag begann sich das Leben wieder zu regen . . . und vielleicht hat es schon früher aufgehört, zu Samhain im November, die Zeit zwischen diesen zwei beobachtbaren Punkten gleicht einem Niemandsland, bestehend aus Dunkelheit und die dunklen Götter begünstigend*". Daher beginnen wir mit der Beschreibung der Feste mit *Imbolc*, dem Zeitpunkt, der am meisten dem Neujahrstag der Kelten entspricht – in der ersten Woche des Februars.

Imbolc

Imbolc („um den Bauch herum“) wird auch *Oimelc* oder *Oimelg* genannt. In der christlichen Tradition wird es als Tag der Kerzen (Blasius), in Irland und Schottland als *St. Brigit's*-Tag und zum Beispiel in Punxatawny (Pennsylvania) als Tag des Murmeltieres begangen. Das ist der 1. oder 2. Februar – und an diesem Tag treten auf der Nordhalbkugel meist die bösesten Winterstürme auf. In den keltischen Ländern erkannten Tiere und Bäume – obwohl das Wetter anfangs Februar oft noch schlimm war – daß die harte Hand des Winters im Begriff war, ihren festen Griff zu lockern. Schön langsam begann der Saft in die Bäume zu schießen und die dunkle Periode des Jahres, die zu *Samhain* begann, mußte nun der zurückkehrenden Sonne weichen. Es war die Zeit des Lammens und die Schafe begannen, Milch zu geben, um ihre Lämmer zu ernähren. Dadurch, daß frische Milch und Käse zur Verfügung standen, wurde der Winter der Kelten erhellt, was die Feier eines Festes der Wiedergeburt und Erneuerung der Lebensenergie auslöste. Die Mythen, die diesen Wechsel beschreiben, beruhen darauf, daß die alte Frau oder Hexe des Samhaintages in die Jungfrau des Frühlings verwandelt wurde. Das Reisen über lange Distanzen – um z. B. große, überregionale Versammlungen abzuhalten – war im Februar äußerst schwierig. Daher feierten die Kelten *Imbolc* immer in der Nähe ihres Heimes. Das erklärt, warum weder ein Hügel noch ein geweihter Platz in der Tradition zum Versammlungsplatz aller irischen Stämme zu *Imbolc* erklärt wurde.
Die Verbindung zwischen *Imbolc* und *Brigit* überdauerten auch die christlichen Zeiten. In der Abtei St. Brigit, in Kildare (Leinster) hielten die Nonnen ein ewiges Licht seit dem 6. Jh. C.E. in Gang bis Heinrich VIII. die Auflösung aller Klöster im Jahr 1539 anordnete. Diese Flamme war die christliche Fortsetzung des heidnischen Feuerfestes zu Imbolc. Später begann die katholische Kirche mit dem Brauch, an diesem Tag alle Kerzen für den Gebrauch im Haushalt zu segnen, wobei *Imbolc* mit dem Feuer assoziiert wurde. Allerdings wurde *Brigit* durch St. Blasius ersetzt *(blaise – blaze)*.
Unsere Quellen erwähnen *Brigit* in einem Atemzug mit *Danu*, der ersten Mutter des Alls – und daher kommt ihr Attribut „Mutter“. Diese Verbindung über tausende von Jahren hinweg brachte (wie schon früher erwähnt) die *Brigit* in die Position der obersten keltischen Göttin. Ihr Einfluß war derartig groß, so daß ihre Verehrung im Christentum weder durch die von Christus oder Maria ersetzt werden konnte. Konsequenterweise gaben ihr die irischen Katholiken daher wieder die Position der Mutter – und zwar die der Pflegemutter von Jesus und der verwandten Freundin von Maria. In der Legende wurde *St. Brigit* als Tochter eines Druiden im Jahr 453 C.E. geboren.
Für unser Beispiel, dem *Imbolc*-Ritual arbeiten wir mit *Brigit*. *Imbolc* ist ein Feuerfest, es steht für Heim und Herd.

Die Kelten hatten nicht unsere Vorliebe, alles zu analysieren und in Kategorien einzuteilen, sondern sie bevorzugten ein Ganzheitskonzept. Wir sehen das bei *Brigit* – einst war sie eine uralte Göttin und daher die alte Frau. Dann ist sie die Spenderin der Milch, die Mutter und die Jungfrau = die wiedergeborene Form der Hexe. Sie ist alles in einem: vorkeltisch, keltisch und christlich. Sie ist eine Göttin der Iren, der Schotten, der Briten und der gallischen Bevölkerung von Kontinentaleuropa. Wir empfehlen Dir, alles was *Brigit* betrifft genau zu studieren und mit ihr zu arbeiten, bis daß Dir ihre Energien und Gaben klar werden.
Vielleicht ist es wegen der Fruchtbarkeit des Frühlings, daß *Imbolc* ein Frauenfest ist. Bis in die jüngste Gegenwart haben die Frauen auf den Äußeren Hebriden ihre Häuser jeden Februar neu geweiht und dabei *Brigit* in durch folgenden Gegenständen in ihre Hütten gebracht: ein neues Feuer, *Brigit's* Kreuz mit dem Sonnenrad und ihren geplätteten Strohgürtel (*crois).* Alle Bewohner zogen sich *Birgit's* Gürtel über den Kopf und dann hinunter über ihre Körper. So folgten sie der Bahn der Sonnenfeuergöttin, wobei die Zonen von „Himmel und Erde" durchquert wurden. Die hebridischen Frauen dienten so der geheiligten Göttin *Brigit* als Hebamme. Das Haus und alles was drinnen ist, wurde heraus aus der Dunkelheit ins Licht hinein wiedergeboren. „*Ihr Feuer war das zentrale Ding in jeden Haus*," schreibt *Michael Dames* „*und bildete das eine Ende einer feurigen Achse, welche in die Kammer der reinen Vorstellungskraft hineinreichte. Sie brachte die Familie in direkten Kontakt mit den ultimativen Mysterien*".
Die Iren erbauten ihre Häuser so, daß sie den Kosmos duplizierten. Der Firstbaum des Hauses stand für die Weltachse. Die Göttin *Brigit* war im Zentralstützbalken (*cleithe)* eines jeden Hauses anwesend, und damit im Scheitelpunkt des Kopfes. In einem größeren Maßstab war sie auch in der geheiligten Asche von *Uisneach* im mystischen Zentrum von Irland und in der heiligen Eiche von Leinster, in *Cill Dara* (Kirche der Eiche, Kildare). Das sind die Baumaterialien – Symbole, Orte, Bräuche – um ein magisches *Imbolc*-Ritual zu schaffen. Wir wollen Dich hiermit ermutigen, Dir Dein eigenes persönliches Ritual zu kreieren und dabei die druidischen und keltischen Elemente, die wir Dir hier vorstellten, zu verwenden.
Laß die Zeremonie um den Mittelpunkt Deines Heimes kreisen, um das neue Jahr zu beginnen, mach Dir ein Symbol für die Jungfrau *Bridhe*, indem Du ein Büschel Stroh mit einem Gegenstand aus Stoff umwickelst, der von einem Familienmitglied häufig benutzt wurde, insbesondere bei relativ gefährlichen Handlungen (zum Beispiel wurde an der irischen Westküste am liebsten ein Schal von einem Fischer dafür verwendet). Diese Umwicklung steht für den magischen Mantel oder Umhang von *Bridhe*, dem *Brat Bride*.

Dieser wird oft in Gedichten und Geschichten erwähnt, weil mit ihm das ganze Haus bedeckt und damit geschützt wurde.
Stelle diese *Bridhe*-Puppe bei der Hintertür hinaus vors Haus (diese Tür steht für den Winter). Sobald das Haus gesäubert ist, bringt ein Mann die *Brigit* durch die Vordertür ins Haus zurück (diese steht für das Frühjahr und den Sommer), während die Frauen von innen heraus sie und die neue Jahreszeit begrüßen. Die älteste Frau des Hauses – sie steht für die alte Frau (*cailleach*) löscht das Herdfeuer aus, und dies wird nur am Feuerfest getan. Die jüngste Frau – sie steht für die Jungfrau – betritt weiß gekleidet das Haus durch die Vordertür mit einer brennenden Kerze (oder sie trägt eine Krone aus brennenden Kerzen). Das Herdfeuer wird mit der Kerze der feuertragenden Jungfrau neu entzündet. Die Puppe der Göttin *Brigit* wird jedem gegeben (auch Tieren), der Heilung benötigt, denn das ist eine ihrer Kräfte.
Im Zentrum Deines Rituals kannst Du mit dem Herdfeuer und der zurückkehrenden Sonne arbeiten. Du kannst genauso versuchen, zu heilen, in der dunklen Periode des Jahres unerledigte Dinge fertigzumachen, Dich an Deine Kindheit zu erinnern, bzw. neue Projekte zu planen oder in Angriff zu nehmen. Einfach irgend etwas tun, was Dir wichtig erscheint. Wenn Du bis jetzt noch nicht Dein Heim dem Ritual eines „Haussegnen“ bzw. „Hauserwärmen“ unterzogen hast, dann ist es höchste Zeit, damit anzufangen.
Die Frauen auf den Hebriden begrüßen *Brigit* mit folgendem Gesang:

Möge Brigit dieses Haus, das da steht segnen, beides, Stein und Balken;
beides, Grundfesten und Dach; beides, Fenster und Holz;
beides, Fuß und Kopf; beides, Mann und Frau; beides, jung und alt.

Und nun schau, wie eine moderne Anrufung von *Bridhe* aussieht; sie enthält viele alte Elemente von *Imbolc* und daraus kannst Du Dir einiges für Dein Ritual herausholen:

Ich nehme Bridhe zum Zeugen, teuer ist Irland für mich,
teuer ist mir jedes Land, es sei gepriesen!
Oh, weiße Flamme von Leinster, erleuchte das ganze Land,
*oberste von Erin's (*Irlands*) Jungfrauen, oberste der nobelsten Frauen.*
Dunkel ist der bittere Winter, schneidend ist seine Schärfe;
Aber Bridhe's Mantel bringt den Frühling nach Irland.

Wenn wir keine Strohbüschel haben, dann machen wir zu jedem *Imbolc* eine neue *Bridhe*-Puppe auf eine andere Art. Wir beginnen zum Beispiel mit einem Socken, gefüllt mit Kräutern und umhüllen ihn mit Stoffresten oder irgend einem Ding, das uns dazu einfällt. Als *Maya* das erste Mal eine *Bridhe*-Puppe machte, fielen ihr folgende Worte dazu ein: „*Wir erflehen Segen von der heilenden Göttin, die ihren Mantel in die Strahlen der Sonne hängt*.“

Wenn Du während Deines Rituals die vier Himmelsrichtungen rufst, dann kannst Du sie mit *Brigit's* Elementen in Verbindung bringen. Zum Beispiel kannst Du sagen: „Ewige Flamme in *Brigit's* Esse, steh mir bei und arbeite mit mir; Gewässer aus ihren heiligen Quellen, heilt mich; reinigende Winde der Luft, inspiriert mich; *Brigit,* begründe mich im Mittelpunkt der Erde, die Du beschützt." Wenn Du den Brauch, Brot und Wein zu teilen ausübst, dann kannst Du heiße Brötchen oder mit Backpulver versetztes Brot backen, sie mit einem Kreuzmuster versehen, welches für *Bridhe's* Kreuz steht. Auch kannst Du Most, gewonnen aus den letzten Äpfeln des Herbstes trinken oder Wein, gepreßt aus den Trauben der letzten Ernte. Beende Dein Ritual, indem Du Dein Haus auf eine besondere Art besorgst: reinigen, reparieren, schmücken, Bau eines neuen Altars, Vorbereitung auf den Frühling.

Beltane

Dieser Feiertag wird auch *Bealtaine* („*Bel's* Feuer") geschrieben und das ist im irischen der Name des Monats Mai (benannt nach dem Gott *Bel*). Das ist eine lebhafte, fröhliche und lustvolle Zeit. *Beltane* ist das zweite Frühlingsfest, bezogen auf Pflanzen- und Viehzucht. Und es folgt der Frühlingstag- und -nachtgleiche im selben Abstand wie *Imbolc* ihr vorangeht. An diesem Tag beginnt praktische der Sommer. Die Kelten zogen nur während der sechs Monate, die *Beltane* folgten, in den Krieg (bis *Samhain*). Die Herden wurden zwischen zwei Feuer durchgetrieben, bevor sie auf höher gelegene Weiden gebracht wurden. Und die Menschen entzündeten ihre sexuellen Feuer und sie lebten sie miteinander aus. Viele neuheidnische Gruppen wählen einen König und eine Königin des Mai, um die mystische Ehe der Göttin des Erdbodens mit dem vollkommenen König zu vollziehen. Das erwählte Paar kann dies entweder symbolisch, aber auch tatsächlich tun. Sie entzünden ein „*bale*"-Feuer am Abend des 1. Mai und springen nackt mit Freunden und Partnern darüber, wobei sie mit Kichern und Gelächter sich gegenseitig Freundschaft oder partnerschaftliche Verbindung versprechen. Die *Brehon-Druiden* hatten dann die Aufgabe, diese Paarungen, die zu *Beltane* stattfanden durch feierliche Eheschließungen zu *Lughnasadh* zu legitimieren. Die modernen Feuerrituale und die „Vereinigung" von König und Königin wirken zwar wie altertümliche Riten, aber es gibt keine Quellen, die beweisen, daß sie authentisch druidisch sind.
Laßt uns zur Erzählung am Anfang dieses Kapitels zurückkehren. Sie stammt aus dem Buch von *dindsenchas* (Geschichten über Orte) aus dem 12. Jh. Im konkreten Fall ist der Platz der Hügel von *Uisneach*, der heilige Mittelpunkt von Irland. Zu *Beltane* kamen Druiden und Stammesfürsten aus ganz Irland nach *Uisneach*, um ihre Fackeln am königlichen Feuer, welches vom Druiden des Königs in Gang gehalten wurde, zu entzünden.

Diese „Lichter“ wurden dann in alle Provinzen getragen, und an ihnen entzündeten die Menschen aufs neue auf rituelle Art ihre Herdfeuer. Diese jährliche Versammlung der Druiden in *Uisneach* ist mit dem vergleichbar, was *Julius Cäsar* über die gallischen Druiden schrieb. Er berichtete, daß sie sich an einem bestimmten Zeitpunkt jedes Jahr an einen geweihten Punkt in der Mitte von Gallien (wahrscheinlich war das in der Gegend von *Chartres* im heutigen Frankreich) trafen. Wenn wir dem mittelalterlichen Schriftstellers *Geoffrey* von *Monmouth* folgen, war *Uisneach* der Platz von dem Merlin, der Oberdruide der Artussage, jene Steine nahm, die er dann nach Stonehenge brachte. Obwohl inzwischen Geologen und Archäologen nachwiesen, daß diese Steine aus den walisischen Bergen kamen, bekräftigt diese Geschichte doch die enge Verbindung zwischen *Uisneach* und den Druiden.
Das Aufstellen eines Maibaumes ist lustig, aber sicher kein druidisches Brauchtum. Der Maibaum steht als Phallussymbol, das in ein tiefes Loch (und dieses steht für die Vagina) versenkt wurde. Die Männer können um den geölten Baum singend und tanzend herumspringen, während die Frauen das Loch gegraben und den Baum bekränzt haben, bevor er ins Loch versenkt wird. Der aufgerichtete Maibaum wird mit gefärbten Bändern mit wunderschönen Mustern umwunden. Diese entstehen durch Tänze, bei denen die Akteure die Bänder halten und um den Baum herumtanzen. Zuletzt wird der bodennahe Teil mit Maiblüten geschmückt. Wir empfehlen, einen Maibaum aufzustellen, weil das Singen und Tanzen um ihn herum und das dabei stattfindende Umwinden mit Bändern für alle – selbst nur Zuschauer – ein großer Spaß ist und dieses Ritual für die Umarmung des männlichen durch das weibliche steht. Der Tanz schafft einen veränderten und magischen Zustand, und das dürfte schon seit langem sein Zweck sein. Wenn Du das Umwinden eines Maibaumes leitest, dann gib immer ganz klare und genaue Anweisungen an die Teilnehmer, weil sonst kommt beim Verflechten der Bänder ein großes Durcheinander heraus. Bereite Dich rechtzeitig darauf vor und plane den Ablauf. Während des „Bandltanzes“ ist Musik unbedingt erforderlich: Zum Klang einer Trommlerformation singen wir Lieder, die von Leuten aus der Gegend geschaffen wurden oder Lieblingslieder aus anderen Quellen. Der Maibaum ist der Ort, wo die neue Maikönigin und ihr König gekrönt werden. Das Königspaar des Vorjahres wählte seinen Standort aus.
Der Maibaum zu Mittag und das Maifeuer am Abend umfassen die wesentlichen Rituale, die an vielen heidnischen Versammlungen zu *Beltane* zelebriert werden.

Nun haben wir die Elemente für ein Beltaneritual: viele Feuer, die Investitur des Sommers, das sich Bereitmachen für die fruchtbarste Zeit des Jahres (die moderne Version, Vieh auf die Almen zu treiben und Pflanzen in den Boden zu stecken), Göttinnen und Götter, Wollust, Fruchtbarkeit, Fröhlichkeit, Spiele, Farbe, Blumen, Druiden!
Versammle einen Haufen von Menschen um am Ritual teilzunehmen. *Beltane* war in der Tradition die erste große Versammlung nach dem harten Griff des Winters und viele Menschen gewährleisten mehr Fröhlichkeit. Kostüme gehen in Ordnung; laß Deinen schöpferischen Ideen die Zügel schießen. Manche können dabei auf Steckenpferden herumhüpfen (ein alter britischer Brauch), oder noch besser als „*Grüner Mann*“ auftreten. Dieser Pflanzengott war im vorchristlichen Europa sehr mächtig, so daß er nie ganz aus dem Brauchtum verschwunden ist. Wenn wir die Gesimse an gotischen Kathedralen genauer betrachten, dann sehen wir ihn zwischen Bäumen und Weinranken hervorlugen, wobei sich aus seinem Mund ein Blätterstrom ergießt. Er bewegt sich in der Menge herum, wobei er die Anwesenheit der männlichen Sexualität steigert und seinen Widerpart unter jenen sucht, die weibliche Sexualität ausstrahlen. Wenn sich am Maiabend die Dämmerung herunterneigt, dann zünde das Maifeuer an. Du kannst diese Feuerstelle bildhaft entwerfen und Dir dabei das Ritual vorstellen. Wir graben die Feuerstelle in ovaler Form (ähnlich einer Vulva) tief genug, daß mehrere Schichten von Baumstämmen bereits unterhalb der Erdoberfläche zu liegen kommen und leg darauf geeigneten Zunder, um das Feuer in Gang zu setzen. Gib erst später größere Holzstücke dazu. Wir umgeben diese Feuergrube mit Blumen, Tannenzapfen, Kerzen, Bändern und anderen brennbaren schönen Dingen. Die verwebten Bänder wurden vom Maibaum entfernt und werden von der Königin und dem König gehalten, während sie einen spiralförmigen Tanz um die Feuergrube herum anführen. Wenn jedermann durch die Bewegung und das Trommeln ergriffen ist und die ersten Sterne erscheinen, wird die Erregung durch das Anzünden des Feuers gesteigert. Zuletzt wird *Beltane*, unsere Feuergöttin, in den Kreis um die Feuerstelle hineingebracht – in einer Sänfte, getragen von vier Männern, ihrer Ehrengarde. Sie ist festlich geschmückt, himmlisch gekleidet, umgeben von einem Schleier, um die Gemüter zu bezaubern. Sie zündet eine rustikale Fackel an, und steigt als Flammenträgerin von der Sänfte herab und hält dann die Fackel an den Zunder. Der Effekt ist durchschlagend, bewegend, für manche sogar erschreckend, weil ihre pure Macht so zur Geltung kommt.
Es folgen dann endlose Stunden, in denen über das Feuer gesprungen wird, begleitet von energievollen Trommlern.
Oft bleiben einige Leute beim Feuer sitzen bis die letzte Glut erlischt oder durch die Morgendämmerung überstrahlt wird.

Lughnasadh

Die Kelten benannten *Lughnasadh* („*Lugh's*-Fest“) nach *Lugh*, dem Sonnengott aller keltischen Stämme. *Lugh Lámhfada* – wörtlich übersetzt „das Licht des langen Armes“ – war einer der wenigen Gottheiten, der in fast allen keltischen Landstrichen verehrt wurde. Im modernen Irischen bedeutet *Lúnasa* den Monat August. Das Wort *Nasadh* steht für Spiele oder Versammlungen und kommt wahrscheinlich von der Wurzel *Naas*, und das war die Frau von *Lugh Lámhfada*. Sie starb an einem Ort in der Südostecke von Irland, der noch heute ihren Namen trägt. Der Ort *Naas* war der Sitz der Könige von Leinster und war der Versammlungspunkt für Feste der Kelten dieser Provinz. Der christliche Name für diesen Festtag ist *Lammas*, und das bedeutet „der erste Brotlaib“, ähnlich zu den Feierlichkeiten der „ersten Früchte“, die am Anfang der Ernte in fast aller Herren Länder gefeiert werden. Welche Getreideart oder andere wichtige Feldfrüchte zuerst reift, sie wird durch Tänze, Gesänge und Feste geehrt. In New Mexico feiern die Pueblo-Indianer den Beginn der Maisernte im August mit den Maistänzen.
In Wirklichkeit fanden aber die Hauptversammlungen der Kelten im August nicht in *Naas* statt, sondern Kelten aus allen Teilen der Insel trafen sich in *Tailltin* (anglisiert: Telltown). Die Göttin *Tailltiu* war die Pflegemutter von *Lugh*. Sie rodete die Urwälder von *Bregia* (in der Nähe von *Tara*), um Felder für den Getreideanbau zu schaffen und sie starb, weil sie sich dabei überanstrengte. Ihr Pflegesohn *Lugh* berief daher die Menschen nach *Tailltin*, um sich dort jährlich ihr zu Ehren zu versammeln. So wurde der Platz zu einer geheiligte Stätte. Nach *Michael Dames* geht die Sonne am 1. August über *Tailltin* auf einer Linie auf, die direkt auf Irlands heiliges Zentrum in *Uisneach* hinweist. Daher erinnern wir uns an *Lughnasadh* an die Selbstaufopferung der Göttin *Tailltiu* durch das symbolische Opfern unserer ersten Gartenfrüchte, die wir mit einer Druidensichel abschneiden. Wir ehren *Tailltiu* als die Mutter der Ernte. Sie weiß, wie sie uns zu nähren hat und geht dann in die Anderswelten hinüber. Sie spannt eine Brücke vom Realen in die mystischen Welten.
Aufgrund ihrer Vorfahren fühlt sich *Maya* persönlich sehr zu dieser Göttin und ihrem Fest hingezogen. Ihr Großvater wurde nur wenige Meilen von *Telltown* entfernt geboren, einem Ort, der heute nur mehr weniges zeigt, daß auf seine ehemalige Bedeutung hinweist (nur ein paar große Hügelgräber aus Erde). Die Stammväter von *Maya* wurden *Ui-Mic-Uais Breagh* genannt (Nachkommen des Stammes der Noblen von der Ebene von *Bregia*). Die Ebene von *Bregia* ist in einer Region an der Ostküste von Irland, etwas nördlich von Dublin, in der sich das Tal des Flusses *Boyne* und einige wichtige jungsteinzeitliche Hügelgräber, wie die von *Knowth* und *Newgrange* befinden.

Die Mythen nennen die Gegend rund um Telltown *Mag Mhór* (große Ebene), eine Umschreibung für die Anderswelten, der primären Ebene der Existenz. Daher bezeichnet dieses keltische Wort einen Ort zwischen den Welten.
Daher können wir verstehen, warum der Sonnengott *Lugh* den Menschen befohlen hat, diesen Zeitraum zwischen dieser sonnigen Periode bis zur Dunkelheit zu feiern und als geheiligte Öffnung zwischen der physischen und der spirituellen Welt zu betrachten. Das letzte große Fest von *Tailltin* wurde am 1. August 1169 mit Spielen – ähnlich den olympischen – gefeiert, unter der Leitung des letzten Hochkönigs von Irland, *Ruraidh ó Conchobhar*.
Jetzt folgt eine Beschreibung der Rituale, die unser „Heilige Hain" (unser spiritueller Zirkel) für *Lughnasadh* geschaffen hat, jenem „Mittviertelfest" im August. Wir versammeln uns an einem schönen Platz in den Bergen und schützen ihn durch Wächter (siehe oben). Eines unserer Gruppenmitglieder – verkleidet und maskiert als Erntemutter – rief die Göttin *Tailltiu* an und machte damit unseren Versammlungsplatz zur heilige Stätte: Man hieß sie mit den Worten „*Fáilte a Tailltin*!" (= „*Tailltin*, sei gegrüßt und willkommen!") willkommen. Ein anderer forderte jeden von uns auf – ähnlich wie der Torwächter, der *Lugh* herausforderte, seine Fertigkeiten zu zeigen, bevor er ihn nach Tara eintreten ließ – Einlaß zu begehren. Er fragte, in wessen Namen wir kommen und welche Fertigkeiten wir zu unserer Versammlung in *Tailltin* mitbringen. Bei dieser seltenen Gelegenheit, offen auszusprechen, was unsere Fähigkeiten sind, und wie wir sie einzusetzen gedenken, hören wir oft inspirierte und sehr wahrhaftige Aussagen. Wieder ein anderer fragte jeden von uns unter Verwendung des Druidennamens: „Bist Du als Richter des *Brehon*-Rechtes anwesend?" Dies deswegen, weil die Druiden das *Brehon*-Recht an *Lughnasadh* ausübten, um alle Streitigkeiten zu bereinigen, damit alle sich in Frieden versammeln konnten. Dann wurden wir gefragt, wie wir in der jüngsten Vergangenheit einen wesentlichen Streit oder Konflikt bereinigt hätten. Zu unserer Überraschung hatte jeder von uns in dieser Woche einen schwierigen, emotionsbeladenen oder vor dem Gericht auszutragenden Konflikt zu bewältigen. Aber die meisten dieser Streitigkeiten wurden auf unerwartete und positive Art gelöst.
Anschließend wurde uns die magische Reiherposition gelehrt, die *Lugh* in der zweiten Schlacht von *Moy Tura* anwendete. Diese Schlacht diente dazu, Ordnung im gesamten Weltall durchzusetzen. Wir standen auf einem Bein und bedeckten ein Auge mit der Hand. Wir nahmen *Lugh's* Magie in uns auf, konzentrierten uns auf die Schaffung von Ordnung, sammelten unsere diesbezüglichen Wünsche und sandten sie ganz rasch in unser gegenwärtiges Universum aus, um Harmonie und Ausgeglichenheit zu schaffen.

Ein weiteres Gruppenmitglied beschrieb sehr wortgewandt das „Rad des Jahres“, welches in unserer Gegenwart rotiert. Wir ließen das Rad der Energie in unserem Kreis herumgehen und gaben seine Energie dann weiter, damit sie den Hochsommer in die Erntezeit des Herbstes verwandle.
Auf Grund diese poetische Darstellung wählten wir dieses Gruppenmitglied für diesen Tag zum Barden des Festes. Wir speisten irisches Natronbrot und tranken Sojamilch, den vegetarischer Erntetrank. Zum Abschluß erschien der „*Grüne Mann*“. Er tanzte durch den Wald zu den Weisen einer Erdenmuttermusik, brachte uns Früchte und Gemüse und besprengte uns mit Elfenstaub. Er lud uns zum Tanz und tollte zwischen Sonnenschein und Regentropfen herum, bis wir den magischen Aspekt und die Schönheit dieser Zeremonie erfaßten. Als praktizierender Druide kannst Du Dir selbst – bei der Betrachtung der Mythen von *Lugh* und *Tailltiu* (über *Lughnasadh*) – folgende Fragen stellen:
Was muß ich abklären, damit ich freie Bahn zum Lernen und Wachstum (Entwicklung) habe? Was bin ich bereits aufzugeben, damit ich wesentliches für mich oder mein Weiterleben ernten kann? Wie kann ich mehr Frieden und Ordnung in mein Leben bringen? Bei welcher Versammlung war ich in jüngster Zeit und hatte dabei das Gefühl, daß ich zum „Stamm“ dazugehörte?

Samhain

Samhain („Ende des Sommers“) ist das irische Wort November.
Dieses Mittviertelfest steht zwischen Herbsttag- und -nachtgleiche und Wintersonnenwende. Das ist um den 6. November herum, wenn die Sonne 15 Grad im Skorpion steht. Ähnlich wie bei den anderen Mittvierteltagen hat sich der Zeitpunkt des Festes verschoben, heutzutage feiert man *Samhain* am Halloweentag, dem 31. Oktober. Das keltische Fest dauerte traditionsgemäß eine ganz Woche oder länger über diesen Zeitraum hinaus, so daß Du genügend Freiraum hast um den exakten Zeitpunkte zum Feiern dieser Tage auszuwählen. Beispielsweise traf 1997 der Neumond mit dem 31. Oktober zusammen – daher war dies der ideale Zeitpunkt. Dieser Zeitpunkt gegen Jahresende ist der dritte für die drei traditionellen Erntefesten (*Lughnasadh* = Erntebeginn, Herbsttag- und -nachtgleiche, *Samhain* = Ende der Erntezeit). In den keltischen Legenden wird berichtet, daß alle Feldfrüchte längstens bis zu diesem Tag geerntet werden mußten. Alles, was danach noch auf den Feldern war, gehörte der *cailleach* (= alte Frau = Winter). Sie ist die Hexe, dargestellt durch die letzte Hafergarbe, die sicheltragende Erntearbeiter rituell von der Erde auflasen und in ihren Hütten für die nächste Aussaat aufbewahrten. In der walisischen Mythologie tritt zu diesem Zeitpunkt auch die wilde Jagd mit den Höllenhunden auf.

Die Reiter kommen von *Annwn*, der walisischen Anderswelt, sie versammeln um sich die Seelen derer, die seit dem letzten *Samhain* gestorben sind und führen sie durch (offene) Tore in die spirituelle Welt hinein. Zu *Samhain* entfalten die Druiden ihre maximale Macht, nie ist die Gelegenheit so günstig, die spirituelle Welt zu betreten und mentalen Kontakt mit Vorfahren, der dunklen Göttin und dem dunklen Gott zu haben. Diese Jahreszeit schwingt mit Tod und Erneuerung, sie inspiriert zum Hinabsteigen in die Reiche der Dunkelheit und zur tiefen Einsicht ins Innere. Verinnerliche Dich am *Samhain*tag. So wie Bauern niemals im Winter säen und ernten, so wie Saaten weder reifen noch verderben, genauso sollen wir zu dieser Zeit ganz still sein. Zu Samhain halten wir gleichsam einen Winterschlaf mit den tiefsten Wurzeln unserer Lebenskräfte. Wir erreichen die totalen Tiefen unserer Ängste, die Höhle unseres nach innen gerichteten Blicks, den Kern unseres Seins. Laß diese Zeit des In-sich-eindringens Dich kalt und dunkel rufen. Geh hinein, betritt Ebenen, für die Du während der heißen Zeit des Jahres niemals Zeit hattest. Laß Deinen Blickpunkt von der physischen Seite Deines Lebens hinüber auf die spirituelle wechseln, wenn die Göttin ihren Sommerliebhaber auf eine Bahre aus Blättern hinlegt und der dunkle Gott erscheint.
Weil diese Feste an Zeitgrenzen liegen (dort, wo die Zeit zu verschwimmen beginnt), rufen sie irrationale Zeiten zwischen normalen Zeiten hervor. So war *Samhain* in der Keltenzeit der Tag, an dem sich die Anderswelten öffneten, der Tag, der das druidische Jahr beendete. Du wirst empfinden, daß am *Samhaintag* „der Schleier, welcher die Welten trennt am dünnsten ist". Was bedeutet dies und wie kannst Du daraus für Deine spirituelle Tätigkeit Nutzen ziehen? Der *Samhain*tag ist eine außergewöhnliche Zeit. Losgelöst von den Fesseln des Zeitlichen können sich die Tore zwischen den Welten öffnen und die Toten können unter den Lebenden wandeln. *Samhain* ist der magische Tod der Zeit. Er steht für die Jahresperiode, um sich mit den Toten zu beraten und das ist eine der urtümlichsten Zeremonien, die uns bekannt ist. Jene, die dahingegangen waren, können in die materielle Welt zurückkehren. Wenn die Toten sich uns nähern, können wir sie um Anleitungen, ja sogar um Prophezeiungen bitten. Jene aus dieser Welt können einen Blick in die Tiefen der Zeitlosigkeit hineinwerfen. So wie in alten Zeiten können wir Masken und fremdartige Kleidung tragen, so daß die herumwandernden Toten glauben, daß wir in unserer Verkleidung auch Geister sind! Die „Großen Mysterien" werden den Lebendigen enthüllt: Jedes Ende ist ein neuer Anfang. *Maya* wurde zu *Samhain* geboren und niemand kann sie davon abhalten, sich einen ganzen Monat in diese geheiligte Zeit zurückzuziehen. Wie so viele Skorpione ist sie vom Tod fasziniert, von der Dunkelheit und vom Okkulten – und zu Halloween findet man das alles.

Sie beteiligt sich an mindestens einem halben Dutzend von Ritualen, die dem Beginn des Abstieges in die Unterwelt des Winters dienen. Das folgende Beispiel einer *Samhain*-Zeremonie wurde von unserem Druidenzirkel kreiert.
Wir versammeln uns kostümiert im Freien, wobei es in einem großen Kessel brodelt und ein Kreis aus Kerzen bei Neumond den Platz umschließt. Eines unserer Zirkelmitglieder geht von einem zum anderen, um jedem mitzuteilen, welchen Baum der Druide für diese Jahreszeit für ihn aufgrund seiner Eigenschaften und Kräfte ausgewählt hat. Er erwähnt die Anleitungen dieses Baumes an uns, und diese klingt so wie ein Baumhoroskop. Jedes Mitglied bringt Teile des ihm geweihten Baumes mit – Blätter, Nadeln, Beeren, Rinde – diese werden zu einem Räucherwerk zusammengemischt und wir alle baden in dessen Rauch. Dazu bauen wir eine *sídhe* (Elfenhügel) in der Nähe des Kreises auf und betreten ihn durch eine Dolme. Wir häufen Eichenblätter in seiner Mitte auf, wir rascheln damit, werfen damit herum, riechen daran. Und wir besinnen uns dann auf die Visionen einer geleiteten Vorstellungskraft. Wenn die große Trommel ihren ruhigen Herzschlag beendet, dann liegen wir im Zentrum des Hügels auf den Eichblättern. Wir wenden den Blätterhaufen, drehen ihn als Symbol für das Rad des Jahres (den Jahresablauf), rufen unsere Gebete und Anrufungen kräftiger und kräftiger und drehen uns spiralförmig hinunter in die uns erwartenden Kammern der dunklen Göttin und des dunklen Gottes. Dabei werden wir in ein zeitloses Stadium transportiert, und verharren längere Zeit in Stille. Nachdem wir so in psychische Dunkelheit abgetaucht waren, traten wir aus dem *sídhe*-Hügel heraus und gingen zu unserem Steinkreis. Dort trafen wir die schwarz gekleidete Göttin *Tlachtga*, die Druidentochter, die Tochter des allergrößten und berühmtesten der Druiden – *Mog Roith* (oder auch: „Der Huldiger des Rades“). Er trägt das Sonnenrad des Jahres (ist verantwortlich für den Ablauf des Sonnenjahres) und seine Tochter *Tlachtga* ist die Spenderin des Feuers. Ihr Name bedeutet „Speer der Erde“ und weist auf alte Ursprünge (wie aus dem Weltall) hin. Wahrscheinlich ist der Eckstein der mit ihr in Verbindung gebracht wird ein Meteorit, so wie ihn die Moslems in Mekka an der *Kaaba* verehren. In der keltischen Periode versammelten sich die Großdruiden aus den vier Provinzen Irlands am *Samhain*abend auf ihrem Hügel der Wachsamkeit (*Hill of Ward*) in der Grafschaft Meath.
Jeder von uns wurde herbeigewunken, um zur dunklen Göttin *Tlachtga*, der weisen Patronin der druidischen Fähigkeiten heranzutreten. Nun wußten wir, daß der Zeitpunkt für die traditionelle Feuerzeremonie bevorstand. Nach einem uralten Gesetz mußten am Samhaintag alle Feuer in Irland gelöscht werden. Sie durften nur wieder mit Flammen entzündet werden, die von *Tlachtga's* Feuer stammten, welche von den Stammesfürsten und Druiden aller Provinzen nach ihrer Anreise am *Hill of Ward* empfangen wurden.

Sie stand neben einer glühenden Säule, dem Prüfstein. Alle, welche keine druidischen Fähigkeiten hatten, würden sterben, wenn sie den Stein berührten, wurden geblendet, wenn sie ihn erblickten, wurden taub, wenn sie ihn hörten.
Bei unserer Zeremonie wurde eine große Statue mit brennendem Material umhüllt. Jedes Zirkelmitglied trat hinzu und löschte eine brennende Kerze aus. Jeder bewies, daß er vorbereitet war, indem er abgestorbene Pflanzen aus dem Garten im flammenden Kessel verbrannte. Das stand für das Opfer, bei dem sich *Tlachtga* selbst darbrachte, als sie das Feuer aus dem Toten hervorbrachte. Da gerade Halloween war, war es einfach, Dinge zu besorgen, die strahlendes Licht aussandten, stöhnende Töne von sich gaben oder sich von selbst bewegten. Diese wurden in Gang gesetzt, als jedes unserer Mitglieder die Säule sah, sie berührte, sie hörte und überlebte. Mit der Hand am Prüfstein sprach jeder deutlich über die Weisheiten, die man im *sídhe*-Hügel empfangen hatte und jeder versprach öffentlich, diese Weisheiten in die Welt hineinzutragen. Daraufhin entzündete *Tlachtga* die Kerze dieser Person mittels ihrer magischen Feuerquelle. Daraufhin beendete unser Zirkel das Ritual und feierte das Erntedankfest.
In anderen Jahren haben wir uns auf die Pflanzengottheiten konzentriert. Mit Strünken, Weinranken und geerntetem Gemüse machten wir ein Bild des sterbenden Sommergottes und legten es in ein Grab, in den Schoß der Erdgöttin. Wir begruben damit Symbole oder Gegenstände, von denen wir uns trennen mußten und bedeckten alles mit Erde und toten Blättern. Wir blickten in das Feuer im Kessel, um in den Flammen zu lesen und dabei erfuhren wir unsere persönliche Beziehung zu *Samhain* in den inneren und äußeren Welten.
Maya hat viele Samhaintage in einer kleinen mexikanischen Ortschaft verbracht, wo die Eingeborenen am 2. November „*El Dia de Los Muertos*“ feierten. Sie saßen die ganze Nacht bei den Gräbern ihrer Vorfahren inmitten eines Durcheinanders von Blumen, Kerzen und Opfergaben (des „Brotes für die Toten“). Es ist eine Ehre, mit Menschen zu beten, und an ihrer ungebrochenen spirituellen Tradition teilzunehmen.

Übungen

Diese Übungen beziehen sich zwar auf *Samhain*, Du kannst sie aber auch den anderen Mittviertelfesten anpassen.
Erde: Geh auf einen Friedhof oder wähle einen bestimmten Felsen aus, den Du wie einen Grabstein schmückst. Füge Fotografien, Erinnerungsstücke dazu, die sich auf die Ernte im Herbst beziehen und stelle Kerzen auf. Dann versuche, mit verstorbenen Familienmitgliedern und Freunden Kontakt aufzunehmen. Trauere besonders um diese, welche im letzten Jahr verstorben sind. Lausche, ob Du irgendwelche Anleitungen oder Fragen erhältst.

Gestatte, daß Nachrichten, Vorstellungen, Gefühle und Gedanken zu Dir kommen. Frage Dich selbst: was wünsch ich mir, was will ich von meiner dunklen Seite? Was will ich jetzt von meinem Geist?

Himmel: Stell Dir vor, daß Du Dich dem Ende von Zeit und Raum näherst. Schreite in diese Richtung fort und stell Dir vor, daß Du auf einmal ins Totenreich hineinschauen kannst. Wenn Du es Dir wünschst, wenn Du es willst, dann tritt dort ein, und nimm alles auf, was möglich ist.

Meer: Geh an das Ufer des Meeres, eines Flusses oder einer anderen Wasserfläche. Erweise den Geistern, die dort existieren Deinen Respekt. Es kann sein, daß sie ein Opfer oder irgend etwas was Du loslassen und weggeben willst, gerne annehmen.

Pflanzen: Schneide die zuletzt in Deinem Garten oder auf Deinem Feld gewachsenen Feldfrüchte ab und mach daraus z.B. eine Mais-Puppe oder eine *cailleach*-Garbe und heb sie bis zur Aussaat im nächsten Jahr auf. Überlege Dir eine Zeremonie zum Kompostieren der restlichen Gartenüberbleibsel, wobei Du bedenken mußt, daß viel Kraft darin liegt, wenn man Dinge, die Nahrung und Leben spenden, zurück in die Erde gibt, die ja die Quelle von allem ist.

Tiere: Erforsche die Wege, die Zugvögel bei ihrer Wanderung in Deiner Wohngegend zurücklegen und besuche Vogelschutzgebiete. Druiden lernten sehr viel vom Verhalten der Herden und der Vögel. Studiere das Verhalten der Tiere im Winter und beim Überwintern. Nimm Dir Zeit, mit Wildtieren in Kontakt zu kommen und zu kommunizieren, schau ihnen zu, schau darauf, ob sie sich wohl fühlen, bitte sie um Anleitungen.

Gottheiten: Erflehe von *Tlachtga* ihre druidische Weisheiten, indem Du ein Feuerritual machst. Lösche alle Lichter aus – dann laß Dir eine Zeremonie für *Tlachtga* einfallen – es werden Dir dann ganz spontan Gesänge und Anrufungen einfallen. Wenn Du dann so weit bist, dann bitte *Tlachtga*, ihr *Samhain*-Feuer anzuzünden – nun ist es Zeit, Dinge loszulassen und sie in ihrem Feuer zu verbrennen. Dabei kannst Du um lebensspendende Wärme, um feurige Leidenschaft, um Veränderungen oder um größeres Verständnis für das Element des Feuers bitten. Dann zünde Deine Kerzen wieder an.

KAPITEL 8: Selbsteinweihung zum wandernden Druiden

Zuerst wurde ich als hübscher Mann geschaffen –
in der Halle von Ceridwen sollte ich vornehmer, feiner gemacht werden.
Obwohl ich mich devot und bescheiden benahm –
War ich einer der Großen in ihrem stolzen Heiligtum.
[aus „Song of His Origins" – in *Taliesin* – S. 281 von *John Matthews*]

Selbsteinweihung ist ein notwendiger Schritt, um ein Druide zu werden – ob dies nun beabsichtigt oder spontan geschieht. Dieses Kapitel beschreibt beide Möglichkeiten. Einweihung im weiteren Sinn ist das gleiche wie die Fahrten eines Helden / einer Heldin. Als Wanderung bezeichnen wir die Reise eines Druiden auf seinem „inneren Pfad" – mit den Möglichkeiten, die beide bieten – Einweihung und Heldenfahrt. Dieses Kapitel beinhaltet Hinweise, wie man die manchmal gefährlichen Wege in Angriff nimmt: Die Trennung, das Hinabsteigen und die Rückkehr.
Du kannst auf zweierlei Art an *Taliesin* denken – entweder als Titel für einen mystischen Schamanen oder an den historischen Barden dieses Namens, der in der 2.Hälfte des 6.Jahrhunderts C.E. in Wales lebte. In der bardischen Lyrik beschreibt er seine Ausbildung und Einweihung durch die Zauberin *Ceridwen*.
Diese erstaunliche Göttin ist die Schlüsselfigur bei der Ausbildung von Einzuweihenden. Sie braut das Wissen aller Erdperioden in ihrem Kessel der Inspiration. Ihr Kessel ist voll von reichhaltigem Symbolismus – er bietet jedem Einzuweihenden einen Trank zum Trinken an, er ist der Mutterleib, in dem der Fötus ausgetragen wird, er dient den wesentlichen Stadien der spirituellen Entwicklung und den Bemühungen, aus der Ignoranz in Richtung magischer Inspiration zu reisen. So wie bei allen Lernenden – seien sie Künstler, Erzieher oder Schamanen – müssen Einzuweihende aus dem Bauch ihrer Lehrer heraustreten, an die Welt kommen und ihre Arbeit dann verrichten. *Taliesin* wußte dies:

Als ich gefangen war, erzog mich süße Inspiration und Gesetze wurden mir vermittelt in einer Rede ohne Worte;
Aber ich mußte vor einer bösen, schrecklichen Hexe fliehen, deren Kreischen erschreckend war.

.

Der Unterschied zwischen Orgasmus und Einweihung

Willst Du ein Druide werden, mußt Du Dich einer Einweihung unterziehen. Diese Einweihung transportiert Dich weiter in der Entwicklung Deiner Kraft und Erfahrung und bewahrt Dich davor, in den stehenden Gewässern des „Ich möchte ein Druide werden" zu verharren.

Wir sagen nicht, Du sollst „eingeweiht werden“, denn das erfordert, daß irgend jemand etwas weiß, das Du nicht weißt und an Dir etwas verrichtet: eine solche Beziehung macht Dich passiv. Eher schlagen wir vor, daß Du Dich selbst einweihen sollst, und Dir die Möglichkeit offen hältst, dies öfters in Deinem Leben zu tun. Das passiert aufgrund Deiner eignen Planung, oder ganz einfach dadurch, daß Dir das Universum eine tiefgreifende Erfahrung beschert.
Sich einweihen bedeutet nicht, nur zu beginnen, sondern auch zu entstehen! Einweihung bedeutet, daß Du gewisse Lehren aufnehmen mußt, aber auch, daß Du beginnen sollst, innere Weisheit zu fördern, entlang des Pfades des Rituals vorwärts zu schreiten. Was Du erlernst und erfährst wird Deinen Zustand und spirituellen Weg entscheidend beeinflussen. Eine Einweihung berührt uns zutiefst, unveränderlich, sobald wir mit dem Universum auf diese machtvolle Art in Beziehung treten. Durch Risiko und Bemühungen, durch Qualen und Enthüllung der Selbsterkenntnis kommen wir ans Ziel und verdienen uns so das Recht und die Verantwortungen, Druide zu sein. Das Durchgangsritual befördert uns auf diese neue Ebene. Eines wissen wir ganz genau: Einweihung bedarf tiefer persönlicher Erfahrung. Sie dringt in unsere Moleküle und Zellen ein und ändert uns für immer. Du kannst nicht „etwas darüber lesen“, um es zu erreichen, genausowenig, wie Du durch lesen schwimmen lernen kannst. Im Gegensatz zu einem Orgasmus kannst Du Einweihung nicht vortäuschen. Es ist eine innere intensive persönliche Erfahrung. Eine andere Person, ein Geist oder ein Tier kann als Führer dienen, als Lehrer oder als Schützer des Vorganges, aber im Endeffekt müssen wir die Reise alleine antreten.
Nun einiges zum Begriff „wandern“:
Um einen nicht geschlechtsbezogenen Ausdruck zu wählen (im deutschen geht es leichter: man kann von einer Heldenfahrt sprechen – egal – ob diese von einem Helden oder einer Heldin gemacht wird) verwenden wir für die spirituelle Reise das Wort „wandern“. Das Wort *peregrina/o* bedeutet im spanischen nicht nur Pilger, das Zeitwort *„peregrinate“* bedeutet auch eine Reise durch fremde und unbekannte Orte, entlang eines inneren Weges zu reisen. Die Kelten lebten in einer heroischen Gesellschaftsordnung, in der sowohl Frauen als auch Männer alle Rollenbilder einnehmen konnten, als Krieger, als weiser Mensch und als Abenteurer. In unserem Buch wollen wir auf keinen Fall verewigen, daß nur der Mann als Held fungiert (einer oben) und die Frau als die Gerettete (eine unten). Das würde nicht der keltischen Weltanschauung entsprechen. Wir sind der Ansicht, daß den Kelten wahrscheinlich der Ausdruck „wandern“, mit obiger Bedeutung, die dahintersteckt, sehr gefallen hätte.

Wir haben dieses Wort gewählt, um beide Geschlechter als gleichberechtigt zu betrachten und um auf die fremden Welten hinzuweisen durch die der Einzuweihende viele Male reisen muß.

Selbsteinweihung

Es gibt viele Druidenzirkel, die, um auszubilden und einzuweihen Adepten durch ein Stufensystem durchschleusen, während andere zwar Anleitungen, aber keinen strukturierten Prozeß anbieten. Für jene, die es vorziehen, ihre Einweihung selbst vorzunehmen, bieten wir zwei Vorgangsweisen an:
Die geplante und die spontane Einweihung.
Maya erzählt von ihrer formalen Selbsteinweihung zur Druidin, über das Ritual des Durchdringens bis zu ihrem wahren inneren Selbst. *Nicholas* berichtet von einer mächtigen ungeplanten Einweihung, die ihm in einem Wald in Irland widerfuhr. In der Folge findest Du in diesem Kapitel die druidische Einweihung, folgend dem uralten Muster einer Heldenfahrt: Trennung, Hinabsteigen und Rückkehr.
Da schon viel über eine solche Heldenfahrt geschrieben wurde, werden wir uns hier auf die spiriuelle Pilgerreise einer Heldin beschränken.
Wenn Du eine Selbsteinweihung planst, dann stell Dich auf einen direkten Weg, plane einen geradlinigen Ablauf. Bestimme ein Jahr und einen Tag in der Zukunft als Zeitpunkt, um Deine Einweihungszeremonie zu vollziehen. Bereite Dich zuerst monatlich, dann wöchentlich und dann täglich darauf vor, je näher dieser Zeitpunkt heranrückt.
Erkenne Eigenschaften, die bei Dir zu schwach ausgebildet sind und übe Dich in diesen Fähigkeiten bis Du Deine spirituellen, geistigen und ethischen „Muskeln“ entsprechend gestärkt hast. Mach Dir einen Lehrplan und vollziehe ihn rigoros, damit Du rechtzeitig fertig bist. Lerne alles was für Dich möglich ist. Vereinfache und säubere Dein Leben in allen Aspekten, sodaß Du beunruhigende, schwatzhafte und nervösmachende Muster ausklammern kannst. Ersetze sie durch Ruhe, Sicherheit und Geradlinigkeit. Beginne damit, auf Versammlungen anzukündigen, was Du zu tun beabsichtigst und achte auf diesbezügliche Rückmeldungen: Beachte, wer Deine Bemühungen befürwortet und wer eher dagegen ist. Wenn Dein Selbststudium fortschreitet und Deine Ziele klar werden, dann schreibe jene Absichten nieder, die Du am Tag Deiner angekündigten Selbsteinweihung erfüllen oder umsetzen willst. Überleg Dir, welche Dir nahestehenden Menschen Dich dabei unterstützen könnten. Bleib offen gegenüber allen Ideen und Anleitungen, die aus der subtilen Quelle in Deinem Inneren an Dich herangetragen werden (Intuitionen).

Wenn Du einen Stufenplan aufzeichnest demzufolge Du Dich selbst zum Druiden einweihen willst, dann ist das eine wertvolle Art des „Pfad findens“. Auf keltische Art wirst Du quasi zu einem Barden, der über Deine Taten und Gedanken berichtet, über die Veränderung Deiner Form (*shape shifting*) und Deinen inneren Reisen. Nach einer machtvollen Erfahrung entdeckte *Maya* eine reinigende Einweihung durch die Zeiten hindurch und beschrieb jede Periode, in der sie sich in irgend einer Form als existierend fühlte. Sie ersuchte um Inspiration darüber, wie die Dinge damals abliefen und es überkam sie das Bedürfnis, das alles niederzuschreiben, als sie vor einem gut bekannten, moderenen Hilfsmittel eines Druiden saß, nämlich ihrem Computer! Und so begann die Beschreibung dieser Erfahrung:

Du befindest dich im Inneren einer großen Höhle. Im Mutterleib der riesigen Erdenmutter. Das flackernde orange Licht des Feuers in der Mitte verbindet dich mit allen anderen Mitgliedern deines Stammes. Trommeln ertönen zum Rhythmus des Herzschlages der Gruppe. Das Singen und Trommeln hallt wie ein Echo von der hohen, steinernen Decke wider und ruft Resonanz in deinen Knochen hervor. Die Felle, die du trägst riechen mehr nach deinem Körper als nach dem des Fuchses, dem sie einst gehörten. Der schwere, moschusähnliche Duft deines Clans vermischt sich mit dem Geruch der lehmigen Kräuter, die dahinköcheln, mit dem des brennenden Holzes, mit dem des brennenden Öles, welches in Gefäßen außerhalb des Zirkels raucht. Die Erinnerungen sind alt. Ihr betet oft zusammen, wenn die Sonne ihre Hitze zeigt oder sie verbirgt, wenn der Mond sein Licht zeigt oder es verbirgt – so wie in dieser Nacht. Es war immer so.

Eine geplante Selbsteinweihung (*Maya*)

Du kannst ruhig einige der Elemente von *Maya's* Ritual als eine Richtlinie für Deine geplante Selbsteinweihung verwenden. Manchmal ist es besser, über eine erfolgreiche, formvollendete Zeremonie zu lesen, über ihr Dahinfließen und die Abfolge ihres Stufenplanes. Das ist viel hilfreicher als mühevoll eine Liste der Dinge anzufertigen und nachzuvollziehen, die für die Durchführung eines Rituals vorbereitet werden müssen. Wir empfehlen Dir, diese Vorschläge insoweit zu modifizieren, damit sie zu Deinem Ritual passen.

Dagegenstossen

Vor einem Jahrzehnt wurde ich von meine Freundin Amy Druidenprinzessin genannt. Dieser Titel war zwar sehr attraktiv, aber unverdient. Ich wurde mehrmals durchs Universum gewirbelt, bis ich genügend Wissen erworben hatte. Erst danach konnte ich am College Vorlesungen halten, die sich mit Drachen, Druiden und heiligen Steinen befassten, und später hielt ich auch Diavorträge bei keltischen Vereinen.

Die Geschwindigkeit meines Lernens nahm zu. Während eines Urlaubs in Wales führte mich ein noch walisisch sprechender Freund beim Obersten der Barden von Wales ein. Dieser rezitierte seine preisgekrönte Dichtkunst. Dabei wurde er von seiner Frau auf der Harfe begleitet. Anschließend sprach ich auch mit dem Erzdruiden dieses Landes. Dabei hatte ich den Eindruck, daß ich dies schon früher einmal getan hatte.
Dadurch ist uns eines klar: wenn wir in unserer spirituellen Entwicklung für den nächsten Schritt nach vorne bereit sind, kann so etwas passieren – so wie ein eingeborener Indianer einst sagte: wir „stossen praktisch dagegen". Wir beginnen zu fragen und fühlen dabei, daß irgend etwas auf der anderen Seite des Eingangstores ist. Wir sind reif für die Selbsteinweihung, wenn wir den Drang verspüren, der Öffentlichkeit Informationen über unser persönliches Wachstum (Entwicklung) bekanntzugeben. Wir kommen mehr als einmal in unserem Leben zu diesen „Pforten".

Grundlagenarbeit

Ich bereitete mich ein Jahr und einen Tag darauf vor, bevor ich die Selbsteinweihung als neu geprägter Druide vornahm. Das ist jene mythische Zeitspanne, die *Ceridwen* benötigte, um in ihrem Kessel die Essenz aus ihrer Weisheit herauszudestillieren. Meine Vorbereitung fand auf 3 Wegen statt: Studium, Ritual und Inspiration.
Während des Jahres des Studierens entwickelte ich eine Checkliste und ich arbeitete mich durch sie durch und baute so mein Basiswissen auf. Ich nahm jede Information, die Druiden betraf, auf und arbeitete sie durch, bis daß ich sie verinnerlicht hatte.
Das Schaffen von und Teilnehmen an Ritualen wurde in meinem weiteren Leben viel häufiger und begann den Kreislauf der Jahreszeiten zu kennzeichnen. Ich lernte vieles über die anderen Welten, die wir in dem tranceähnlichen Zustand, den wir während eines Rituals erreichen, des öfteren betreten konnten, über die Wichtigkeit der inneren Vorbereitung, das Setzen von Zielen, das Schützen des Zirkels, die Anteilnahme in bezug auf jeden Anwesenden, und die Verwendung von Musik und Bewegung. Ich begann vier Monate vor dem großen Ereignis eine Pilgerreise in alle vier Himmelsrichtungen. Auf meinem Weg nach Osten nahm ich Kontakt mit der Luft auf, in dem ich entlang von 1o.ooo Fuß hohen Bergkämmen wanderte, sogar mitten in einem Sturm, bis ich zu einem vereinbarten Platz kam, wo ich mit einigen Freunden ein Ritual abhielt. Wir wurden dabei von der Luft erfüllt! Nach Süden und zum Feuerfest an *Samhain* ging ich in ein Indianerdorf in Zentrum von Mexiko. Ich verbrachte die Nacht mit den Eingeborenen auf den Gräbern ihrer Vorfahren, auf einem Friedhof, erleuchtet von tausenden von Kerzen, wo ich um Erlaubnis bat, meine eigene Druidenzeremonie abzuhalten.

Nach Westen und zum Wasser: Ich badete im Winter im *Oak Creek* in der Nähe von *Sedona*, eines der schönsten durch das Wasser geformten Canyons im Westen. Nach Norden und zur Erde: Ich verbrachte eine Nacht in einer weißen Alabasterhöhle. Der kalte Wind, der aus ihrem Inneren herauswehte hielt mich wach.
Während dieses Jahres, in dem ich die Inspiration zu mir einlud, gelangte ich von der bloßen Verehrung „Der Göttin" in ein Naheverhältnis mit spezifischen Göttinnen. Bei meiner Einweihung ersuchte ich *Ceridwen*, mir einen Behälter anzufertigen, in dem ich das keltische Wissen bewahren konnte. Ich erflehte von ihr die Kräfte, die sie ihren Nachkommen duch *Taliesin* gab – Erinnerungen von keltischen Bildern aus der grauen Vorzeit, Inspiration für die Menschen der Gegenwart und Geheimnisse für die Zukunft. So wie die Flüchtigkeit der Elfen, die man praktisch nur aus dem Augenwinkel sehen kann, öffnete sich mir der Kessel der Inspiration nicht auf Befehl, sondern nur dann, wenn ich auf ihn eingestimmt war.

Das Unerwartete und Rätselhafte

Meine Nachforschungen gingen tiefer und entwickelten ein Eigenleben. Ein völlig unerwartetes Ergebnis war, daß ich dazu gezwungen wurde, immer die Wahrheit zu sagen. Im Gegensatz zu meiner Konditionierung als immer höfliche Neutrale, der ich als Konformist unterzogen wurde, kam nun Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit in jeder Form aus mir heraus. Ich entschuldigte mich bei den wenigen, denen das nicht behagte, und nahm jene vielen, mit denen ich deswegen nun engere Bindung hatte, freundlich an.
Eingeweihte werden immer wieder befragt. Ich entschied mich, die rätselhafte Frage, die dem Barden *Amergin* zugeschrieben wurde, zu beantworten:
„Wer außer mir kennt das Geheimnis des unbehauenen Dolmen-Torbogens?"
Im bretonischen, der keltischen Sprache Britanniens, sind Dolmen die Tischsteine (zwei vertikal, einer horizontal darüber). Ich war des öfteren innerhalb dieser höhlenähnlichen Durchgänge, die von jungsteinzeitlichen Menschen aus Megalithen errichtet wurden, und begann nun, herauszuarbeiten, wie man in ihre spirituelle Struktur eindringen kann. Sie dienen als Eingänge zur Unterwelt. Einweihungen fanden innerhalb solcher Dolmen statt und die Menschen wurden spirituell durch diesen Geburtskanal eines Durchgangs aus Steinen wiedergeboren. In späteren Zeiten standen die Dolmen für die Struktur des keltischen Wissens, das *Ogham-Alphabeth*, mit Inschriften an ihrer Außenseite. Was bedeutet der Raum im Inneren des Einganges? Der Atem der Götter bläst Inspiration durch uns, genauso wie die Luft in den Eingang einer Dolme hineinbläst. Deren Inneres steht für Weisheit und diese ist viel schwerer fassbar, als Wissen.

Die Botschaft dieser unbehauenen Dolmen war, daß ich meinen Geist und mein Herz öffnen muß, meine inneren Räume, aus denen Schaffenskraft und die edelsten Absichten kommen.

Zeremonielle Veränderung

Von den 30 Leuten, die bei meiner Einweihung anwesend waren, übernahm ein jeder einen Teil des Rituals, so wie es bei den Clans in vergangenen Zeiten üblich war. Sie beteiligten sich mit Schminken, Türstehen, Heizen des Kessels, Tanzen, Lesen, Schauspielern und Lenken der Energie. Für das Ereignis war es eine große Bereicherung, daß Freunde da waren, die mit ihren Kräften und Talenten dazu beitrugen. Als wir rund um den Steinkreis saßen, an einem sonnigen Februartag, rezitierte eine Freundin ein Gedicht, das sie selbst geschrieben hatte. Es beginnt: „*Maya* wurde aus einem Ei und einem Knochen heraus geboren, einem hohlen Knochen, durch den die Druiden ihre Seele bliesen.“ Ich wählte den Schlangendrachen zu meinem Totemtier, erklärte mein Lebensmotto und bezeichnete meinen Pfad des Schicksals. Ich wurde von einem Freund, einem überregional bekannten (Neu-)Heiden mit heiligen Fragen geprüft. Ich verlautbarte, was meine Stammeslinie zu all dem beigetragen hatte. Auf diese Art und Weise verband ich mich selbst mit meinen Vorfahren, den Bewahrer-Leuten der Weisheit und der alten Lehren. Ich erlernte von ihnen die Wissenschaften der Erde, des Himmels und des Meeres. Ich konnte auf einmal mit jener Alchemie arbeiten, die das gewöhnliche mit dem geheiligten, das alte mit dem modernen, das intuierte mit dem erlernten verbindet.

Der Kreis schließt sich

Als Ende für Dein Ritual empfehlen wir Dir, Dir selbst zuzugeben, was Du gelernt hast. Andere (Solche mit und ohne Körper) könnten Dich belauschen. Ich machte am Ende der Zeremonie folgende Feststellung:

Hier ist meine Antwort, werte Vorfahren! Ich weiß nun über das Geheimnis der unbehauenen Dolmen bescheid, weil ihr mich dorthin geführt habt, weil ich die Höhle betreten habe, weil ich in die Flammen des Kessels eintauchte.
Das Geheimnis ist folgendes: Ich bin der Tempel und die innere Welt ist mein göttliches Selbst. Die Dolme ist die Verbindung zu allem Wissen meiner Vorfahren. Die milchige Substanz der Angst und des Zweifels verschwand von meinen Augen, genauso wie eine Schlange ihre Haut abstreift.
Weil ich Keltin bin, betreibe ich Magie und höre die Musik der Elfen. Wenn ich schlafe, reise ich durch das Portal der Dolme in die Anderswelten. Wenn ich wach bin, dann habe ich Visionen, die außerhalb unseres Raum-Zeitgefüges existieren. Ihr seid Zeugen meiner Wiedergeburt, für mein Leben als eine Druidin. Seid gesegnet!

Eine ungeplante Einweihung (*Nicholas*)

Während einer Irlandreise im Jahre 1985, die er gemeinsam mit einer kleinen Gruppe von Freunden unternahm, hatte *Nicholas* eines seiner außerordentlichsten Erlebnisse. In einem abgeschiedenen Waldstück in der Nähe von Glendalough, in der Grafschaft Wicklow, traf er eine Wesensform, die er nur mit dem „Grünen Mann" in Einklang bringen konnte – *Herne*, der Fürst des Waldes. Er selbst fühlte sich wie wenn er in vielen Wesensformen drinnen wäre. Vor allem erwachten sein Selbst, seine Tradition, seine Vorfahren und seine Verbindungen zu all diesem. Über diese spirituelle Erfahrung erzählt er in seinem Buch: *Seine Geschichte: Männlichkeit in der nachpatriarchalischen Welt* (publiziert bei Llewellyn, 1995). Er betrachtet dies als eine Einweihung in sein Sichselbst, in sein Druidentum. Deren Folgen hatten weitreichende Konsequenzen für sein späteres Leben.

Er fand heraus, daß das Erleben einer Wiedervereinigung mit seiner Stammlinie an besonderen und heiligen Plätzen seines Heimatlandes passiert und eine Offenbarung von Wissen und Vorstellungen aus seinem Inneren heraus bewirkt. Er fand nicht viel Bedeutung in Einweihungen, die von außen an ihn herangetragen wurden, z.B. Rituale der Einführung in eine Gruppe. Im Gegenteil, er spürte, daß Einweihung ein Prozeß ist, bei dem ein Mensch mit seinem (oder ihrem) inneren Selbst eng verbunden wird. Es ist ein innerer Prozeß der Vorbereitung, der Pilgerreise und des Sich-dem-Selbst-Öffnens, und des Öffnens gegenüber dem *spiritus loci* (Geist des Ortes). Nachdem er weitere Erfahrungen in Schottland gemacht hatte, entdeckte *Nicholas*, daß alle seine Urahnen – von denen er vorher meinte, sie seien Anglosachsen oder englisch gewesen – aus Schottland stammten. Sein Stammbaum: Watson, Fleming, Adam, Lockhart, Laurence, Livingston, Read, McClellan, und McCleod – alle stammen aus Schottland. Ein anderer Familienname in seiner Linie – Brennand – stammt möglicherweise aus Irland und Mann, eine Abteilung des Clans Gunn, dürfte von der Isle of Man gekommen sein.

Möglicherweise kann in nächster Zukunft ein keltischer „Stamm" für die Einweihung von jungen Menschen wieder geschaffen werden? Gegenwärtig besteht eine solche soziale Einheit nicht, daher bleibt es jedem einzelnen von uns selbst überlassen, seine Einweihung selbst vorzunehmen – keine leichte Aufgabe. Eine Pilgerreise eignet sich dazu ideal, denn sie entfernt uns von unseren üblichen Gewohnheiten und öffnet uns einen Weg zum Speziellen, zur Synchronisation und zum Unbekannten.

Es funktioniert auch, wenn man sich in die Einsamkeit zurückzieht, besonders, wenn man eine Zeit alleine in der Wildnis verbringt oder auch gemeinsam mit anderen, die die selbe Zielsetzung haben; aber diese Methode ist nicht für jedermann geeignet.
Der Grund für eine Einweihung ist, uns die Existenz des ewigen Selbsts wieder bewusst zu machen. Sie verschafft uns auch die Erfahrung, die uns mit der Weisheit unserer vielen Leben überflutet und uns einen Blick in die Ewigkeit gestattet. Wenn dies stattfindet, besteht die Herausforderung darin, daß wir es in unser eigenes Selbst einbeziehen. Die Einweihung wird uns wie ein Signal gegenübertreten, welches wir weder vermeiden oder ignorieren können. Wenn wir es ignorieren, dann wird der Einweihungsprozeß unbedeutsam sein und wir können sogar vergessen, was passiert ist – so wie bei einem Traum. Wenn wir die Einweihung beachten und uns leiten lassen, dann wird sie von einer wachsenden Bedeutung für unser Leben werden. Der Eindruck wird gewaltiger und bedeutender werden, je mehr wir verstehen, was geschah. Das Endprodukt einer Einweihung ist Selbsterkenntns. Nach einer Einweihung wirst Du völlig zufrieden sein und Dich zum ersten Mal in Deinem Leben in Dir selbst „zu Hause“ fühlen.
Während er diese Erfahrung machte, fühlte *Nicholas*, daß er seinen spirituellen Pfad wiedergefunden hatte. Er verstand auch, daß die Einweihung parallel zur Selbsterkenntnis ein spezielles Verantwortungsgefühl mit sich brachte: Es war nun seine Aufgabe, mitzuwirken, die keltische-druidische Tradition am Leben zu erhalten! Nun war es seine Aufgabe, Anwendungen, mythischen Bilder und Symbole zu propagieren, inspiriert durch die Tradition, sodaß andere von sich aus an diese Dinge herantreten, und ihre eigene Einweihung empfangen konnten. Seine Einweihung zeigte ihm – neben anderen Dingen – den Weg, ein Schriftsteller, Gesschichtenerzähler und Künstler zu sein und zwar aus seiner eigenen Tradition heraus.
Diese Erfahrung wurde das Leitsignal seines Lebens und verlieh ihm seinen Druidennamen.
Es gibt Hinweise, die Dir bewußt machen, daß eine Einweihung bevorsteht. Vielleicht hörst Du Musik, die einen unglaublichen Einfluß auf Dich ausübt. So einzelne Musikfetzen können aus der Entfernung an Dein Ohr kommen und wie die Musik Deiner Seele klingen – und dies ist tatsächlich die Musik Deiner Seele. Synchrone Vorkommnisse häufen sich und in allem liegt eine tiefere Bedeutung. Verharre nicht darin, und laß Dich nicht von ihrem Glanz blenden, sondern schreite auf Deinem Pfad fort: es werden Dinge passieren, die schicksalsgegeben erscheinen, wie wenn das Schicksal Dich selbst erfassen würde.

Freunde spielen dabei eine wichtige Rolle. Vielleicht begegnest Du irgend jemand, bei dem Du den Eindruck hast, daß Du ihn schon ewig kennst. Vielleicht fühlst Du sogar, daß Du diese Person in Deinem vergangenen Leben getroffen hast. Ob das jetzt wahr oder falsch ist, ist bedeutungslos, verglichen mit den Gefühlen, die Du empfindest, ausgelöst durch den Freund, das Gefühl, daß Du irgend etwas schon immer gewußt hast. Dabei kann oder kann auch nicht herauskommen, daß der Freund dafür verantwortlich ist – denn dieser ist ganz einfach ein Spiegel für Dein Selbst. Dein Gefühl beweist letztendlich, daß Du Dein ewiges Selbst erkannt hast.
Jedes Selbst hat eine Markierung, einen essentiellen Wesenszug, welchen es durch die Zeiten mit sich führt. Wenn Dein „Markenzeichen“ durch Liebe, Musik, Natur, Dichtkunst oder Freundschaft zum Leben erweckt wird, dann erinnere Dich daran, daß es die Stimme Deines eigenen ewigen Selbst ist und laß es an Dich herankommen. Genauso wie Du eines Musikstücks überdrüssig werden kannst, wenn Du es zu oft gehört hast, zieht sich das Selbst zurück, wenn es überbeansprucht, zu oft angewandt oder einer rationalen Analyse unterworfen wird. Halte Dir die innere Welt gewogen, betrachte sie als Mysterium. Dieses ewige Reich zeigt Dir alles, was Du an Wissen brauchst.

Die Pilgerreise

Wenn wir der auf der ganzen Welt bekannten Tradition der Heldenfahrt folgen, insbesondere der in der keltischen Mythen aufgezeigten, dann müssen wir herausfinden, wie Du Deine eigene Pilgerreise machen kannst. Die keltischen Mythen kennen zwei große Kategorien von Geschichten, die sich mit Übungen für die Einweihung befassen: *tochmarcha* (den Hof machen) und *tána* (der Rinderraub). In den Geschichten, die vom Hofmachen berichten, haben die Frauen oft magische Kräfte und kennen die Entwicklungsschritte hin zum Vollkommenen und der Balance zwischen Irdischem und Feinstofflichkeit. Daher leiten sie den männlichen Helden (siehe Kapitel 6 über die geheiligte Sexualität). Beide Partner müssen zur Vertiefung ihrer Persönlichkeitsentwicklung Prüfungen bestehen, Aufgaben bewältigen, sowohl bezüglich ihre Beziehung, als auch der Außenwelt.
Bei den Viehraubgeschichten unterwerfen sich Männer und Frauen einem harten Training und dann erweitern sie ihre Erfahrung durch das Prüfen ihrer Geschicklichkeiten und ihres Mutes bei großartigen Abenteuern, wenn sich überraschenderweise die Gelegenheit dazu bietet.

Bereite Dich nun auf Deine Reise vor, auf Pfade, die Du vormals nie beschritten hast. Denk daran, daß wir viele Male im Leben eingeweiht werden – manchmal bewußt, manchmal unbewußt. Sei wachsam, achte auf Gefühle und Empfindungen, auf Sehnsüchte und Ängste, auf Zurufe und Zögern.
Umgib Dich mit den Gerätschaften eines Druiden – wie z.B. einen Stab, um Energie zu richten, eine Robe zum Schutz, eine Sichel, um emotionelle Ketten, die Dich an die Vergangenheit binden, zu durchschneiden. Wir empfehlen, auch ein Schwert der Wahrheit dabeizuhaben, für Momente, wo es schwer wird, ehrlich und aufrichtig gegen sich selbst zu sein. Möble Deine Fähigkeiten zum Gestaltenwandel auf (*shape-shifting*), damit Du Dich als Vogel sehen kannst, wenn Du irgendwo hinunterfällst, als Fisch, wenn Du zu ertrinken drohst, als Luftpartikel, wenn Du brennst, und vielleicht als Wiesel, wenn Du glaubst, Du wirst erdrückt. Verwende die druidische Technik der Voraussicht, damit Du „sehen" kannst, wohin Du gehst. Benutze Deinen inneren Kessel der Inspiration und der Regeneration. Sei ein Schüler an der Seite von *Ceridwen*. Bist Du nun fertig? Laßt uns nun das übliche, das gewohnte, um das wir Bescheid wissen, verlassen ....

Trennung

Üblicherweise löst ein mächtiges Ereignis diese Trennung aus, diesen Zeitraum, in dem wir uns selbst neu schaffen – ähnlich der Erfahrung, die wir machten, als wir als Heranwachsende unser Elternhaus verließen. Welche Vorkommnisse können wir hier anführen, die lebensverändernd wirken und die eine totale Umwandlung unseres Lebens, unseres Lebensstils auslösen?
Diesbezüglich negative Vorkommnisse sind z.B. Geisteskrankheit/-schwäche, Verlust einer Position, Verlust der geliebten Person, eines Familienmitgliedes, Mißbrauch oder Abhängigkeit. Weiters Isolation, Furcht und Angst, die „midlife crisis" und spirituelle Öde (Freudlosigkeit).
Positiv sind das Finden eines „Seelenpartners" (einer Geschwisterseele), Gebären eines Kindes, wichtige Geburtstage, Beginn oder Absolvierung der Schule, beruflicher Erfolg, Schaffen wertvoller Sachen.
Wir können das auslösende Moment nicht kontrolliere, aber wir haben die Wahl, wie wir mit der Trennung von dem uns Bekannten umgehen können. Um diesen Lebenszufällen eine druidische Färbung zu geben, denk an sie als Wegweiser und Zeichen auf Deinem spirituellen Weg.
Dann wird geistige Erkrankung oder Erschöpfung zu einem Besuch einer veränderten Realität, Angst wird zur Aufforderung, seine kriegerischen Fähigkeiten zu üben und zu verbessern und Kreativität wird zum Ventil, aus der die keltische Inspiration ausströmen kann.

Vorkommnisse, die unser Leben verändern, treten oft unerwartet auf. Wir wollen oft keine Veränderung, aber dann werden wir plötzlich dazu getrieben, es zu tun: Irgend etwas bewegt uns auf den Pfad des Eingeweihten hin. Typischerweise hat unser Leben folgende Muster: Perioden, in denen wir relativ stabil sind, wechseln mit solchen, wo wir uns in Aufruhr, Krise oder in einem Durcheinander befinden. Diese Krisenperioden wirken wie geschickte Lehrer, die uns mit wichtigen Wahrheiten in Berührung bringen und verursachen einen Wechsel in unserem Inneren.
Wenn wir bereit sind, uns von dem Bewußten zu trennen – unmittelbar bevor wir fühlen, daß wir bereit sind – begeben wir uns auf die Reise.
Diese Trennung kann plötzlich durch ein traumatisches Ereignis ausgelöst werden, insbesondere wenn sich unser Leben an einem Durchgangspunkt befindet, oder bewußt, indem wir sie selbst herbeiführen. Die Basis auf der *Nicholas* und *Maya* arbeiten ist, daß uns der dunkle Gott und die dunkle Göttin geleiten. Wie *Gwion*, der sich vom simplen, uninspirierten Arbeiter zum unglaublich schöpferischen *Taliesin* entwickelte, und zwar durch die Einweihung mit Hilfe von *Ceridwen*, werden wir Schichten abtragen, bis daß wir unserer nackten Wahrheit gegenüber stehen. In diesem Sinn bewirkt das Gestaltenwandeln – Drehungen und Wendungen, die wir machen müssen, damit wir uns selbst den Anschein dessen geben, was andere erwarten – daß wir zur Wahrheit vordringen, sodaß wir sind, was wir wirklich sind.
Starhawk, eine der führenden Persönlichkeiten der Wicca-Erkenntnistheorie, sagt, daß der Grund für ein Ritual der ist, daß wir Zustände schaffen, in denen wir große gezeitenähnliche Strömungen durch uns hindurchfließen lassen. Rituale können lebensverändernde Zustände schaffen.
Aber eher trifft zu, daß uns Rituale ermutigen, Veränderungen durchzuführen, und uns zeigen, wie wir uns aufraffen können, wenn wir unter Verwirrung, Schmerz und Angst zu leiden haben. Wenn Du durch ein Trennungsereignis aus der Bahn geworfen wirst, dann versuche Dich so rasch wie möglich aus einer etwaigen Ablehnungshaltung zu befreien. Dabei hilft Dir das Aufsuchen eines geheiligten Ortes. Rituale weisen Dir den Weg, einen Ausweg aus einer Krise zu finden, sie zeigen Dir den Weg, zur schwarzen Göttin bzw. dem schwarzen Gott hinabzusteigen, und von dort wiederzukehren.
Daher empfehlen wir, daß Du jedes Deiner Einweihungsereignisse planst (oder zumindestens bemerkst, wenn sie passieren) und diese Stadien rituell kennzeichnest. Du kannst z.B. für Dinge, die Du hinter Dir lässt eine Zeremonie des Verlustes abhalten. Wenn Du Dich auf der Pilgerreise verwundbar fühlst, dann schütze Dich durch das Setzen von starken Wächtern rund um Dich herum. Suche Deine Leitfiguren und Beschützer unter den Tieren, bleib in der Nähe Deiner Bäume und bitte Deine Vorfahren um Leitung und Weisheit.

Beruhigend ist, daß wir über diese Reise Bescheid wissen: viele andere haben vor uns diese Erfahrungen gemacht. Die Trennung und das Hinabsteigen zu den dunklen Göttern sind notwendig, damit uns unsere Pilgerreise durch die spirituellen Räume und Höhlen des Lebens führt. Frauen berichten dabei mehr über depressive Zustände als Männer. Depression kann durchaus der medizinische Fachausdruck für das Gefühl sein, daß wir im Rahmen einer Einweihung bei der Trennung und dem Hinabsteigen in die Dunkelheit empfinden. Frauen haben meist mehr Erfahrung mit depressiven Zuständen in ihrem Leben, weil sie wahrscheinlich öfters die Erfahrung des Verlustes und der Trennung erleben als Männer und daher eher bereit sind, der schwarzen Göttin gegenüberzutreten. Frauen sind eher dazu bereit, ihre inneren Gefühle zuzulassen. Aufgrund ihrer Fruchtbarkeit verstehen Frauen sehr gut, daß das Leben ein Kreislauf ist und daß es keine Erneuerung ohne dem Tod des alten gibt. Die Pilgerreise ist eine direkter Weg zur Veränderung. Sie gestattet uns, soziale Rollenbilder und äußere Vorwände über Bord zu werfen und so unser inneres Selbst zu enthüllen, mit dem wir getrost den Rest unseres Lebens dahinwandern können.

Wie *Gwion* und *Ceridwen* können wir niemals wieder zu unserem Jetztzustand zurückkehren, sobald wir den Samen der Dunkelheit verschluckt haben. Wir gebären unser wahres Selbst. Die göttliche Anwesenheit in uns erwacht und durch diese Anwesenheit können wir nicht länger durch die Fallstricke der Vergangenheit gefesselt werden. Wir mögen zwar erschreckt werden, aber nun sind wir erlöst! *Joseph Campbell* sagte, daß wir das Ziel unseres Vorhabens finden, indem wir uns selbst als den Brennpunkt des Geschehens erkennen. Die Reise in unsere dunklen Individualitäten erfordert Mut, daher senden wir für uns unseren persönlichen Krieger in die Schlacht. Dieser ist die Seele in Bewegung, die Essenz des Mysteriums des Lebens. Die dunkle Reise hilft uns, die Energie in unserem tiefsten Inneren zu finden. Die exakte Bedeutung des Gral-Bildnisses, der Quelle, aus der wir in unser Sein hineinkamen, kann am Höhepunkt dieser Reise erfaßt werden.

Ein Wort zur Ermunterung: wir kommen auf der anderen Seite mit weniger Fesseln – also freier – heraus. Auch wenn wir ängstlich sind, wir haben viel Ballast hinter uns gelassen. Wir mögen uns zwar nackt und naturbelassen fühlen, aber es macht uns frei. Das ist das Mysterium, die ewige Wahrheit, von der uns die Mythen berichten. Wir haben in uns den Kessel der Wiedergeburt. Wir können uns selbst befreien. So wie der für die Göttin Verantwortliche in der Wicca-Bewegung sagt:

„Sei Dir bewußt, was Du suchst, das Herbeisehnen bringt Dir nichts, bis daß Du das Mysterium erkannt hast: Wenn Du das was Du suchst nicht in Dir selbst findest, wirst Du es niemals außerhalb von Dir finden."

Der Abstieg zur schwarzen Göttin

Die grundlegenden Quellen, die „Göttin“ oder „Gott“ genannt werden, haben zumindest zwei Aspekte: das Licht und die Dunkelheit, welche in Beziehung zur lichten und dunklen Periode des Jahres stehen. Nun werden wir uns nur mit der Göttin befassen.

Um über die dunkle Göttin zu sprechen, braucht man nicht unbedingt an ein eigenes Ding, genannt Göttin glauben, noch braucht deswegen irgend eine Angst vor dem Dunklen entstehen. Menschen können Zutritt zu der dunklen Göttin erlangen, ohne größeren Schrecken als den, der entsteht, wenn wir in die Winterperiode kommen. Die dunkle Göttin spricht zu uns durch die sehr alten, sehr natürlichen, aber auch jenen Teilen in uns, die sich keineswegs mit Analysen befassen. Sie spricht durch Intuition, Schatten, Träume, Instinkt und unseren Gefühl aus dem Bauch heraus. Sie ist zugegen in den gespeicherten Informationen, die wir in den niederen Teilen unseres Gehirns und in unserem Körper abgelegt haben. Wie die Mondenergie beleuchtet sie die geheimnisvolle Dunkelheit unserer inneren Lebenskräfte.

Diese Göttin kennt die Gewalt unseres Zorns und unserer Aggressivität, aber auch unserer Fähigkeit zu lieben und Leben zu spenden. *Ceridwen* ist ihre Meisterkämpferin, die Vorkämpferin aller Kräfte, die sich dagegen sträuben, bequem in unsere soziale Ordnung hineinzupassen.

Das Hinabsteigen zu der schwarzen Göttin ist eine langsame, vielleicht auch schmerzhafte Phase der Selbsterkenntnis. Wir haben Dinge zuzulassen, die sich unterhalb der sozialen Person, dem Ego, dem dressierten Selbst befinden. Wir kehren zurück zu dem Zustand, wo wir etwas durch den Körper und nicht durch Worte erkennen. Hast Du noch nicht bemerkt, daß der Körper alles was in unserem Leben passierte weiß und abgespeichert hat?

Die urtümlichsten, niedrigsten Teile des menschlichen Gehirns (auch als Reptilienhirn bekannt) ist dem ZNS jener Tiere ähnlich, die zumindestens das Entwicklungsstadium eines Reptils erreicht haben. Alles, was es leisten kann befasst sich mit Überleben, ganz egal in wessen Körper es ist. Die nächste Ebene, das Säugetierhirn gewährleistet das Überleben auf Stammesebene. Auf dieser Ebene ist uns die kleine Gruppe rund um uns bewußt, entweder unsere Familie, aus der wir stammen oder die Familie, der wir angegliedert wurden, oder auch eine nicht verwandte Familie von Freunden und Seelenpartnern.

Diese unterbewußten Teile in unserem Hirn wissen von der Dunkelheit. Unsere Gefühle, unser Körper, unser Bauch, unsere physische Intelligenz wissen von der Dunkelheit, weil sie immer mit ihr gelebt haben. Sie wußten von der Dunkelheit, bevor es auf Erden Wörter, bevor es Machtstrukturen gab und analytische Gehirne, die uns lehrten, wie wir uns zu benehmen haben.

Ceridwen war eine der dunklen Göttinnen der Druiden. Sie ist die Herrin der Einweihung und des Hinabsteigens. *Ceridwen* und andere dunkle Gottheiten senden Späher aus, um die Seelen der Verstorbenen einzusammeln und sie in die Anderswelten zu bringen. Sie begegnen allen toten Seelen an den Toren und führen sie zum magischen Kessel der Erneuerung. In diesem werden sie alle hineingetaucht, und so werden sie wiedergeboren. Heutzutage können wir uns selbst erneuern, wenn wir bereit sind, die Reise in die dunkle Welt unseres Unbewußten zu wagen, und auf diese Weise die toten Teile unseres Selbsts abzulegen. Dann können wir in den Kessel der Veränderung eintauchen und unsere Leben mit jenen Dingen erneuern, die wir dort finden: die fehlenden Teile unseres Selbsts, die wir vernachläßigt abgelehnt oder vergessen haben. Dann können wir uns selbst „wieder-erinnern".
Ceridwen ist die Wächterin der Höhlen auf der Erde und in unserer Gedankenwelt, die Stollen der Inspiration und Wiedergeburt. Die Kelten machten sich Gedanken über das Mysterium der Wiedergeburt. Sie fühlten, daß Veränderungen nur dann zustande kommen konnten, wenn sie die toten Aspekte ihres Selbsts über Bord geworfen hatten, so wie die Erde sich nur nach dem Niedergang in der dunklen Jahreszeit wiedererneuern kann.
Wir erneuern uns dadurch, daß wir jene Teile von uns in den Kessel hineinwerfen, von denen wir uns loslösen wollen. Wir bringen dadurch unser wiedergeborenes Selbst ans Licht. *Ceridwen* verlangt nicht weniger als den Tod in der Dunkelheit und garantiert dafür Erneuerung im Licht.
Eine Art der keltischen Unsterblichkeit erfaßt jene, die erkennen, daß der Tod ein integrierter Bestandteil des Lebenskreislaufes ist. Wir erneuern uns immer, wenn wir in vollen Zügen und ohne Furcht aus diesem Kessel trinken. Er ist der Mutterleib, der Gral, der Kelch des Lebens. Wir selbst sind der Gral, der Kessel der Erneuerung. Indem wir zu den uns verändernden Feuern unserer dunklen Seite hinabsteigen, erneuert uns der Kessel.
Wir sind dazu bestimmt, dieses Hinabsteigen durchzuführen, ob es nun unsere bewußte Entscheidung ist oder nicht. Natürlich haben wir Angst vor den Dingen, welche uns unsere dunkle Seite antun könnte. Wir können versuchen, dem zu entkommen, aber wenn wir die Pilgerreise machen, dann werden wir oft hinuntergezogen, bevor es uns bewußt wird. Obwohl das eine entsetzliche Erfahrung sein kann, werden wir nachher mehr wir selbst sein als zu Beginn. Die Mythen berichten uns, daß das Hinuntersteigen auf eine Ebene unterhalb unseres Normalzustandes das Bewußtsein erweitert und uns gestattet, ins Dunkle hineinzugreifen und alles, was darin verborgen liegt, aufzunehmen.
Der Abstieg in die Dunkelheit besteht aus einer Prüfung bzw. Periode des Lernens, damit wir neues Wissen über uns selbst erwerben. Das ist eine gute Definition des Begriffes Einweihung.

Als Druiden steht es uns frei, uns selbst einzuweihen, denn niemand anderer hat mehr Wissen als wir. Das Hinabsteigen führt uns zu unseren Wurzeln zurück, zu den uralten Verbindungen mittels des Körpers, des Bauches und der alten Teile unseres Gehirns. Wie bei einer Pilgerreise wird angenommen, daß das Hinabsteigen und die Einweihung schwierig sei, weil es unser eigenes „sich hingeben"(=unsere Aufopferung?) ist, das die Veränderung verursacht und uns erkennen läßt, daß wir gegenüber früher anders geworden sind.
Wenn Du nun diese Ideen begriffen hast, wie schauen sie bei ihrer Anwendung aus? Wie kannst Du Dich durch die Stürme des Abstieges durchmanövrieren und aus ihnen als selbsteingeweihter Druide wieder heraustreten? Wie kannst Du das immer wieder in Deinem Leben tun?
Laßt uns mit dem Bewußtsein beginnen: Du kannst Deinen Geist, dieses Kernorgan für Schüler des Druidentums, dazu benützen, um Dir bei der Vorbereitung zu helfen. Befiehl Deinem Geist, wachsam zu sein und auf wesentliche Veränderungen zu achten, die Veränderungen unseres Lebens ankündigen. Achte darauf, daß Du immer darauf vorbereitet bist: Dazu gehört physisches Wohlbefinden, geistige Klarheit, das Führen von Aufzeichnungen und andere kreative Ventile, die dem Brunnen Deiner Inspiration erlauben, immer zu arbeiten. Übe Flexibilität. Das kann auf körperlicher Ebene geschehen, durch Yoga und Tai Chi, geistig durch dichterische Ausdruckweise und spirituell durch Gebete und Meditationen. Fertige Dir die Gerätschaften eines Druiden an, um Dich selbst zu schützen und Dir zusätzliche Kraft beim Hinuntersteigen zu geben. Nimm Deinen Platz in der Familie, Deiner sozialen Gruppe und in der Gesellschaft mit reinem Herzen und ethisch sauber ein.
Lies Schriften, die dazu beitragen, daß Du den Weg zu größeren inneren Veränderungen findest. Nimm die Schwierigkeiten an. Schau, daß einige wenige Menschen um Dich herum sind, die wie in der Oper, eine Erweiterung des Bewußtseins benötigen, anstatt einfach nur zuzuhören.

Rückkehr und Wiedereingliederung

Im *Mabinogion* wird über *Branwen*, die Schwester des britischen Königs folgendes berichtet: Sie heiratet den König von Irland und übersiedelt dorthin. Die Einweihung des königlichen Paares in ihre eheliche Beziehung ging schief, da sowohl die Kommunikationsmöglichkeiten nicht wahrgenommen und Schwüre gebrochen wurden. Unglückliche Umstände führten dazu, daß sie unter der Erde als Küchenmagd leben mußte, vom Metzger verprügelt wurde, beschimpft und verhöhnt von ihren früheren Untergebenen. Alle Verbindungen zu ihrer Heimat und ihrem königlichen Bruder in Britannien wurden unterbunden.

Wenn wir dies als eine Pilgerreise betrachten, dann war sie ganz einfach in die Anderswelten gegangen, wurde dort vor Gericht gestellt, ihrer königlichen Würde beraubt und verlor dadurch ihr früheres Leben in Mittelerde. Sie war hinabgestiegen, um der dunklen Göttin zu begegnen. Ihre Aufgabe war nun, ihr verlorenes Selbst zu finden, das verwundete Selbst zu heilen, sich nach Vollkommenheit zu sehnen und letztlich ihre zurückgewonnenen Seelenteile wieder in sich aufzunehmen. Eine Frau muß das öfters machen und akzeptieren, ein alles aufnehmendes Gefäß zu sein – als Ehefrau, als Geliebte, als Gemahlin des Königs. Sie muß ihren Mutterleib – Kessel – mit Feuer, Macht, Energie und Stärke füllen. Sie muß eine Kriegerin, Führerin und Königin werden – und zwar nach ihrer eigenen Rechtsansicht. Dieser Prozeß gibt einer Frau ihre Vollkommenheit. Sie kann nur dann zu ihrem ganzen wahren Selbst werden, wenn sie niemand anderen dazu benötigt, sie zu vervollständigen.
Aus der Tiefe ihrer Hilflosigkeit schloß *Branwen* Freundschaft mit einem Vogel und lehrte ihn zu sprechen. Der Vogel flog nach Britannien und flüsterte ihrem Bruder – der sowohl ein Riese als auch ein König war - ins Ohr, was geschehen war. Dieser brachte all seine Streifkräfte nach Irland – Armeen, Schiffe, Barden, Harfner, Krieger – und erlangte so die Freilassung seiner Schwester. *Branwen* bleibt trotzdem eine tragische Figur (wir hoffen, im Gegensatz zu uns!) – sie begeht auf ihrer Heimreise nach *Anglesey* Selbstmord. Dadurch bestand sie die letzte Prüfung einer Heldin nicht, nämlich die wiedergewonnenen Teile ihrer Seele in die Matrix ihrer Seele einzugliedern. Sie verabsäumte, in vollen Zügen und furchtlos aus dem Kessel des Lebens zu trinken. Wie bei jeder Krisensituation kann ein realistisches Ergebnis durchaus auch Verelendung, Rückzug und Tod sein.
Wir wollen nun diese Phase der Rückkehr und Wiedereingliederung im Rahmen einer Pilgerreise nun durch viel positivere Beispiele beschreiben, weil Wachstum, Weisheit und neue Wege, um in der Welt zu existieren, ein durchaus realistisches Resultat des spirituellen Reisens sein kann.
In den keltischen Mythen erlangen Helden-Götter üblicherweise Berühmtheit infolge ihrer Einweihung, während Heldinnen-Göttinnen oft kein Happy-end erleben wie zum Beispiel *Branwen* oder *Rhiannon*. Hingegen ist die Sonnengöttin *Grania* ein wunderbares Beispiel dafür, wie bei einer Heldinnen-Göttin eine signifikante Veränderung das Resultat einer langen Einweihungsreise war. Schau, wie ihre Geschichte parallel zu Deiner eigenen verlaufen könnte.
Grania war dazu ausersehen, einen viel älteren Mann, *Fionn*, einen ziemlich wilden Anführer einer Kriegerschar, zu ehelichen. Bei der Hochzeitsfeier verliebte sie sich in den jungen und unschuldigen *Diarmuid*, in den sich alle Frauen verliebten, wenn sie seinen „Liebespunkt“ sahen.

Sie konnte *Diarmuid* dazu überreden, seinen Treueeid gegenüber der Kriegerschar der *Fianna* zu brechen, unbemerkt wegzugehen und mit ihr davonzulaufen, obwohl sie seinem Anführer *Fionn* versprochen war.
Hast Du vielleicht auch irgend welche Sachen in Deiner Jugend gemacht, auf die Du nicht stolz warst? Hast Du vielleicht auch jemanden dazu überredet, ein Versprechen zu brechen, damit er Deine Gunst erlangte? Hast Du jemanden seinem Heim, seiner Familie und seinen Freunden abspenstig gemacht? *Grania* tat dies alles und diese Handlungen veranlassten sie, zu einer Pilgerreise aufzubrechen.
Sicher, *Grania* und *Diarmuid* sind die Quintessenz von Pilgern in der keltischen Mythologie, denn sie mußten 16 Jahre herumwandern, bevor sie alle ihre Lektionen erlernt hatten. Der Knackpunkt der Erzählung ist, daß *Grania* andere Verhaltensformen lernen mußte: Nicht selbstsüchtig zu sein, keine unmittelbare Belohnung zu fordern, andere nicht zu verletzen und nicht dauernd zu protestieren; sogar Göttinnen müssen erwachsen werden. Viele Jahre später, nachdem *Fionn* den *Diarmuid* zu Tode bringen ließ, berichtet eine Version des Mythos, daß *Grania* dann doch den *Fionn* geheiratet und Kinder mit ihm hatte. Offensichtlich hat sie die Tugenden des Alters und der Erdverbundenheit erkannt. Ruf Dir in Erinnerung, sie war eine Sonnengottheit, flatterhaft und voll der wilden Leidenschaft der Sonne. Sie gewann ihr Gleichgewicht dadurch zurück, indem sie leere Teile ihres Selbsts umarmte, verbunden mit Geduld, Altern und dem „mit beiden Füssen auf der Erde stehen“ (Selbständigkeit?).
Die Autoren dieses Buches haben mehr als einmal eine Pilgerreise gemacht. *Maya* war stolz auf ihre geistige Gesundheit und ihr klares Denkvermögen, bis sie von einer schweren Depression befallen wurde. Daraus resultierte das Verstehen eines selbst Betroffenen und Mitgefühl mit jenen, die von Geisteskrankheiten befallen waren. Ein paralleles Erlebnis hatte sie auch mit ihrer körperlichen Gesundheit: Als Aushängeschild für Stressbewältigung, Ernährung und Ertüchtigung begann sie an der Universität mit dem Betreiben eines Wellness-Zentrums – sie war auf diesem Gebiet als Publizistin und geschäftlich sehr rege. Als sie in die Wechseljahre kam, halfen ihr keine natürlichen Hilfsmittel und nach vielen Misserfolgen unterzog sie sich dann doch einer Hormontherapie.
Nicholas verließ die Vereinigten Staaten nach 8 Jahren um wieder auf seiner Heimaterde, näher seiner Familie in Britannien, unter den ihm bekannten Bäumen und Jahreszeiten zu leben. Das war die Trennungsphase. Er wurde einem tumultartigen Hinabsteigen zur Dunkelheit unterzogen, einer unerwarteten seelischen Krisis auf allen Ebenen. Seine Rückkehr bestand darin, daß er von der anderen Seite mit einem „One-way-ticket“ in die USA praktisch hinausgespieen wurde.

Sein neuer Seeleninhalt, seine neue Lebensart war über Ozeane und Kontinente hinweggesprungen und würde nie mehr durch alte Verhaltensmuster in die Irre geleitet werden.
Vielleicht stimmen diese Erzählungen mit einigen Erlebnissen überein, die ihr selbst im Rahmen eurer Lernphase durchgemacht habt, vielleicht helfen sie euch, verlorengegangene Teile eures Selbsts auf dem Weg zur Vollkommenheit wieder in euere Seele einzugliedern. Wir hoffen, ihr habt wie *Grania* den Mut, eure Fehler zu sehen, das Erlernen neuer Wege zu akzeptieren und trotzdem in verschiedenen Lebenssituationen erfolgreich zu sein.
Um die Erfahrungen der Integration, die am Ende jeder Pilgerreise stehen, zu verarbeiten, schlagen wir euch vor, alles aufzuzeichnen, was während der ganzen Reise passiert ist. Erfasse die Muster und das Erlernte durch Zeichnungen, Modellieren in Ton, in einem Theaterstück oder durch Aufschreiben. Erkenne, welche Teile Deines Selbsts dabei verworfen wurden, welche Du zum ersten Mal als wesentlich wahrgenommen hast, und wie diese Struktur nun zusammenpaßt und eine Momentaufnahme Deines Selbsts darstellt. Du kannst das durch eine Zeremonie des „Wiedererinnerns“ tun oder ganz einfach Deine Bestandteile zusammensetzen.
Du kannst die Abläufe dieser Reise symbolisch auf dem Fußboden in einem Wald oder magischen Zirkel nachvollziehen. Verfolge das Muster, sammle Symbole für jeden Schatz der von Deinen Drachen bewacht wird: Jede Entdeckung, jede Wunde, die Du geheilt hast, jeder kleine Tod, jeden Teil Deiner Seele, den Du wieder beschafft hast, jedes Geschenk und jeden Segen, jeden Beitrag zur Weisheit. Gib bekannt, was jeder einzelne Aspekt der Reise Dir bedeutet hat, was Du verloren oder losgelassen und was Du empfangen hast. Erkläre, wer Du jetzt bist und was Du mit diesem Selbst anfangen willst. Danke Dir selbst für Deinen Mut und die Ausdauer, die Dich zum Pilger machten, der durch fremde Länder gereist und wieder heimgekehrt ist.

Übungen

Die Planung eines Einweihungsrituals: Im Kapitel 5 hast Du Dir einen Lernplan geschaffen, der Dir half, ein praktizierender, ganzheitlicher Druide (Ph.D.) zu werden. Dieser soll Dir auch als Anleitung dienen, wie Du auf Deiner Studienreise fortschreiten kannst. An bestimmten Punkten dieser Reise sind Einweihungsrituale vonnöten. Deine Studienreise ist eine lebenslange und Du willst sicher nicht warten, bis sie zu Ende ist und erst dann erklären, daß Du einen neuen Lebensabschnitt beginnst.

- Lies Deinen Ph.D.-Lernplan jetzt gleich wieder durch und stelle fest, in welchem Bereich jeder der geforderten Abläufe Du Dich gerade befindest.
- Wenn die Zeit dazu reif ist, dann führe entweder alleine oder mit vertrauten Freunden eine Einweihungszeremonie durch.
- Wenn Du hingegen dies vorziehst: Geh an einen geheiligten Platz in der Natur, nimm dort Kontakt zu den Geistern des Ortes auf und warte auf eine spontane Einweihung.

Neue Anfänge: Schaffe Dir Rituale für jeden Neubeginn, die ganz einfach aus sich heraus eine Form der Einweihung sind: Geburt, Namensgebung, Segnung des Hauses, Heirat, Fortgehen und Sterben. Binde darin druidische Prinzipien, die Du durch Deine Studien und Dein Nachlesen entdeckt hast, ein, genauso wie dem Formalismus eines Rituals, entsprechende Materialien und Symbole, die Du beim Lernen erfaßt hast. Wenn Du glaubst, daß Du damit fertig bist, dann kannst Du zum Beispiel ein Einweihungsritual vollziehen, wo Du Dich selbst zum „Ritualisten“ ernennst.

Die Heldenreise: Druiden müssen eines erlernen: In vollen Zügen und furchtlos aus dem Kessel des Lebens zu trinken. Jeder von uns ist irgendwo auf der Suche nach unserem Gral. Der Gral ist die Weisheit unserer Vorfahren, unsere Verbindung zu unseren Wurzeln, die Erneuerung, die wir erfahren, wenn wir auf unserer Reise in die Spirale der Existenz eintauchen. Diese Suche ist unsere spirituelle Reise, die Suche nach unserem authentischen, ganzen Selbst. Wir machen die Pilgerreise zu unserem inneren Selbsts, um den Grund unserer Existenz zu hinterfragen. Wie bei allen Einweihungen, müssen wir dem Unbequemen entgegentreten, begleitet von Furcht und Gefahr, wir müssen unsere Ängste demaskieren und blockierte Energie für spirituelle Zwecke freisetzen. Teil unserer Suche ist, Fragen zu stellen. Wo befindest Du Dich auf Deiner Lebensreise? Stelle Dir selbst die Fragen des Grals, so wie Du diese Stufenleiter verfolgst:

Trennung: Bedeutet, das Alte hinter sich zu lassen. Die entsprechende Gralsfrage lautet: Wem nützt dies? Wie kannst Du das Bekannte, Deine Formung in der Kindheit, Deine Alltäglichkeit ganz einfach verlassen?

Zieh Dich in eine druidische „Fluchtburg“ zurück oder mach eine Tour mit dem Rucksack, besuche ein keltisches Land, studiere keltische Mythen oder lerne etwas ganz Neues. Wie kannst Du Dich von Sachen befreien, die Du eigentlich nicht mehr brauchst?

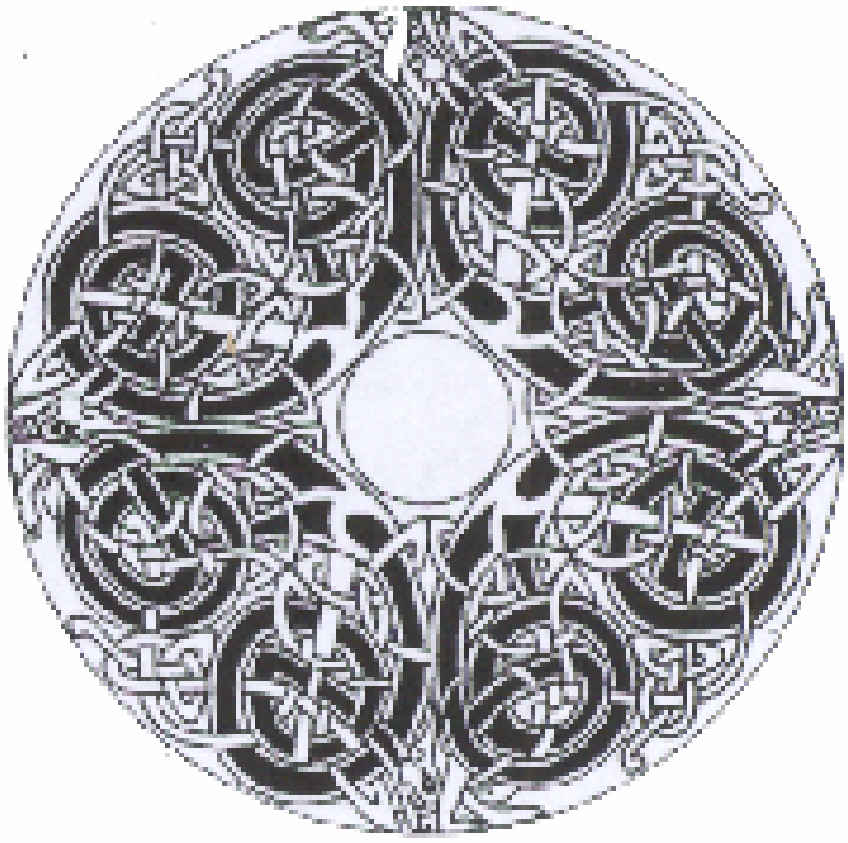
Hinabsteigen: Bedeutet, daß das Alte stirbt. Gralsfrage: Was kränkt Dich? Wenn wir uns verändern, dann treten wir Gefahren entgegen. Versuche, Erfahrungen zu machen, die Deinen Blickpunkt von Wunden und Heilen auf die lebensbewegende Frage lenken: „Warum bin ich hier?“ Wenn man mit den Anderswelten in Kontakt tritt – dargestellt durch Tod, Gefahr, Tiere und dem Unbewußten – dann öffnet man sich der alchemistischen Veränderung von innen heraus. Alle Vorfahren, göttliche Wesen und Führer geben uns während dieser Periode Inspiration und Weisheit.

Wiedergeburt: Wir kehren mit Antworten zurück.

Gralsfrage: Was ist der Gral?

Wir bringen Geschenke zurück. Die Versicherung, daß wir vom „Tod“ wiederkehren, ist *Bran's* Kessel der Wiedergeburt. *Dagda's* Kessel gibt uns reichlichen Überfluß und wir finden darin die am meisten befriedigende Nahrung für uns.

Der Gral wird gerade dies, was jeder von uns will und braucht.



TEIL 2: VON DER VERGANGENHEIT ZUR GEGENWART

Der zweite Teil behandelt historisch, wie aus den alten Kelten und Druiden ein Druide der Gegenwart wurde und beschreibt Reisen in die noch verbliebenen keltischen Landstriche. Wir fassen die Geschichte der Kelten zusammen, erläutern, wie sich Druidentum gemeinsam mit der keltischen Kultur entwickelt hat und erforschen Wege, wie wir uns selbst als Kelten definieren können.

KAPITEL 9: Was ist ein Kelte?

Es war in Inver Slane in Leinster, wo die Söhne der Kelten (Sons of the Gaels) ihren ersten Landeversuch in Irland unternahmen. Angeführt wurden sie von den Söhnen des Miled – darunter Donn, Eremon und dem Dichter Amergin. Sie kamen aus dem Süden und ihre Druiden hatten ihnen geweissagt, sie würden sich nirgendwo anders niederlassen können, als in Irland. „Und wenn ihr es nicht in Besitz nehmen könnt," sprachen sie, „dann werden es eure Kinder tun."

An diesem Wegpunkt unserer Reise hinein in die Druidenmagie werden wir die Gesellschaftsordnung, in der die alten Druiden lebten, die Gesellschaft der Kelten wieder zum Leben erwecken. Die Kelten waren Menschen von verschiedenster Art, sie sprachen auch verschiedene Sprachen der keltischen Sprachfamilie. Während des ersten vorchristlichen Jahrtausends besetzten sie West- und Mitteleuropa. Nachdem sie von den Römern besiegt und durch spätere Eindringlinge – wie zum Beispiel den Angelsachsen – nach Westen verdrängt wurden, besiedeln nun die Kelten den nordwestlichen Rand von Europa. Wesentliche Wesenszüge der Kelten waren Stolz, Furchtlosigkeit in der Schlacht und die Vorliebe für Feste und Zeremonien, obwohl sie weder eine einheitliche völkische oder politische Identität gemeinsam hatten. Sie nannten sich auch selbst nicht „Kelten"; dieser Begriff stammt aus griechisch-römischen Beschreibungen dieser Volksgruppe. Zwar wird von einigen Leuten aus Irland, Schottland, Wales, Man, Bretagne und Cornwall die Bezeichnung „Kelte" akzeptiert, aber die meisten ziehen es vor, entsprechend ihrer Stammländer und ihrer Sprache vergleichbare Namen zu tragen.

Eine kurze Geschichte der Kelten

Als Druiden wurden die weisen Männer und Frauen der Kelten bezeichnet. Kürzlich gemachte Ausgrabungen ergaben, daß man die wirklich weisen Männer und Frauen einer Stammesgesellschaft als Schamanen bezeichnet. Dies gilt auch für das vorgeschichtliche Europa! Jeder Stamm, ja jeder Clan hatte seit der Jungsteinzeit Schamanen, welche die Heilkunst praktizierten, Hebammen stellten, Begräbnisrituale durchführten, Träume deuteten, Kalender führten und Prophezeiungen aussprachen.
Früher haben Anthropologen und Historiker den Wert des Wissens und der Arbeit der Schamanen gering geachtet, aber nun wird ihre Rolle in der Stammesgesellschaft durchaus respektiert.
Man kann ruhig annehmen, daß diese Schamanen für das erste bekannte über ganz Europa verbreitete kulturelle Aufblühen verantwortlich waren.

Unter anderem für die Entwicklung von megalitischen Strukturen – wie z.B. *Stonehenge* – vor ca. 7000 Jahren. Diese eindruckvollen Bauten erforderten einen hohen Grad von sozialer Organisation. Wir wissen herzlich wenig über ihre jungsteinzeitlichen Erbauer und können daher nicht sicher sagen, wie sich damals Schamanen als kontrollierenden Gruppierung organisierten. Seit ca. 1800 B.C.E. floß ein neuer kultureller Impuls durch das nördliche Europa. Dieser kam aus einer indo-europäischen Wurzel und brachte neue Technologien – besonders die Metallbearbeitung – mit sich. Jene Menschen gehörten einer Sprachfamilie an, die man heute als keltisch bezeichnet. Im ersten vorchristlichen Jahrtausend – der Eisenzeit – dominierte diese Kultur Mittel- und Westeuropa. Die Funde lassen darauf schließen, daß diese Herrschaft nicht gewaltsam errichtet wurde, sondern als Prozeß einer langsamen Assimilation mit der Urbevölkerung anzusehen ist. Daher ist anzunehmen, daß die ursprüngliche europäische Tradition in ihrer schamanistischen Form nahtlos fortgesetzt wurde und sich ungebrochen in diese, die keltische Periode hinein, erhielt. (Im Kapitel 10 findest Du dann mehr über die ursprüngliche europäische Tradition).

In Mitteleuropa war die *Hallstattkultur* die erste spezifisch keltische Epoche (mit ihrem Aufblühen im 12. Jh. B.C.E). Diese Kultur verfiel um 600 B.C.E., aber aus ihr entsproß eine neue und kräftige Kulturperiode, die *La Tène-Zeit*. Diese keltischen Völker, bestehend aus vielen verschiedenen Stämmen, hatten Kontakt mit der Mittelmeerwelt und zogen bald darauf nach Süden. Keltische Gallier plünderten Rom 390 B.C.E., während andere Stämme nach Osten zogen, den Donauraum besetzten und Griechenland bedrohten. Die keltische Kultur erreichte ihren Höhepunkt im 3. Jh. B.C.E. Viele Stämme erhielten sich die exquisite künstlerische Tradition von *La Tène*, obwohl sie äußerst verschieden waren. Sie hatten ähnliche soziale Strukturen, konnten sich sprachlich gegenseitig verstehen und dank dieser Tatsachen entstand daraus ein unheimlicher Reichtum an Ideen, Geschichten, Mythen, Gesetzen, Tugenden, Wein, Waffen und Handelsgütern.

Im vierten und dritten Jahrhundert B.C.E. entstanden städtische Zentren und weiterreichende Sozialsysteme. Charismatische Männer, aber auch Frauen erlangten Macht durch die Kontrolle des Handels und der Rohstoffe, wobei sie von einer Kriegerelite unterstützt wurden. Einige dieser Zentren entwickelten sich zu kleinen Staaten mit Städten, „nationalen“ Grenzen und Heiligtümern, mit Adeligen und Königen und mehreren Klassen von Untertanen. Eine dieser Klassen bestand aus den weisen Männern und Frauen: Sie waren rund um die Hallen der Aristokraten zu finden, praktisch als deren Berater. Zu ihren Funktionen gehörte auch, für Unterhaltung und Aufzeichnung der Stammbäume (Genealogie) zu sorgen – Musik, Gesänge, Erzählen von Geschichten und Rezitieren von Gedichten.

Besonders wichtig waren Werke, welche die Heldentaten der Regenten und deren Krieger priesen. Wir nehmen an, daß sie ebenso die alten schamanischen Funktionen ausfüllten – Kräuterkunde, Heilen, Weissagen, Traumdeutung und Wahrsagerei, aber sie lenkten diese Tätigkeiten in neue Richtungen, um den Bedürfnissen einer bei weitem komplexeren Gesellschaft zu dienen. Das waren die Druiden.
Gegen Ende des ersten Jh. B.C.E. zerbrach die keltische Gesellschaftsordnung unter der Macht von Rom. Der gallische Wiederstand war am Ende und Julius Cäsar hatte gerade die erste Invasion in Britannien hinter sich. Im Rahmen der zweiten Invasion unter dem Kaiser Claudius wurden die Druiden herausselektiert und am Strand von *Anglesey* massakriert. Ein wesentliches Ziel der Römer war es, die Führungsrolle und Macht der Druiden über die bezwungenen keltischen Völker zu untergraben. Aber während der langen römischen Besatzungszeit von Britannien (43 – 410 C.E.) vermischten sich lokale keltische Praktiken mit denen der Römer – es kam zu einer Synthese und das half, viele alte Bräuche am Leben zu erhalten und zu überliefern.
Druck aus dem Osten beendete schließlich endgültig sowohl das römische Weltreich als auch die keltische Gesellschaftsordnung: Im 4. Jh. C.E. drangen Nomadenstämme aus den kaukasischen Steppen in Europa ein und verdrängten germanische und skandinavische Völkerschaften nach Westen. Die Angeln, die Jüten und die Sachsen besiegten die britannischen Kelten, deren Staatsgebilde erst relativ kurz von der römischen Herrschaft unabhängig war und vertrieben sie nach Wales, in die Bretagne und in die nie eroberten keltischen Rückzugsregionen: Irland, Schottland und die kleineren Inseln (Man, Hebriden usw.) Es ist unwahrscheinlich, daß damals die Druiden wieder die Bühne der Zeit betraten. Die Heldenmythen über König Arthus und Merlin zeigen auf, was geschehen wäre, wenn die Kelten erfolgreich die Nordmänner abgewehrt hätten. Das Christentum folgte den germanischen Eindringlingen auf dem Fuß und forderte die Macht der noch verbliebenen Druiden heraus. Diese Kräfte haben das Gesicht der keltischen Kultur für immer unwiderruflich verändert.

Wer ist heutzutage ein Kelte?

Diese Frage ist äußerst wichtig für ihre Bedeutung. Wenn wir einstweilen nicht beachten, daß sich die Iren gerne selbst „irisch“ und die Waliser gerne „walisisch“ nennen, dann führt uns diese Frage direkt zur Kernaussage in kultureller Beziehung: Hat irgend jemand, der außerhalb der keltischen oder sonst irgend einer Kultur aufgewachsen ist das Recht, Ideen, Spiritualität, Stilrichtungen, Kunstgegenstände und Verhalten der Kelten zu adoptieren?

Einzelne führen an, daß sich nur derjenige als Kelte bezeichnen darf, der aus einem der wenigen überlebenden völkischen Siedlungsgebiete der Kelten in Irland, Schottland, Wales, der Isle of Man oder der Bretagne, abstammt – wo die Leute gälische Dialekte sprechen und die keltische Kultur überdauert hat. Z.B. ist Cornwall ein ursprünglich keltisches Siedlungsgebiet, aber der letzte „Eingeborene", der cornisch sprach, ist vor hundert Jahren gestorben.
In Wirklichkeit gibt es viel mehr Menschen, die für sich eine keltische Herkunft beanspruchen können, die außerhalb dieser keltischen Siedlungsgebiete leben. Mehr als ein Fünftel der Amerikaner (mehr als 50,000.000 Menschen) können sich auf keltische Ahnen berufen. Alleine viele Verfolgte, die aus Irland auswanderten, sorgten dafür, daß Millionen von Keltischstämmigen die Ufer von Kanada, der USA, Australiens und Neuseelands betraten und seit damals sich gewaltig vermehrt haben. Alle Abkömmlinge dieser Leute können beanspruchen, daß sie keltisches Blut in ihren Adern haben.
Auch die ursprünglichen keltischen Stämme sind quer durch Europa, ja sogar nach Asien gewandert. Die Einleitungsgeschichte dieses Kapitels erzählt, wie die Kelten von Spanien nach Irland kamen. Die vielen verschiedenen Stämme machten keinerlei Versuche, sich in nationale Gruppen zu vereinigen oder ihre Bräuche und ihren Glauben (der im großen und ganzen allen Kelten gemein war) anderen Völkern aufzuzwingen (nicht so wie die Römer). Da die keltische Kultur eher nicht leicht greifbar und schwer zu beschreiben war, wollen wir nun versuchen, ein Kulturkonzept zu entwerfen, das in der Folge erklärt, was es bedeutet, heutzutage ein Kelte zu sein.
Ist Kultur durch so bodenständige Tatsachen definiert wie Geografie, Sprache und Rasse? Wenn es so wäre, dann wäre es einfach, aber die Geschichte lehrt uns, daß Kulturen beweglich und in der Lage sind, verschiedene rassische Wurzeln in sich aufzunehmen. Die amerikanische Kulturanthropologie definiert Kultur als ein Sammelsurium vieler verschiedener Elemente: sprachlich, rassisch, ethnografisch, religiös, aber auch materialistisch. Diese Prämisse zielt darauf ab, Kultur einen künstlichen Anschein von Stabilität zu geben. In Wirklichkeit ist es praktisch, Menschen einer Region mittels eines Namens zu beschreiben und deren Kultur nach den Bewohnern zu bezeichnen (zum Beispiel „Wales" und die „Waliser"), aber Menschen stammen oft aus ganz anderen Gegenden, sie borgen von ihren Nachbarn, dringen wo ein oder werden selbst überrannt, sie heiraten „durcheinander" oder wandern aus. Auch nehmen sie gerne Ideen, Strategien und Techniken von überall her an und nehmen jene in ihre Kultur auf – wobei sie üblicherweise vortäuschen, daß dies ihre eigenen Errungenschaften seien. Daher müssen wir viel subtiler erläutern, was wir unter Kultur verstehen.

Menschen aus vielerlei völkischer Herkunft wurden „Amerikaner“ unter der Voraussetzung einer gemeinsamen kulturellen Überzeugung, wobei folgendes wichtig ist: Freiheit, Demokratie, der „amerikanische Traum“ oder innerhalb der geografischen Grenzen der USA zu wohnen.
Die Juden hatten lange Zeit keinen eigenen Staat, sprachen viele Sprachen und stammten von verschiedenen Völkern ab, aber sie hatten einen gemeinsamen Glauben. Daher mußte jemand, der Jude werden wollte, den Glauben annehmen.
Auch in Nordirland ist heutzutage die Trennungslinie zwischen den politischen Gegnern durch die Religion definiert. Jemand ist entweder „Protestant“ oder „Katholik“, egal, obwohl alle anderen kulturellen Elemente die gleichen sind! Wie Du sehr wohl weißt, ist Religion (Glaube) bedeutend umfassender als eine Vorstellung oder ein Religionssystem. Es ist etwas in Deinem Inneren, das Dich mit anderen Menschen gleicher Weltanschauung eng verbindet und Dich dazu bewegt, mit ihnen die gleichen Empfindungen und Zukunftsvisionen zu teilen. Daher ist Glaube ein wesentliches kulturelles Unterscheidungsmerkmal.
Unter der Voraussetzung, daß Kultur nichts Fassbares ist, da immer ein Austausch stattfand, nachgeahmt wurde und alles noch dazu von geografischen Bewegungen (Wanderungen) abhängig war können wir zugestehen, daß alle die sich als „Kelten“ definieren . . . auch Kelten sind. Alle, welche die keltische Ideologie angenommen haben, sind Kelten. Millionen von Amerikanern sind keltischen Ursprungs. Wenn sie zu ihren Wurzeln zurückkehren, oder ihre Ahnenreihe erforschen, fasziniert von keltischer Musik und Kunst sind, sich auf keltischen Jahrmärkten treffen, oder die entsprechenden Mythen lesen, dann sind sie Kelten.
Da die europäischen Einwanderer in die USA keinerlei Blutsbanden mit den Eingeborenen (Indianern) hatten, konnte sie nur ihre eigene Definition innerhalb der letzten wenigen Jahrhunderte zu „Amerikanern“ machen. Wenn sich die Einwanderer nicht selbst der amerikanischen Weltanschauung unterworfen haben, dann würden sie nicht versuchen, die Staatsbürgerschaft zu erlangen oder die Sprache zu erlernen – dann würden sie aufgrund ihrer eignen Wahl all das bleiben, was sie waren, bevor sie hier ankamen. Sie mögen dafür vielerlei Beweggründe haben, aber der wesentliche Faktor zum Aufgehen im amerikanischen Kultursystem ist ihre „Selbstdefinition“. Es mag richtigerweise angemerkt werden, daß mehrere solcher „Selbstdefinitionen“ in der modernen Welt durchaus angebrachten sind als eine einzelne. Daher ist *Nicholas* ein „New-Mexikoer“, ein Britone, ein Schotte, ein Kelte und ein Europäer, wobei nichts gegen eine dieser Definitionen spricht.

Maya ist in Folge ihrer Staatsbürgerschaft sowohl Amerikanerin als auch Irin und Bürgerin der EU; infolge ihrer roten Haare ist sie zweifelsfrei irischer Herkunft, infolge ihres langjährigen Aufenthaltes ist sie „New-Mexikoerin".
Beiden Autoren gefällt es, daß sich immer wieder auf der ganzen Welt Zeichen keltischer Kultur finden:
Es freut uns, wenn wir sehen, daß jemand einen Plaid trägt, wenn wir Dudelsäcke hören, wenn wir Komponenten der keltischen Tradition im amerikanischen Alltagsleben finden. Wir finden eine keltische Pop-Kultur vor: Bücher über keltische Überlieferung; Kunst, die Knüpftechniken verwendet; Musik mit Harfen, Dudelsäcken und Zinnflöten. In der keltischen Diaspora finden wir einen „Kulturverschnitt", während in Nordwesteuropa eine bodenständige keltische „Kernkultur" besteht, die eng mit der Region verknüpft ist.
Gleichermaßen, wie Abstammung und Selbstdefinition die wesentlichen Beweggründe dafür sind, daß jemand zu den Kelten gezählt wird, genauso ist es eine Selbstdefinition, die jemanden zum Druiden bestimmt. Keltische Gesellschaftsordnungen, in denen das alte Druidentum existierte, haben leider nicht bis in die Gegenwart herauf überdauert. Daher ist es eine Tatsache, daß sich heutzutage Druiden durch Selbstdefinition selbst installieren müssen. Wir können genauso wenig zu Druiden der alten keltischen Völker werden, wie Flamens und Auguren der römischen Republik; aber wir können durchaus festlegen, was Druidentum heutzutage ist und wie wir uns selbst als Druiden definieren. Damit befaßt sich das nächste Kapitel.

Übungen

Zusammensitzen mit einem Freund: Vollende ca. 10 mal folgende Sätze mit verschiedenen Inhalten:

- Ein Kelte ist . . .
- Ein Kelte ist nicht . . .

Versuche, Dich nicht zu wiederholen, wenn Du die Antwort für das Gegenteil gibst. Versuche im Gegenteil immer neue Gedanken einzubringen und Dein Wissen wird sich in dieser Beziehung deutlich vertiefen. Lass Dir dabei Zeit.
Ein Streifzug durch die keltische Rennaissance: Studiere Karten der keltischen Siedlungsgebiete. Lausche der keltischen Musik, besorg Dir eine Anleitung und zeichne danach keltische Muster. Erlerne eine keltische Sprache, wobei Du Tonträger verwenden mußt, weil sich die gesprochene Form deutlichst von der geschriebenen unterscheidet. Nimm an Treffen von lokalen keltischen Vereinen teil. Erforsche Deine Ahnenreihe und unterhalte Dich mit den älteren Familienmitgliedern, bevor es zu spät ist und sie wegsterben. Versenke Dich in die keltische Ideologie, und träume.

KAPITEL 10: Was ist ein Druide?

Ich bin Tuan ich bin der mit den Adlerfedern, und der mit dem Hirschgeweih.
Ich sehe alle Dinge, ich existierte schon, bevor die Welt begann.

In der Gestalt von Königinnen und Prinzen, in der Gestalt von Lachs und Eber, in der Gestalt von Heide und Stechginster, der trotzigen Eiche und jungfräulichen Birke, das bin ich.

Es gab mich, vor den neun Bäumen der Weisheit,
vor dem Füllen des Beutels der Geheimnisse
Vor dem Lehren und Weben jeder Geschicklichkeit, vor Manannan's Fest.

Gemeinsam mit den Raben sah ich den Buchenstamm am Schlachtfeld,
mit dem Jagdhund las mein Geschick in den mächtigen Steinen.
Ich vergoß mein Herzblut im Todeskampf des Grabes,
jammernd neben tiefen Seen.

In den luftigen Kammern der Geflügelten,
im Vorüberfliegen von Gänsen und Schwänen,
beim Lösen der rätselhaften Wörter der Reime
habe ich mein Herz mit jedem Sonnenaufgang erfüllt.

Ich bin Tuan, der Hirschgehörnte,
ich existierte schon, bevor die Welt begann.
Vor den Dichtern von Cader Idris klang mein Gesang von Erde, Himmel und Meer, vom Rücken der Otter, vom strahlenden Gespinst,
dem Tanz mit der Ewigkeit.

Dieses Kapitel erklärt, was Druiden waren, was sie heutzutage sind, und genausogut, was sie niemals waren! Es ist ein Beispiel dafür, was die keltische Mythologie von Druiden aussagt – als Propheten, Heiler, Vermittler und Zauberer. In diesem Kapitel findet ihr die Grundlagen mit denen ihr eure eigene Strukturen für das Leben als Druide errichten könnt.

Die tatsächlichen(historischen) Druiden

Ungefähr um 500 B.C.E. entwickelten sich in dem nordwestlichen Teil dieses „Patchwork-Quilts", der als das keltische Europa bekannt ist, weise Männer und Frauen zu Druiden. Sie kamen aus der alten, bodenständigen schamanistischen Weltanschauung. Sie sind der erste Beweis für eine etablierte Organisationsform innerhalb des keltischen Zweiges der europäischen „Eingeborenentradition".

Darunter verstehen wir eine Tradition des Wissens, welche sich schon seit der Frühzeit in der Bevölkerung von Eurasien entwickelte. Sie hat vieles mit anderen Traditionen indo-europäischen Ursprunges gemeinsam (Beispiele für diese Verzweigung: keltisch, germanisch, nordisch, slawisch, griechisch, lateinisch usw. und als Sonderform finno-urgisch, welche nicht indo-europäisch ist). Die Druiden faßten das Wissen zusammen, überlieferten es mündlich und erfüllten die politischen, sozialen und spirituellen Bedürfnisse ihrer Mitmenschen.

Die ursprüngliche Aufgabe dieser sich entwickelnden Klasse von Gelehrten und Barden war, die immer komplizierter werdende Gesellschaftsordnung mit Worten und Bildern zu versehen, um sie zu erklären. Die Druiden erinnerten sich an Geschichten, Gesänge und Mythen; sie wußten Bescheid über die Herkunft, Prophezeiungen, Verträge, Allianzen, Gesetzesinhalte und Versprechungen. In zunehmenden Maße hatten sie dafür zu sorgen, dieses rasch anwachsende Wissen zu organisieren, zu systemisieren und zu überliefern. Sie wurden Schiedsrichter, Anwälte und Strafrichter in einem. Sie waren die Berater der Könige, wählten die Zeit zum Kriegführen und das Schlachtfeld aus, verhandelten Friedensverträge, machten Prophezeiungen und nahmen Ehrungen entgegen. Sie wurden Lehrer und nahmen jene Kinder in ihre Schulen auf, die sich als begabt genug erwiesen, irgend einen Wissenszweig zu erlernen. Als Dichter und Barden priesen und feierten sie die Heldentaten ihrer Adeligen, ihrer Meisterkämpfer und ihres Stammes.

Aufgrund unserer Nachforschungen mußten wir feststellen, daß die Organisationsform, die die Druiden in die europäische Eingeborenentradition einbrachten ihren Preis hatte (siehe Kapitel 9). Das bedeutete, daß sie nicht mehr an den Abläufen an der Basis ihrer Gesellschaftsordung teilnahmen, wo weiterhin der tradtitionelle Schamanismus gut funktionierte. Zu diesem Zeitpunkt kam es zwar zu einer Unterscheidung, aber nicht zu einer Trennung zwischen Druidentum und Schamanismus. Zum Vorteil beider Gruppen gestanden sie sich gegenseitig die Stärken und Schwächen der jeweiligen zu und respektierten sie auch; schlimmstenfalls traten sie miteinander in Wettstreit. Ein weiterer Unterscheidungspunkt war, daß die Druiden, die der Elite dienten, bald eher männlich dominiert waren, während die Frauen eher weiterhin – als „Schamanen“ – die Bedürfnisse der einfachen Leute erfüllten, die den weitaus größeren Bevölkerungsanteil stellten (Hebammen, Kräuterkundige, Heilerinnen).

Wie schon in der Einleitung erwähnt, konnte der Titel „Druide“ jeder Frau und jedem Mann verliehen werden, die in der bodenständigen Tradition ihrer Vorfahren als weise erachtet wurden.

Der/die Kräuterkundige, die Hebamme, der Seher und Geschichtenerzähler konnten alle als Druiden bezeichnet werden, in der weiterreichenden Bedeutung von wahrhaftig, stark(so wie ein Baum stark ist) und als weise. Die Ausbildung vieler Druiden begann an der untersten Basis des Sozialgefüges und viele dieser Schüler dürften dort verblieben sein, um dem Volk zu helfen und zu dienen. Nur wenige begaben sich dann in den Dienst eines Königs oder Stammeshäuptlings, und aus dieser Position heraus errichteten sie Schulen und wählten ihre Schüler, die einmal ihre Nachfolger werden sollten, aus.
Als die Römer Gallien und Britannien eroberten dürfte unserer Meinung nach diese Unterteilung in Druiden, die als Berater des Adels fungierten und in solche, die auf lokaler Ebene tätig waren – meist Frauen, die als Hebammen tätig waren und Zaubersprüche sprachen – bereits erfolgt sein. Da sie für die magische Obsorge von der Wiege bis zum Grab zuständig waren, wurden sie als Hexen oder Hexenmeister bezeichnet. Die Römer versuchten systematisch jede Form der druidischen Organisation auszulöschen, während es wahrscheinlich ist, daß die quasi hinter Hecken versteckten Hexen mit ihrer uralten schamanistischen Wurzel überlebten.
Interessant ist, daß in der frühen irischen Literatur der Begriff „Hexe“ und „Druide“ auf ähnliche Art verwendet wurde: beide Persönlichkeiten konnten sowohl Männer als auch Frauen sein, obwohl meist in den Erzählungen, besonders wenn sie von Königshöfen handelten, die Druiden Männer waren. In den Geschichten scheinen folgende Fähigkeiten als spezielle Hexenkünste auf: Gestaltenwandel, Schaffen von Illusionen und Wetterzauber. Sowohl Hexen als auch Druiden richteten sich nach der Natur und hatten große Ehrfurcht vor ihren Vorfahren. Dies ist der gewisse Hauch einer heidnischer Spiritualität, der sich durch die Zeit zieht. Die negative Erwähnung von Hexen leitet sich von den späteren christlichen Kopisten der frühen irischen Texte ab und setzte sich dann in der Inquisition fort, die von der katholischen Kirche errichtet wurde.
Während der europäischen Frühgeschichte können wir eine ungebrochene Linie von bodenständiger Überlieferung und Tradition erkennen, die europäische Eingeborenentradition. Manchmal entwickelte sie sich zu einer straffen Organisation – zum Beispiel bei den Erbauern megalitischer Artefakte und den Druiden – aber praktiziert wurde sie hauptsächlich an der gesellschaftlichen Basis(*grassroots level*). Diese uralte Tradition hatte ihr Ursprünge im Schamanismus, eine Praktik, welche sehr von der übersinnlichen und intuitiven Begabung des Einzelwesens abhängig war, genauso wie von der praktisch nur mündlichen Überlieferung der Inhalte.

Später wurden die Schamanen und Hexen zwar nach traditionellen Gesichtspunkten unterwiesen, aber größtenteils mußten sie sich auf ihre intuitiven Fähigkeiten verlassen. Besonders hart war die Unterdrückung dieser bodenständigen Tradition durch die „erlösende“ Religion, während des Mittelalters bis hinauf ins letzte Jahrhundert. Daher ist es nicht verwunderlich, daß im Europa des 20. Jh. praktisch nur noch die Roma (besser bekannt als Zigeuner) und „Hexen aus einer Familientraditon heraus“ einige solcher schamanistischen Praktiken beherrschten. Sogar jene, die nach Amerika auswanderten, um vor Verfolgung sicher zu sein, fanden dort nicht mehr Freiheit (siehe z. B.: Die Hexen von Salem) und daher wurden viele alte Praktiken auf die Ebene von volkstümlicher Tradition zurückgestutzt und begrenzt. Es wird zwar angeführt, daß die Wicca-Bewegung direkt auf diese Schamanenlinie zurückgeht, trotz Verfolgung, Verlust von Wissen und Schwierigkeiten bei der Überlieferung von Wissen.
Die meisten modernen Wiccas berufen sich aber auf die nicht historischen Arbeiten von Schriftstellern, wie *Sir James Frazer* und *Margaret Murray* und auf die zeremonielle Magie, von eher als koordinierende Praktiker der Gegenwart zu sehende Vorbilder wie *Gerald Gardner*, als auf die traditionelle europäische „Eingeborenenspiritualität“. Daher unterscheiden sich ihre Rituale und Ansichten häufig von dem, was wir als keltische Tradition – organisiert und praktiziert durch die alten Druiden – sehen. Wiccas neigen dazu, ***der*** Göttin und ***dem*** Gott zu dienen, während die Druiden einer pantheistischen Weltanschauung anhingen.
Der Grundsatz der Wicca: „Tu was Du willst, solange Du dabei niemand verletzt“, verpflichtet das Einzelwesen für seine eigene Ethik. Die Wicca setzen die Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser zu den 4 Himmelsrichtungen in Beziehung und beschreiben Erde und Mond als weiblich und die Sonne als männlich. Druiden halten die Verantwortung für die Gesellschaft, die Bürgerpflichten und die ausgleichende und wiederherstellende Gerechtigheit für wesentlich. Im Druidentum wird der Himmel von der Sonne (Feuer) beherrscht, das Meer vom Mond (Wasser), das Land von der Erde. Deren Geschlecht wechselt nach Bedarf und die Elemente stimmen nicht mit den Himmelsrichtungen überein. Die Wicca-Bewegung geht auf eine Zusammenfassung diverser Wissensschulen zurück, während das Druidentum an und für sich in der keltischen Mythologie in Bezug auf seine Spiritualität, Lehren und magischen Praktiken wurzelt.

Zusammenfassend: Die Druiden erfassten und entwickelten das Wissen des keltischen Zweiges der europäischen Eingeborenentradition. Sie organisierten das traditionelle Wissen, lehrten es in Schulen und erfüllten die Bedürfnisse einer komplexen, wachsenden Gesellschaft. Sie wurden bis zu einem derartigen Grad ausgelöscht, sodaß niemand behaupten kann, daß er irgend etwas von ihnen in direkter Linie von der Keltenzeit bis zu Gegenwart empfangen habe. Obwohl das Umfeld, in dem die Druiden wirkten, gegenwärtig komplett verlorengegangen ist, ist doch ihr Wirken in der frühen irischen und walisischen Literatur überliefert. Außerdem haben einige Hexen und volkstümliche Überlieferungen überlebt. Trotz Verfolgung haben sie einiges vom alten Weg bis in die Gegenwart überliefert. Allerdings sei darauf hingewiesen, daß volkstümliche Tradition nicht bis zu dieser philosophischen Ebene wie das Druidentum organisiert war und ganz andere soziale Bedürfnisse erfüllen mußte.

Druiden in der keltischen Mythologie

In den frühen Quellen, in denen die keltischen Myhten und Legenden aufgezeichnet sind, finden sich immer wieder Hinweise auf diverse Utensilien – wie Druidenspeere, Druidenumhänge, Druidenstäbe, Ruten, Zaubersprüche, Harfen und andere Instrumente – und diese scheinen charakteristisch für fast jeden Typus zu sein: Praktisch kann jedermann „Druidenkräuter“ verwenden und es gibt durchaus einige Leute, die Druidenstäbe verwendeten, obwohl sie keine Druiden waren.
Mit fortschreitender Zeit wurde in den Quellen das Wort „druidisch“ für all jenes verwendet, das mysteriös schien, insbesondere, wenn es aus der Elfenwelt kam.
Zum Beispiel in der Erzählung „Das Schicksal der Kinder von Lir“: Sowohl *Aoife* als auch *Bodb Dearg* von den *Sídhe* verwendeten eine Druidenrute, um sich zu verwandeln. In der Erzählung von *Diarmuid* und *Grania* verhüllte *Aonghus Óg* (von den *Sídhe* aus *Brú na Boinne*) *Grania* mit einem Druidenmantel, um ihr zu helfen aus mehreren Hinterhalten zu entfliehen. Wahrscheinlich wurde die häufige Verwendung des Wortes „druidisch“ zur Beschreibung von magischen Objekten erst in der christlichen Periode eingeführt. Außerdem findet sich noch eine andere Art von Druidenbeschreibungen in den Mythen. Diese bezieht sich auf bestimmte Druiden, die meistens namentlich erwähnt werden und eine entsprechende Rolle in der Geschichte spielten. Gerade diese Beschreibungen sind von besonderem Interesse, weil sie wahrscheinlich aus der vorchristlichen Zeit stammen.

Druiden als Lehrer und Propheten

Im Kapitel 19 werden wir sehen, wie der Druide *Cathbad* von *Emain Macha*, dem königlichen Haus von *Ulster*, eine Vorhersagetechnik anwandte, um *Deirdre's* Schicksal bereits im Mutterleib vorherzusagen. Ebenso sagte *Cathbad Cuchulainn's* Schicksal voraus und gab ihm seinen Namen. Üblicherweise sehen wir daher *Cathbad* als Prophet, aber in der Erzählung „Die Taten *Cuchulainn's* im Knabenalter" finden wir eine Beschreibung seiner Person, wo er nicht nur als Wahrsager sondern auch als Lehrer auftritt. Es ist faszinierend zu hinterfragen, ob *Cathbad* seine Vorhersagen wie ein Astrologe mit Hilfe der Sterne oder anderer Hilfsmittel machte.

Eines Tages lehrte Cathbad, der Druide, in seinem Haus vielen gelehrten Männern die Überlieferung des Druidenwissens, und ein Schüler fragte ihn, für wen der Tag glücksbringend sein würde. „Jener Mann, der heute die Waffen ergreift oder seinen ersten Streifwagen besteigt, der wird sich einen Namen schaffen, und Irland aufgrund seiner gewaltigen Taten immer in Erinnerung bleiben," sprach Cathbad. „Aber er wird nicht lange leben."

Die Rolle des Propheten war innerhalb der keltischen Gesellschaft für einen Druiden immer kritisch. In „Die Werbung um *Etain*" wird eine Vorhersagemethode unter der Verwendung von Ogham-Zeichen beschrieben, über die wir schon im Kapitel 4 berichtet haben. Im Kapitel 17 werden wir darauf zurückkommen. Eine Episode in der Geschichte „Das versteckte Haus von *Lugh*" zeigt auf, daß Druiden auch astrologische Prophezeiungen – insbesondere als Ratgeber von Königen – machten.

Das Rollenbild des Druiden als Lehrer wird besonders präzise in „Das Geschick der Söhne von *Usnach*" erklärt. Die Druidin *Levorcham* war nicht nur eine Kräuterkundige, eine Astronomin und Naturwissenschafterin, eine Prophetin und Traumdeuterin, sondern auch eine Dichterin.

Die Deirdre wurde an einem versteckten Ort aufgezogen, sodaß sie niemand sehen konnte, bevor sie weit genug herangewachsen war um die Gemahlin des Königs von Ulster zu werden. Nur ihre Zieheltern durften bei ihr sein und eine alte Frau – die Levorcham; sie war sehr satirisch, und niemand konnte ihr einen Wunsch abschlagen. Deirdre wuchs aufrecht und allein heran, wie das Schilf im Moor, ihre Bewegungen waren so graziös wie die eines Schwanes auf der Wasserwelle oder eines Rehes am Hügel. Sie war eine wunderschöne Frau und hatte ein sanftes und freundliches Gemüt, so wie niemand sonst in Irland. Levorcham lehrte sie alle Künste und all das Wissen, welches sie selbst hatte. Es gab keine Pflanze am Boden, keinen Stern am Himmel und auch keinen Vogel im Wald, von dem Deirdre nicht den Namen wußte. Und neben diesen Fertigkeiten lehrte sie sie die driudischen Kunstfertigkeiten der Dichtung, des Traumes und des Sehens.

Druiden als Heiler

Es gibt viele Hinweise in den Texten, welche die Druiden als Pflanzenkundige und Heiler beschreiben. Die folgende Textstelle ist typisch. Das große Epos, bekannt als *Tàin Bó Cuailnge* (der Rinderraub von *Cooley*), hat als Zentralhandlung den Kampf zwischen *Cuchulainn* und *Ferdiad*. Nach einem heiß umkämpften Tag gönnten sich die Helden die Nachtruhe:

Cuchulainn und Ferdiad gaben ihre Speere ihren Wagenlenkern traten zueinander, umarmten sich und tauschten drei Küsse aus. Ihre Pferde verbrachten die Nacht in der selben Koppel, die Wagenlenker teilten das selbe Feuer und sie machten Lagerstätten aus Schilf für die verwundeten Männer. Druiden kamen und streuten Heilkräuter in Cuchulainns Wunden, aber sie konnten kaum mehr tun als Zaubersprüche zu intonieren und magische Amulette aufzulegen, um den Blutstrom aus den sehr tiefen Wunden zu stillen.

Die alte Göttin *Brigit* war daher wegen ihrer Heilkunst in allen keltischen Regionen quer durch Europa das Ziel großer Veehrung und die Iren wandelten sie zu einer der großartigsten, weiblichen, christlichen Heiligen – *St. Brigit*. Die historische *Brigit*, die angeblich im 5. Jh. C.E. wirkte, war Tochter eines Druiden. Sowohl in der heidnischen als auch christlichen Form war sie die Patronin der Heiler und Hebammen. Bis zum heutigen Tage erflehen Frauen von ihr Gesundheit, indem sie in den heiligen Gewässern von „*Brigit*-Brunnen“ in Schottland und Irland baden.

Druiden als Ratgeber

In den großen Häusern (der Adeligen) hatten die Druiden eine gewaltige Autorität, und ihr Wort war Gesetz. *Sencha der Große* konnte „Männer mit drei netten Worten friedfertig machen“. Dieser Hinweis auf „*Sencha* in Aktion“ ist aus der Erzählung „*Bricriu's* Fest“:

Dann flogen die Stühle durch den Raum und die Tische wurden umgeworfen. Auf der einen Seite der Halle war die Luft erfüllt vom Feuer der aufeinanderschlagenden Schwerter, während sich auf der anderen Seite – wie ein Schwarm von weißen Vögeln, der von einem Gletscher auffliegt – sich die Schilde aneinander drängten. Große Beunruhigung und Todesangst erfaßte alle Teilnehmer dieser Zusammenkunft. König Conchobor und Fergus wurden zornig, als sie sahen, daß zwei Männer gleichzeitig gegen Cuchulainn kämpften. Aber niemand bewegte sich oder wagte sie zu trennen, bevor sich der Druide Sencha erhob. „Trennt diese Männer,“ sprach Sencha. Conchobor und Fergus traten zwischen die kämpfenden Männer und zwangen sie, ihre Hände fallen zu lassen. „Wollst ihr meinen Rat befolgen?“ sprach Sencha. „Wir wollen,“ antworteten die drei Männer. „Dann teilt die Ration, die dem Meisterkämpfer zusteht (Champion's Portion) unter allen Teilnehmern des heutigen abendlichen Festes auf“, sagte Sencha.

Druiden befaßten sich auch mit anderen, nicht so wesentlichen Aufgaben (wie z.B. Staatsaffären) – sie unterwiesen auch Einzelindividuen. In der Erzählung von *Diarmuid* und *Grania* wollte Prinzessin *Grania* einiges über die hübschen Männer rund um ihres Vaters Tafel in Erfahrung bringen, und daher fragte sie einen Druiden:

„Sag mir nun", sprach Grania leicht dahin, „wer ist der Mann rechts von Oisin?" „Das ist Goll mac Morna, der Schreckenerregende in der Schlacht", antwortete der Druide. „Und wer ist der rechts von Goll?" „Das ist der junge Meisterkämpfer Oskar, Oisin's Sohn". „Und wer ist der schlanke Mann mit den hübschen Beinen neben Oskar?" „Das ist Caoilte mac Ronan, der flinkste Mann der Welt". „Und wer ist dieser stolze Krieger neben Caoilte?" „Das ist Lugaid mit der starken Hand, der Neffe von Fionn mac Cumhail". Und wer ist dieser sommersprossige Mann mit der sanften Stimme?" fragte Grania, „mit den rabenschwarzen Locken und dem sanften Benehmen, der links von Oisin sitzt?" „Das ist Diarmiud mit dem lieblichen Gesicht, der Enkel von Duibhne, der größte Liebling der Frauen auf der ganzen Welt."

Druiden als Bannbrecher

Es wird des öfteren berichtet, daß Druiden zwischen einander feindlichen Kräften vermittelten. Obwohl das, wie im „Der Tod von *Cuchulainn*" berichtet, nicht immer klappte, ist diese Erzählung doch informativ in bezug auf die vom Druiden angewandte Methode:

„Cuchulainn greift uns an", sprach Erik. „Wir machen jetzt einen Wall aus unseren Schilden. Außerhalb dessen lassen wir drei Paare gegeneinander kämpfen. Diese sollen Cuchulainn herbeirufen, damit er ihren Streit schlichte. Außerdem soll neben ihnen ein Druide stehen und ihn bitten, ihm seine Speere zu übergeben. Wir müssen nämlich seine Speere in unseren Besitz bringen, weil die Töchter von Cathalin geweissagt haben, daß in dieser Schlacht ein König mit diesen Speeren getötet werden wird, und es wird daher Cuchulainn schwerfallen, die Forderung des Druiden nicht zu erfüllen."
... Cuchulain kam zu einem der kämpfenden Paare, und ein Druide stand daneben.
„Hilf uns, diesen Streit zu beenden!" rief der Druide. „Gib mir deine Speere!"
„Du brauchst sie momentan nicht so dringend wie ich", antwortete Cuchulainn. „Wenn du mir meine Bitte verweigerst, sollst du einen schlechten Ruf haben", sprach der Druide. „Ich werde niemals einen schlechten Ruf haben, weil ich dir deine Bitte verweigerte", sagte Cuchulainn. Er warf den Speer mit dem Griff voran auf den Druiden hin und tötete ihn damit.

Druiden als Zauberer

Ein irischer Text aus dem 7. Jh. C.E. – bei den Gelehrten bekannt als der „Kessel der Poesie“ – beschreibt den Kessel als Symbol für das Selbst und das Feuer als Symbol für das ganze Sein. In ihrem Kommentar zu diesem Text sagt *Erynn Rowan Laurie* folgendes:

Die traditionelle irische Dichtkunst ist ein Gemisch von Rechtschreibregeln, Versmaß, Lautstärke und Schweigen – eine gewisse Balance ist erforderlich, die das ganze Kunstwerk auf eine kraftvolle als auch erfreuliche Art zusammenhält. Irische Magie war größtenteils eine Sache der Dichtkunst, verfaßt und rezitiert bei bestimmten Anlässen. Daher kann man sich die Rechtschreibregeln wie das Zusammenfügen von Bausteinen der Magie vorstellen. Das Schaffen von Dichtung und von Magie ist daher [entsprechend diesem Text] als „Weg und Funktion meines Kessels“ zu verstehen.

In den Mythen ist Magie eine übliche Aufgabe der Druiden. Bei ihrer Anwendung kommt es häufig zu Gestaltenwandel und Schaffen von Illusionen. Als *Cuchulainn* auf die Mitteilung, er habe seinen Sohn getötet, mit totaler Verzweiflung reagierte, verzauberte ihn der Druide *Cathbad*. Er sprach einen Zauber des Glanzes, wobei es *Cuchulainn* schien, daß eine ganze Armee aus den Wellen des Meeres heraus auf ihn losstürme. *Cuchulainn* focht daher solange gegen die Wellen, bis sein Zorn und Schmerz verraucht waren. Bei einem anderen Vorfall aus dem „Rinderraub von *Cooley*“ wird *Cuchulainn* wie folgt beschrieben:

Dann nahm Cuchulainn seine Rüstung für den Kampf und die bevorstehende Auseinandersetzung auf. Auf seinen Kopf setzte er seinen mit einem Helmbusch geschmückten Schlachthelm, der seinen Kriegsruf derart verstärkte und widerhallen ließ, daß die Feinde glaubten, sie würden von den Dämonen der Luft gerufen werden. Seinen Körper bedeckte er mit dem Umhang der Tarnung der aus Stoff aus Tir Tairngire gefertigt war, dem Land der Verheißung und den er von seinem Pflegevater, einem Experten in der Druidenmagie bekommen hatte.

Als letztes Beispiel sei eine mythische Erzählung aus d. „Buch der Eroberung“ erwähnt, wo es die magische Aufgabe von *Birog vom Berg* war, *Cian* zu *Eithlinn* zu bringen. Das Ergebnis ihrer Vereinigung ist eine gesamtkeltische Gottheit, *Lugh*. Hier reist *Birog* mit dem Wind, macht eine „Geschlechtsumwandlung“ und versetzt Menschen äußerst leicht in Schlaf.

Cian wandte sich an die Druidin Birog vom Berg um Hilfe. Birog gab Cian das Aussehen einer Elfenkönigin, kleidete ihn in weibliche Gewänder und brachte ihn mit dem Wind zu dem Turm, wo Eithlinn wohnte. Birog rief den Frauen im Turm zu, sie sollten doch einer Hochkönigin Schutz vor Unbill gewähren.
Da die Frauen eine Elfenkönigin nicht abweisen wollten, ließen sie sie in den Turm hinein. Kaum hatten sie den Turm betreten, versetzte Birog die Frauen in Schlaf. Nun trat Cian zu Eithlinn und im selben Moment, als sie ihn sah, erkannte sie sein Gesicht aus ihren Träumen und schenkte ihm ihre Liebe.

Moderne Druiden

Wenn Du einiges aus der Geschichte und den Geschichten gelernt hast, dann wirst Du Dir Gedanken darüber machen: Was ist ein Druide, was hat er heutzutage für Existenzberechtigung? Erinnern wir uns, daß die Bezeichnung sowohl für Männer als auch Frauen gilt. Ursprünglich bedeutete „Druide", daß man Mitglied des „magischen Ordens" der Kelten war, heute ist es eigentlich eine Art Selbstdefinition. Es klingt nach einer umständlichen Definition, aber Druide zu sein bedeutet, sich selbst als Druide zu identifizieren (siehe Kapitel 9) und die Wahl zu treffen, den Traditionen des druidischen Weges zu folgen.
Allerdings mußt Du bedenken, daß die Tatsache, daß man sich selbst als Druide bezeichnet, noch lange keinen Druiden aus einem macht. Es muß da schon noch einiges passieren – vielleicht etwas Glaube oder Übung – daß einen Aspiranten dazu befördert und qualifiziert, den Titel Druide zu tragen. Heutzutage ist die Antwort schwer und bis eine Antwort gefunden wird, kannst Du es so machen wie wir und viele unserer Freunde es taten – betrachte Dich selbst als „Druide in Ausbildung".
Eine der wesentlichen Bedeutungen des Wortes Druide, wie schon öfters in diesem Buch erläutert, ist „Baum-weise". Die Bedeutung dieses Wortes wird uns klar, wenn wir uns überlegen, welchen tiefen und direkten Kontakt mit der Natur die Druiden für sich selbst voraussetzen. Einer unserer Freunde beschrieb diese intensive Beziehung wie folgt: „Als Deine Wälder gerodet und verbrannt wurden, da war das mein Schmerz, es brannte auf meiner Haut." Das Gesicht des „grünen Mannes", aus dessen offenem Mund sich die Vegetation ergießt, ist ein Abbild der überlebenden europäischen ursprünglichen Volkstradition – wo die Druiden „Baum-Weisheiten" von sich geben. Damit ist aber nicht gesagt, daß das Wissen der Druiden auf dem Wissen über jene Bäume beschränkt war, die in der keltischen Tradition erwähnt wurden. Die Druiden paßten sich überall an, wohin sie kamen und wenn sie nach Amerika oder Australien gekommen wären, dann würden sie auch mit den dort bodenständigen Bäumen zusammengearbeitet haben.

Um klarzustellen, was wir unter einem Druiden verstehen, bieten wir die Listen an, die ihr weiter unten findet. Die erste beschreibt, was die keltischen Druiden waren, fußend auf Texten und anderen verifizierbaren Quellen. Die zweite weist gewisse volkstümliche Ansichten zurück, die den alten Druiden unterstellt wurden, besonders in den letzten Jahrhunderten.
Die dritte versucht zu beschreiben, was heutzutage ein Druide ist und wonach er streben soll, wobei zu bedenken ist, daß das soziale Umfeld, in dem Druidentum einst erblühte, nicht mehr existiert. Dieser Teil der Liste zeigt allerdings eher Idealvorstellungen auf. Die vierte beschreibt, was moderne Druiden sicher nicht sind. Diese Listen können natürlich individuell jederzeit revidiert werden.

Ein Druide war . . .

- ein Philosoph, Gelehrter und Lehrer
- ein Vermittler der keltischen kulturellen, magischen und spirituellen Tradition, wie sie in Nord-West-Europa zwischen 500 B.C.E. und 500 C.E. existierte.
- er stand in der direkten Linie mit der europäischen „Eingeborenentradition“, die schamanischen Ursprungs war.
- ein spiritueller Führer, der den Vorsitz bei Weissagungen und Opferungen innehatte, und den Kult für die vielen Götter und Göttinnen (Polytheismus) und den vielen Ortsgeistern (Animismus) versah.
- ein Magier, Seher, Prophet und Geomanth.
- politischer Berater von Häuptlingen und Adeligen
- Rechtsanwalt, Historiker, Astronom, verantwortlich für Zeitrechnung und Erstellung von Stammbäumen.
- ein Barde, Musiker, Dichter und Geschichtenerzähler.
- eine Person mit Fähigkeiten, einer von den begabten Leuten (*Aes Dana*), ein Handwerker, ein Heiler.
- einer, der das Land und seine Geschichte genau kannte und der das Wissen über Bäume, Pflanzen, Flüsse, Tiere, Vögel und die Ehrfurcht, die man diesem Wissen entgegenbringen sollte, lehrte.
- einer, der sich langwierigen Übungen unterzog, um persönliche Integrität, Selbstdisziplin und Wissen über sich selbst, zu erlangen und andere dazu durch Lehren und Beispiel zu inspirieren.
- ein „Diener der Öffentlichkeit“, dazu da, um andere zu unterstützen und um zu helfen; bereit, zur entsprechenden Zeit die Führung zu übernehmen, um als Richter zu fungieren, um Streit zu schlichten, Konflikte zu beseitigen und bei ethischen Problemen zu entscheiden.

Ein Druide war nicht . . .

- ein Priester oder Priesterin von Atlantis, ein Mitglied des „verlorenen Stammes“ Israels, oder ein Mitglied irgend eines anderen als des keltischen Kulturkreises.
- einer der Erbauer der vorkeltischen Steinkreise, obwohl wahrscheinlich ganz frühe „Protodruiden“ den letzten Abschnitt der Errichtung von *Stonehenge* organisiert und überwacht haben (ca. 1600 B.C.E.).
- ein Konvertit (ein Bekehrter) zum keltischen Frühchristentum
- ein Verteter einer bestimmten religiösen Glaubensrichtung - auch studierten Druiden nicht an „Universitäten“ mit vielen Studenten.
- immer unparteiisch – ein Druide diente ja einem Häuptling oder einem Stamm und war daher nicht unbedingt frei von lokalen Loyalitäten und Aberglauben.
- üblicherweise ein König oder eine Königin

Ein Druide ist . . .

- einer, der auf den Ruf der Druidentradition reagiert und diese auch lebt.
- ein Überlieferer von keltischer kultureller, spiritueller und magischer Tradition.
- ein Bewahrer der Weisheit, Gesetze, Geschichte und Erzählungen des keltischen Zweiges (= Wurzel) der europäischen Eingeborenentradition.
- ein Naturphilosoph, Gelehrter und Lehrer, der bereit ist, noch mehr zu lernen
- einer, der genaues Wissen über das Land und seine Geschichte sucht, der die Flüsse, Bäume, Berge, Pflanzen, Felsen, Tiere und alles Lebende mit Ehrfurcht betrachtet.
- einer, der den Weg der Selbsterkenntnis und Selbsteinweihung geht.
- einer, der den Geist mit Dichtkunst, Gesängen, Künsten, Opfergaben und seiner tagtäglichen Arbeit verehrt.
- einer, der versucht, der inneren Vision zu folgen und dessen höchstes Ideal es ist, nach Wahrheit, Gerechtigkeit und Ehrfurcht vor dem Leben zu streben.
- einer, der Rituale und Zeremonien abhält, den Bedürfnissen seiner Mitmenschen dient, und auch spezielle Zeitpunkte nach den Regeln der keltischen Tradition aufzeigt (z. B. die Mittviertelfeste).
- ein Humanist (Menschenfreund), der für die Ehrfurcht vor der Erde und den lebensbejahenden Prinzipien eintritt.
- ein Barde, Geschichtenerzähler, Dichter, Künstler, Historiker, Wortspieler
- ein Heiler, Astronom, Geomanth, Kunsthandwerker, Naturwissenschafter und Führer des Kalenders

- eine Person, deren Prinzipien Ehre, Integrität, Selbstdisziplin, Erfahrung und Unparteilichkeit sind.
- einer, der die Wahrheit sucht und zu ihr steht
- einer, der den zyklischen Ablauf des Lebens respektiert
- einer, der alle spirituellen Traditionen respektiert
- einer, der enge Beziehungen aufrechterhält und deutlich seine Gefühle als Teil seines eigenen Heranreifens und wesentlichen Eingreifens in das Gesellschaftssystem ausdrückt
- einer, der gewillt ist, sein Wissen zur Unterstützung anderer anzuwenden, zu führen, wenn es die Zeit erfordert und, falls es notwendig ist, die Rolle eines Richters anzunehmen: dahin zu wirken, daß Streit geschlichtet, die Gerechtigkeit wieder hergestellt wird, Konflikte behoben und die richtigen Entscheidungen in ethischer Hinsicht getroffen werden können.

Ein Druide ist nicht . . .

- einer, der patriarchische Traditionen und religiöse Glaubensvorstellungen überliefert.
- ein Vertreter religiöser, rassistischer oder sexueller Diskriminierung
- rassistisch, nationalistisch, geschlechtlich oder sexuell festgelegt.
- einer, der Magie für Rache oder der Absicht, jemanden zu verletzen, einsetzt
- einer, der Tier- oder Menschopfer darbringt
- einer, der Elemente oder Inhalte so steuert, daß sie ihm zu willen sind.

Übungen

[3]

Ein Druide ist . . . Setz Dich mit einem Freund zusammen – fragt euch abwechselnd und vollendet in etwa zehnmal diese Sätze:

- ein Druide ist . . .
- ein Druide ist nicht . . .

Versuch dabei nicht schon gesagtes zu wiederholen, wenn Du die Frage stellst, bzw. das Gegenteil beantwortest. Versuch hingegen immer neue Inhalte in dieses Frage-Antwort-Spiel einzubringen und Du wirst Dein Verständnis deutlich vertiefen. Nimm Dir genügend Zeit.

Druidentum ist . . . Es gibt einen Vierstufenplan, um ein neues Konzept zu erlernen. Mittels dieser vier Schritte kannst Du jedes unübliche Konzept in diesem Buch begreifen. Wir zeigten dies bereits für die Begriffe „Kelte“ und „Druide“. Nun versuchen wir es auch bei „Druidentum“:

- Finde einen Namen für das Konzept (in diesem Fall: Druidentum). Konzepte sind Einteilungen, die man zum Erfassen und Gruppieren von ähnlichen Vorfällen, Ideen oder Gegenständen benutzt. Sie können konkret sein (wie zum Beispiel „Möbel“, eine Erfassung von gebauten Gegenständen, auf denen Du sitzen, von denen Du essen oder in die Du Dinge hineingeben oder herausnehmen kannst). Oder sie sind abstrakt(so wie Tugend oder Müdigkeit). Ist Druidentum konkret, abstrakt, oder beides?
- Definiere das Konzept – was bedeutet Druidentum für Dich?
- Versieh das Konzept mit Unterscheidungsmerkmalen. Das kann knifflig werden. Zum Beispiel „Vogel“ kann für ein Tier, das gefiedert ist und fliegen kann stehen, aber Pinguine sind Vögel, die nicht fliegen können. Was sind typische Merkmale des Druidentums (ist es eine Religion, ein Glaubenssystem; haben es alle europäischen Kelten praktiziert?) Was sind irrelevante Merkmale des Druidentums, so wie das Fliegen ein irrelevantes Merkmal eines Vogels sein kann?
- Gib für Dein Konzept Beispiele an, die zutreffen, oder nicht damit vereinbar sind – Beispiele für das Druidentum können die diversen druidischen Vereinigungen in den USA, Großbritannien und das Feiern von Mittviertelfesten sein. Hingegen kann man festhalten, daß die diversen Wicca-Gruppierungen und Gruppen, die zum Beispiel als Führer eine Hohepriesterin haben, nicht dem druidischen Konzept entsprechen.

Druidentraining: *Cormac mac Airt* war ein weiser König der Iren. Wenn er tatsächlich gelebt hat, dann war das im 3. Jh. C.E., als es für keltische Könige verpflichtend war, eine Druidenausbildung zu erhalten.
Übe Dich daher in den Fähigkeiten, von denen er berichtet, daß sie ihm als Jugendlichen beigebracht wurden:

- Ich war ein Lauscher in den Wäldern
- Ich betrachtete und starrte in die Sterne
- Ich war stark gegenüber den Mächtigen
- Aber ich war nicht arrogant, denn ich war weise.

KAPITEL 11: Was ist Druidentum ?

Ich bin der Wind am Meer, ich bin die Welle am Ozean
Ich bin das Murmeln der Küste, ich bin ein Hirsch mit sieben Enden
Ich bin ein Stier aus sieben Schlachten, ich bin der Falke auf der Klippe
Ich bin ein Sonnenstrahl, ich bin die schönste Blume
Ich bin der tapfere, wilde Eber, ich bin der Lachs im Teich
Ich bin der See auf der Ebene, ich bin die Geschicklichkeit des Handwerkers
Ich bin das Wort des Wissens, ich bin der beutesuchende Speer der Schlacht
Ich bin der Gott, der das Feuer im Kopf entfacht,
Wer außer mir verbreitet Licht in der Versammlung auf dem Berg?
Wer außer mir kennt das Alter des Mondes?
Wer außer mir weiß, wo die Sonne ruht?
Wem lächeln die Rinder von Tethra entgegen?
Wer außer mir kennt den Ausgang der Schlacht, den Wind am Meer,
Und die Geheimnisse des unbehauenen Bogens der Dolmen?
(aus dem „Buch der Eroberungen“)

Dieses Kapitel befaßt sich mit den Umständen, unter denen die Druiden lebten, herumreisten und ihre Künste praktizierten. Es definiert das Selbst und seine Unsterblichkeit, das Paradies, die Elfenwelt, die Ahnen, die Gottheiten und die lebendige Erde. Es lehrt uns jene Stellen aus den Mythen, die uns verständlich machen, welchen Stellenwert die Druiden den Bäumen und dem Weltenbaum im besonderen gaben.
„Druide“ bedeutet „wahr“, „weise“ oder auch „stark“ – im Wissen um die Bäume. Davon leitet sich her, daß Druidentum im Ausüben des von den Bäumen stammenden Wissens besteht.
Ein Aphorismus, der von einem unserer Zirkelmitglieder geprägt wurde, lautet: „Wissen von den Bäumen bedeutet Wissen vom eigenen Selbst“. Um Druidentum zu begreifen, müßt ihr verstehen, was Druiden unter dem Selbst, den Bäumen und all den Königreichen des keltischen Weltbildes verstanden.
Das ist das Ziel dieses Kapitels. Bevor wir beginnen, müssen wir euch mitteilen, daß das Druidentum keineswegs mit einem ordentlich verpackten und verschnürten Gepäckstück zu vergleichen ist. Es existiert nicht als abgeschlossenes Wissensgebiet, als eine Organisation, oder wie eine durch ihre Mitglieder gebildete abgeschlossene Körperschaft wie zum Beispiel die Vedanta oder Lions International. Im Gegenteil, jeder von uns kann nur dadurch zum Verständnis des Druidentums durchdringen, wenn er sich bemüht, unterhalb die vielen Schichten zu schauen, die keltische Kosmologie in der Vergangenheit angelegt hat und indem er in der Gegenwart nach den druidischen Prinzipien lebt und arbeitet.

Weil wir so wenig über die alten Druiden wissen, erscheint uns der Kern der Tradition wie ein Eisberg, von dem wir nur die Spitze sehen können. Wir haben versucht, den ganzen Eisberg des Druidentums zu erfassen, indem wir auf seiner sichtbaren Spitze gelebt und gelernt haben, daher ist vieles, was wir in diesem Buch berichten, unsere subjektive Interpretation und kann auch nichts anderes sein, aber unsere Arbeit war so sorgfältig und fundiert, wie es aufgrund unseres Lernprozesses und unserer Erfahrungen möglich war. Wir laden euch daher ein, eine ähnliche abenteuerliche Reise wie wir zu machen, und dabei die neuen Territorien des Druidentums zu entdecken.

Das ewige Selbst

Das Selbst ist eine ewig existierende Wesenform, die wir des öfteren als Seele bezeichnen. In den frühen irischen und walisischen Quellen wird klar ausgesagt, daß die Seele niemals stirbt. Ein Druide muß daher auf dieser Basis leben. Die Anderswelten der keltischen Mythologie würden keinen Sinn ergeben, wenn es nach dem physischen Tod keine Fortsetzung gäbe. Die Mythen erzählen von erschlagenen Kriegern, die in den Kessel der Wiedergeburt eintauchten und wiederhergestellt herausstiegen. Eine Platte auf dem wunderschönen *Gundestrup*-Kessel stellt in einer Szene dar, was dabei passiert. Dies gilt aber nicht nur, wenn man körperlich tot ist, sondern auch, wenn der Geist durch die Rituale der Einweihung wiedergeboren wird. Das Gedicht am Anfang dieses Kapitels berichtet von vielen Leben (Wiedergeburten) – in Tiergestalten und als reine Energieform: Wind, Welle und Sonnenlicht. *Nicholas* bezeichnet die unsterbliche Wesensform als ewiges Selbst, *Maya* als das göttliche oder wahre Selbst.
Du kannst durchaus einen anderen Terminus verwenden wie zum Beispiel Seele (auf irisch *anam*),Geist oder ein ganz anderes Wort.
Die Druidenlehren besagen, daß das Selbst unsterblich ist und in einem *tuirgin* lebt, einen Kreislauf von Geburten oder Existenzen. *Cormac's* Glossar beschreibt das *Tuirgin* wie folgt mit einer Mischung von keltischen und christlichen Inhalten:
. . . die Geburt, die von jeder Natur in eine andere überleitet . . . eine Form des Durchgangs, welche alle Natur seit Adam durchschritten hat und die durch jede wunderbare Zeit weiter fortschreiten wird bis zum Weltuntergang.
Wenn wir den christlichen Standpunkt verlassen, dann sehen wir, daß solche frühen Quellen aufzeigen, daß die Kelten sich ihr Leben derart vorstellten, daß das Selbst von einer Existenz in eine andere übergeht. Die Griechen kannten diesen fortlaufenden Prozess von Wiedergeburten als „*metempsychosis*“ – das Übertragen der Seele auf eine lebende Form. Das Christentum fügte den Aspekt der Schöpfung („Adam“) und des Endens (im Jüngsten Gericht) hinzu.

Das Selbst kommt in diese Welt, in dem es einen Körper annimmt – üblicherweise einen menschlichen, aber es kann auch jede belebte oder unbelebte Form annehmen. Es kann auch etwas fließendes sein, wie ein Ruf, eine Welle oder ein Lichtpunkt. Wir wissen inzwischen infolge der Quantenphysik, daß auch diese Existenzformen einen dauerhaften Eindruck im Kosmos hinterlassen müssen.
Die keltischen Barden *Tuan*, *Taliesin* und *Amergin* beschrieben des langen und breiten die Manifestationen ihrer eigenen unsterblichen Seelen in jeder Existenzform. *Taliesin* wiederholt in „Die feindliche Verschwörung“ ein allbekanntes Thema:

Ich war ein blauer Lachs, ich war ein Hund, ich war ein Reh.
Ich war die Ziege am Berg, ich war ein Baumstrunk, ich war eine Birke.
Ich war die Axt in der Hand.

Viele Gelehrte zweifeln an der Authentizität und am Alter der Arbeiten dieses Dichters. *Taliesin* dürfte in der zweiten Hälfte des 6. Jh. C.E. gelebt haben, aber viele Gedichte, die ihm zugeschrieben werden, können nicht sicher mit seiner Hand in Verbindung gebracht werden. Einige Forscher zweifeln, ob die Reinkarnation des Selbsts durch das „Ich bin . . .“ oder das „Ich war . . .“ beschrieben wird, Versformen, die sicher aus der Epoche der Druiden hergeleitet sind. Sie geben zu bedenken, daß die Idee, daß eine Seele in nichtmenschlichen Gestalten leben könnte, erst später in den nordwesteuropäischen Kulturkreis kam und pythagoräischen Ursprungs ist. Weiters zeigen sie auf, daß die Beschreibung des Druidenglaubens in griechisch-römischen Quellen nur die Transmigration der Seele – d.h., das Übergehen einer unsterblichen Seele in einen physisch-menschlichen Körper – erwähnt.
Allerdings beschreiben frühe keltische Quellen die Möglichkeit der Reinkarnation in jedem physischen Körper besonders in einem aus dem Tierreich. Die Hinweise sind zu zahlreich und zu deutlich, als daß sie einfach vom Tisch gewischt werden könnten. Wenn das nicht Teil der Druidenüberlieferung in der Epoche des klassischen Altertums gewesen ist, dann war es sicher eines der Fundamente der keltischen Tradition in jener Periode, in der Schreiber begannen, irische und walisische Mythen und Dichtkunst aufzuzeichnen – so in etwa im 7. Jh. C.E.
Zum Beispiel gibt *John Matthews* zu bedenken, daß viele Gedichte, die dem *Taliesin* zugeschrieben werden, aus einer deutlich früheren Zeit als dem 6. Jh. C.E. stammen und uns dadurch einen wunderbaren Einblick ins keltische Weltbild geben. Wir werden daher im Rahmen dieses Buches viele Beispiele aufzeigen, wie beseelte Existenzen in nichtmenschlicher Form vorkamen. Bilde Dir in dieser Beziehung Deine eigene Meinung!

Das Land der Lebenden

Wenn der Körper stirbt, kehrt das Selbst in ein paradisisches Reich, welches viele Namen trägt, zurück. *Tír na n'Óg* – das Land der Jugend, ist einer der Namen, den man oft in den Mythen findet. Ein anderer Name ist *Tír na mBan*, das Land der Frauen, *Tír Tairngire* – das versprochene Land, *Emhain* – das ist die Insel Avalon, *Tír na mBeo* – das Land der Lebenden und das Gelobte Land. Gewöhnlicherweise nennen wir in diesem Buch das paradisische Reich das Land der Lebenden oder manchmal auch *Tír na n'Óg.*

Das Land der Lebenden liegt auf einer mythischen Insel im westlichen Ozean. Man erreicht es, indem man diesen Ozean – *Magh Rein,* die Ebene des Meeres überquert oder durch Überqueren einer anderen Ebene, genannt *Magh Mell* (die Ebene des Honigs) oder *Magh Mhór* (die Große Ebene).

Bis in die Gegenwart wurden in Irland Verstorbene mit einem kräftigen Paar Schuhe ausgerüstet, damit sie in der Lage waren, über die *Magh Mhór* zu wandern. In früheren Zeiten wurden diese Schuhe symbolisch beigegeben, zum Beispiel ein Schuhsymbol aus Metall. Bei den vorschristlichen Kelten war es üblich, die dahingeschiedenen Seelen mit Speise und Trank für ihre Reise zu versorgen. Adelige wurden oft mit Pferd und Wagen begraben, um den Weg durch die Welten zurückzulegen.

Kannst Du Dir ein Bild vom Land der Lebenden machen? Stell Dir vor, Du bist nicht den räumlichen Begrenzungen des Körpers ausgeliefert! Es ist ein Platz, wo es keine Krankheiten, kein Leiden und keinen Tod gibt. Dort gibt es nur Vergnügen, Sport, Feiern, Musik und jede Art von wunderbaren und schönen Erfahrungen. Dort ist sich das Selbst seiner ewigen und majestätischen Existenz voll bewußt.

Einst erschien dem mystischen Häuptling *Bran* eine Frau, die einen Silberzweig trug und erzählte ihm von „dem schönsten Land in all den Welten".

Dort braucht man keine Totenklage, dort ist nichts harsch oder grob
Dein Ohr hört nur süße Musik in diesem vertrauten, wohlbestellten Land.
Ohne Gram und ohne Trauer, ohne Tod und ohne Krankheit,
das ist das Signifikante von Emhain.
Achtung! Das ist kein gewöhnliches Wunder.

Die Kelten begrüßten oft ein Neugeborenes mit Totenklagen, die Geburt war ja das Ende einer Existenz in diesem wunderschönen Königreich, und sie sahen den Tod als einen Anlaß zur Freude, weil er bedeutete ja die Rückkehr nach *Tír na n'Óg.* Wenn das Selbst den Wunsch hat, *Tír na n'Óg* zu verlassen, dann wird es in diese Welt wiedergeboren, gewöhnlich mit einem totalen Gedächtnisverlust, obwohl es möglich ist, daß man sich an Einzelheiten des früheren Zustandes erinnert.

Bran ist ein ungewöhnliches Beispiel, da er ja in unsere Welt zurückkehren konnte und von seinen Erlebnissen auf der Reise ins Land der Frauen berichten konnte. Als er nach etwa einem Jahr nach Irland zurückkehrte, nannte *Bran* den Leuten seinen Namen und erhielt folgende Antwort: „Wir kennen diesen Menschen nicht; aber in unseren alten Geschichten wird von der *Reise des Bran's* berichtet." Das ist der Beweis dafür, daß die Zeit im Land der Lebenden anders abläuft als in unserer Welt.
Hast Du Dir schon einmal vorgestellt, daß Reinkarnation ohne weiteres auch ohne Zusammenhang mit der linearen Zeit dieser Welt geschehen kann? Es gibt in der keltischen Kosmologie nichts was das Selbst daran hindern könnte, in einen Körper, der zeitlich schon vor der letzten Inkarnation existierte, zurückzukehren. Es gibt kein keltisches Gesetz des Karmas, welches bestimmt, in welcher Form eine Inkarnation erfolgen wird. Weder gute noch schlechte Taten beeinflußen die Art, wie man in einem Körper lebt: Der zweck der Inkarnation ist eher der, die Erfahrungen des Selbsts auszuweiten, besonders dadurch, daß es in vielen Existenzformen leben kann. Die Existenzen laufen nämlich nicht hierarchisch ab, daher ist es völlig egal, wenn man sich in anderen Lebensformen als in einer menschlichen inkarniert.
Wenn das Selbst weiß, was es bedeutet, wie ein Tier, ein Baum oder eine Naturgewalt zu sein, dann sammelt es Weisheit fürs druidische Wirken.
Die Mythen stellen fest, daß das „Gesetz des Wiederkommens" in jedem Reich gilt. Was Du aussendest wird letztendlich zu Dir zurückkommen. In *Das Schicksal der Kinder von Lir* muß die Stiefmutter *Aoife* im Wind bis zum „Ende von Leben und Zeit" leben, weil sie die Kinder ihrer Schwester in Schwäne verwandelt hatte. In diesem Fall erscheint die Anwendung des Gesetzes des Wiederkommens gemäß einer hierarchischen Ordnung, aber dem ist nicht so. Die Kinder sind nicht Schwäne, weil sie irgend etwas angestellt hatten, noch verlieren sie (als Schwäne) ihre Empfindungsfähigkeit. Ein Windgeist zu sein ist für *Aoife* an und für sich keine Strafe. Ihre Strafe besteht darin, daß sie ihre Erscheinungsform nie mehr verändern kann.

Das Land der *Sídhe*

Es gibt ein Reich, das parallel zum Land der Lebenden existiert, genannt das Elfenreich oder manchmal auch die Anderswelt. Es liegt näher bei unserer realen Land als das Land der Lebenden. Es ist unmittelbar unter der sichtbaren Oberfläche dieser Welt und wird vom Elfenvolk bewohnt. Es ist das Land der *Sídhe,* der Immerlebenden. Wir wollen euch dieses nun vorstellen und auch weiterhin in diesem Buch dorthin zurückkehren (siehe Kapitel 20 für eine farbenfrohe Beschreibung).
Das Elfenvolk war einst das Volk der *Tuatha Dé Danann,* der „Stamm der Göttin *Danu*", die zu den ursprünglichen Bewohnern Irlands gehörten.

Andere Namen für sie wie *Aes Dana* (geschickte Menschen) oder *Aes Sídhe* (Menschen des Friedens) werden auch oft den Druiden gegeben. Als die keltischen Gaels nach Irland kamen, da faßten die *Sídhe* den Entschluß, in der Erde selbst zu leben und gaben vielen Hügeln und Hügelgräbern ihre Namen. Die *Sídhe* sind ein Quell alles Schönen, insbesondere der Kunst und Musik. Aber die Schönheit des Elfenreiches kann gefährlich verführerisch sein. Das Elfenreich ermöglicht einen Blick auf das ewige Reich, soweit es mit den körperlichen Sinnen möglich ist. Es ist weder das Land der Lebenden, noch diese Welt: es ist ein niemals-niemals Reich irgendwo in der Mitte. Das Elfenreich ist auch die Heimat der Geister der Ahnen, der Totemtiere, der Ortsgeister, der Götter und Göttinnen.
Die Welt der *Sídhe* ist an und für sich ein Reich ohne Zeit. Ein Besucher kann von dort sofort zurückkehren, aber es kann ihm vorkommen, als ob er viele Jahre dort gewesen wäre; oder er kann feststellen, daß in unserer Welt viele Jahre vergangen sind, obwohl er anscheinend nur einen kurzen Augenblick im Elfenreich zu Besuch war. In „Die Abenteuer von *Nera*“ betritt der Held das Elfenreich durch die „Höhle der Katzen“ (in der Nähe von *Cruachan*). Er läßt sich dort nieder, heiratet eine wunderschöne Frau, bekommt ein Kind und als er nach *Cruachan* zurückkehrt, ist dort derselbe Augenblick wie zu seiner Abreise. Das erscheint zwar als Vorteil, aber die wesentliche Gefahr des Elfenreiches für Menschen ist, daß sich niemals etwas ändert.

Die Geister der Ahnen und Gottheiten

Die Beziehung des Selbsts zu den Geistern der Ahnen, zu Göttern und Göttinnen ist subtil. Die Gottheiten haben zwar ihre autonome Existenz im Elfenreich, aber es hängt vom menschlichen Bewußtsein ab, sich mit ihnen zu befassen und sie in unsere Welt hereinzubringen. Gottheiten werden desto größer, je mehr Menschen an sie denken oder auf andere Art sich längere Zeit mit ihnen befassen. Dies gilt insbesondere für die Ahnen- oder Stammesgötter. In Gallien war der Hauptstammesgott *Teutates*, dessen Name sich direkt vom keltischen Wort für „Stamm“ *touta, tuath* herleitet. Wenn daher ein Kelte schwor oder einen Eid ablegte, dann müßte man – besser als üblicherweise übersetzt: „Bei den Göttern“ – übersetzen: „Beim Schutzgeist meines Stammes“. Daher wird oft eine Kompromisseidesformel wiedergegeben: „Ich schwöre bei den Göttern, bei denen mein Volk schwört.“ Aber meistens wird dabei im Originaltext kein Bezug zu Göttern hergestellt.
Wenn wir uns an die keltischen Quellen halten, dann müssen wir feststellen, daß in der alten Tradition kaum Gottheiten in unserem Sinn vorkamen.
Sie sind keine überirdische Gewalten, wie wir es oft annehmen. Die Kelten liebten Mehrdeutigkeiten, die Schattierungen zwischen Dimensionen, die Möglichkeit des Ewigen in allem.

Daher können wir folgende Aussage treffen: Kelten waren normale abenteuerlustige Menschen, die ihre Helden und Heldinnen liebten. Sie mythologisierten sie und erhoben heroische Figuren und Ahnen auf einen übermenschlichen Status mit magischen Fähigkeiten und unglaublicher Stärke. Nach längeren Zeitläufen konnten diese Charaktere so etwas ähnliches werden, was wir als Gottheiten bezeichnen, aber die Kelten haben selten diesen Weg gewählt. Nur die Beobachter der keltischen Welt von außen, die Griechen und Römer, identifizierten die gottähnlichen Gestalten der Kelten mit ihren eigenen Vorstellungen von Göttern und Göttinnen.
Daher ist auch keine keltische Schöpfungsgeschichte, noch ein Schöpfergott bekannt. Auch gibt es keinen göttlichen Heiland, der zwischen Gott und den Menschen vermittelt. Das irische Wort für Gott, *dé* wird oft sozusagen als Anhängsel einem mythischen Wesen beigefügt, sofern man es überhaupt benützt. Es bedeutet auch „Atem", so wie im lateinischen das Wort *spiritus* „Atem eines Gottes" bedeutet. Der Begriff *dé* unterscheidet Himmelswesen von solchen der Erde und des Meeres (die *andée*). Neben übernatürlichen Kräften, so wie *Danu* (beschrieben als die „Mutter der Götter" und später nie mehr wieder erwähnt) sind die „Götter" Ahnengottheiten oder Geister, die einen bestimmten Platz bewohnen. Von den ca. 400 durch die klassischen Schriftstellern oder auf Inschriften erwähnten keltischen Gottheiten werden über 300 nur ein einziges Mal erwähnt! Die übrigen auch nur vier- oder fünfmal. Sie waren bestimmten Plätzen zugeordnet, wie einer Quelle, einem Teich oder einem Fluß und die Menschen verehrten sie an solchen Plätzen mit Ritualen und Votivgaben.
Wenn Du ein Kelte wärest, dann würdest Du zu Deinen mystischen Ahnen beten, deren Geist irgendwo im Universum lebt. Du würdest wissen, daß sie in der Erde, in den Gewässern oder im Himmel leben. Ihre Anwesenheit heiligt die Orte, an denen sie verehrt werden.
Sie sind an bestimmten Plätzen unheimlich mächtig, wie in Hainen oder besonders in den Hügeln der *Sídhe*. Dazu gehören auch die megalitischen Hügelgräber, die über ganz Europa verstreut zu finden sind, Plätze, die auch in der keltischen Zeit schon uralt waren.
Als wir auf der Suche nach unseren Ursprungsländern und unseren Clans Schottland besuchten, waren wir überrascht, als wir feststellen mußten, daß die Namen vieler Versammlungsorte, Schlachtrufe und Mottos praktisch Umsetzungen des Namens irgend eines bestimmten Hügels waren. Auf der Insel *Skye* suchten wir den Stammsitz des Clans *Nicholson* (das war der Name einer Urgroßmutter von *Maya*) auf.
Das Motto dieses Clans ist *Scorr a Bhreac* – übersetzt „Der graue, gesprenkelte oder buntscheckige Grat". Wir hatten keine Ahnung von der Bedeutung dieses Wortes und es kam uns für einen Schlachtruf eher matt vor.

Dann kamen wir zu den Ruinen der Katen ihrer Vorfahren: Zu unseren Häupten erhob sich ein wunderschöner langer, grauer Bergkamm. Dieses Landschaftsbild war für das Motto und den Schlachtruf des *Nicholson*-Clans verantwortlich, weil es den Wohnsitz der Clangeister und Ahnen darstellte. Wenn Du mit den Denkprozessen von *C. G. Jung* vertraut bist, dann ist das Konzept der Archetypen ein gangbarer Weg, die keltischen Vorstellungen von Gottheiten zu begreifen. Sie stellen wesentliche Aspekte von menschlichen Erfahrungen und Bewußtseinsinhalten dar.
Dagda ist der Vatergott, *Danu* ist die Muttergottheit, die *Morrigán* ist die Schlachtgöttin und die Tante, *Math* ist der Gott der Weisheit, *Arianrhod* ist die jungfräuliche Königin, *Lugh* und *Grania* sind die männliche und weibliche Manifestation der jugendlichen Sonnengeister, *Mabon* ist das göttliche Kind.
Jede Gottheit hat Attribute, die Angehörige von nachfolgenden Generationen ermöglichen, eine ähnliche Form zu erkennen, obwohl diese archetypischen Eigenschaften sich für jeden einzelnen verschieden manifestieren können.

Die lebendige Erde

Im druidischen Kosmos ist alles lebendig. Die alten Kelten wußten, daß Bäume, Felsen und Quellen eine innere Aktualität besaßen. Über jeden Ort gab es eine Geschichte, die erklärte, wie er zu seinem Namen kam, wie er gestaltet wurde und wer dort wohnte. Die gegenwärtige Folk-Tradition bezeichnet diese besondere Eigenschaft eines Platzes oft als „elfische“ oder übernatürlicher Wesensform, als eine Macht, die Glück oder Unglück bringen kann oder als vergrabenen Schatz. Im Rahmen dieser Denkweise wird das Göttliche zugänglich und kann jederzeit herbeigerufen werden, um Inspiration und Energie zu spenden. Stell Dich selbst (Du bist Druide) als Mondaufgang vor: „Weiße Sanftheit, die aus dem Saft der Erde hoch hinaufwächst.“
Wenn wir die Lehre von der Möglichkeit einer Reinkarnation in jeder existierenden Form bis zur letzten logischen Konsequenz ausschöpfen, dann muß die ganze Welt von hin- und herreisenden sich inkarnierenden Seelen und/oder Aspekten der Selbsts erfüllt sein. Die *Sídhe* oder das Elfenvolk, die Ahnen, der Stamm, die Totemtiere, die Platzgeister und die Göttinnen des Landes befruchten die lebendige Erde und gehen in ihr auf.
Diese Geister bewohnen besondere Orte wie Hügel, Quellen und heilige Haine und das Wahrnehmen ihrer immerwährenden oder innewohnenden Aktualität ist an solchen Orten ganz leicht. Das ist Pantheismus. Die folgenden Zeilen aus „Das Schicksal der Kinder von *Lir*“, die von *Ella Young* aus dem irischen eher übertragen als übersetzt wurden, geben eine wunderbare Illustration zu diesem Thema ab.

Die Kinder von Lir – in Schwanengestalt – waren gerade nach Hause zurückgekehrt, da sahen sie, daß der Platz von allen, die sie kannten, verlassen und ihr Elternhaus zur Ruine verfallen war.

„Die Berge sind tot", sprach Conn, der Sohn von Lir.
„Die Berge sind nicht tot", sprach Aibric. „Sie sind dunkel und ruhig, aber sie sind nicht tot. Ich weiß es. Ich habe an ihnen in der Nacht geweint und meine Stirn dabei gegen sie gedrückt und dabei fühlte ich das Schlagen ihrer mächtigen Herzen. Sie sind weiser als der weiseste Druide, viel zärtlicher als die zärtlichste Mutter. Sie sind die, die die Welt am Leben erhalten."
(Dann schilderten die Kinder von Lir ihre Geschichte *Nephin*, einem Berg im Westen von Irland).
Er stach düster und dunkel gegen den dämmrigen Himmel ab, und sein Anblick, ruhig und der Krone beraubt, ließ das Herz der wilden Schwäne in Kälte erstarren; sie wandten ihre Köpfe ab, um die Tränen in ihren Augen zu verbergen.
Aber Aibric streckte seine Hand dem Berg entgegen und rief: „Oh, du schöner, glorreicher Gefährte, hab Mitleid mit uns! [Tir na n'Óg] ist nicht mehr und Moy-Mell ist für immer verloren. Empfang die Kinder von Lir, weil sie haben alles verloren, außer dich und die Erde von Irland!"
Da geschah ein Wunder.
Das Sternenherz von Nephin begann nach außen zu strahlen – großartig erschütternd – farbig wie ein bleicher Amethyst. Die Schwäne riefen sich zu: „Der Berg lebt! Schönheit ist zur Erde zurückgekehrt! Aibric, du hast uns das Land der Jugend zurückgegeben!"
Eine feine Elfenmusik erklang, verhallte und wurde wieder in die ruhige Abendluft hineingeboren. Und mehr und mehr steigerte sich die Ausstrahlung aus Nephin's Herzen. Die Schwäne gegannen zuckersüß und fröhlich zu singen und der Klang ihres Gesanges bewirkte, daß sich die Sternenherzen in allen Bergen nach und nach zeigten, bis alle Berge Irlands pulsierten und leuchteten.
„Krönt euch selbst, ihr Berge!" sprach Aodh, „damit wir wissen, daß die Sídhe noch nicht gestorben sind und Lir's Haus jetzt neu gebaut ist, und der Zahn der Zeit es nicht mehr zernagen kann."

Der Weltenbaum

In der göttlichen und magischen Welt der Kelten spielten Bäume eine wichtige Rolle. In der irischen Erzählung „Die Krankheit von *Cuchulainn*“ oder „Die einzige Eifersucht von *Emer*“ besucht *Cuchulainn's* Wagenlenker *Laeg* das Elfenreich. Das ist eine der besten Beschreibungen, die wir davon haben und es ist bemerkenswert, daß in dieser Beschreibung den Bäumen „Ehrenplätze“ eingeräumt werden, besonders dem singenden Silberbaum.

Sie gingen über die Ebene der Sprache, beim Baum des Sieges vorbei. Sie überquerten die Ebene des Rennens und kamen zum Versammlungsplatz der Wälder. Sie gingen zur Insel Labra und überquerten den See, der sie umschloß mit einem kleinen Schiff aus Bronze. Auf der Insel kamen sie zu einem Hügel, auf dem ein großes Haus stand, welches sie betraten. Laeg dachte, er hätte es schon früher gesehen, trotzdem war alles fremd und wundersam für ihn. Nahe seinem Westtor waren zwei Pferdeherden, die eine war grau, die andere haselnußbraun. Am Osttor waren purpurne und blutrote Bäume mit Blüten, die das ganze Jahr über das Auge erfreuten und in denen Vögel süß und lang sangen.
Die Bäume im Vorhof waren silbern und wenn die Sonne schien, dann glitzerten sie und strahlten wie Gold. Ihre Blätter spielten dauernd süße, sanfte und leise Harmonien. Es waren dreimal zwanzig Bäume dort, deren Wipfel sich gegeneinander wiegten. Ihre Früchte konnten dreihundert Leute sattmachen und die Früchte schmeckten alle verschieden und waren immer reif. Im Hof stand ein Bottich mit Met und obwohl es üblich war, daß sein Inhalt laufend unter die Bewohner verteilt wurde, war er immer voll.

Bäume sind im druidischen Bewußtsein Symbole für mannigfaltige Aspekte der Schöpfung. Denk an die Gemeinsamkeit folgender Begriffe: Dem Chemiker zeigt das Periodensystem der Elemente alle festen, flüssigen und gasförmigen Aggregatzustände von Stoffen (der Existenz). Für den Astrologen bedeutet die Sonne, der Mond, die Planeten und deren Bewegung durch den Tierkreis Schicht für Schicht die Bedeutung und Erklärung der Existenz. Für den Philosophen ist Bedeutung, Sein und Wesen der Inhalt der Existenz. Für den Druiden stehen viele Bäume für alles, was existiert: Jeder Baum hat Eigenschaften, die mit verwandten menschlichen in Beziehung stehen, naturbelassene und spirituelle Bedeutungen. Der symbolische Inhalt, den diese ganze „Baumversammlung“ aussagt, gibt allen Reichen des Universums eine einheitliche Ordnung.
Es erscheint folgerichtig, daß die Druiden das Leben mit Hilfe der Bäume ordneten und darstellten, jener Bäume, die den europäischen Kontinent im Anschluß an die letzte Eiszeit dominierten.

Die Eiche stellt zum Beispiel einen Höhepunkt in der ökologischen Kette dar: sie bewirtet und hilft hunderten von abhängigen Pflanzen, Insekten und Tieren, sich zu entwickeln und stellt außerdem Nahrung, Brennstoff und dauerhaftes Baumaterial den Menschen zur Verfügung. Daher ist es durchaus schlüssig, daß die Eiche das typische Emblem der Druiden war.
Jeder Baum hat Eigenschaften, die ihn mit anderen Dingen in Beziehung setzen: Mineralien, Pflanzen, Kräuter, Tiere, Vögel, Ahnen, Geister, Jahreszeiten und mit jeder anderen Kategorie, die Du Dir vorstellen kannst. Beispielsweise wird die Esche mit der Luft, dem Süden, dem Mittag, dem Mittsommer, dem Quarzkristall, dem Adler, der gefiederten Schlange, dem brennenden Speer und dem Gott Lugh in Verbindung gebracht. Diese Naheverhältnisse resultieren hauptsächlich aus den Eigenschaften und der Verwendung ihres Holzes. Die Esche versorgt uns mit langen, biegsamen und starken Holzstangen, die gut als Griff für Werkzeuge und Waffen verwendbar sind. Als Speerschaft steht die Esche für den Zenith der Manneskraft und indentifiziert sich so mit der Sonne zu Mittag und Mittsommer.
Ein anderer Baum, der Holunder, steht in Beziehung zur Erde, dem Mondstein, der Magie, dem Raben und dem Elfenvolk und ihrer Welt. Daher war den Kelten das Umhauen und Zerstören dieser Bäume verboten. Das wieder könnte auf eine Eigenschaft des Holunders zurückzuführen sein: Er kann wunderbarerweise aus Resten, die nach dem Umschneiden in der Erde verblieben sind, wieder austreiben. Das Holz ist für keinen praktischen Zweck verwertbar, andererseits liefert er einen Überfluß an Blüten und Beeren.
Die Bäume stellen uns Symbole zur Verfügung, mit denen wir Ordnung in die Welt bringen können, indem das gesprochene Wort durch Benennung und Geschichten Ordnung schafft. Jeder Baum ist ein Sprachbild zur Verfassung einer Rede, und ein Buchstabe im Alphabeth der Sprache. Wir werden auf diesen Gesichtspunkt detaillierter in späteren Kapiteln eingehen.
In der keltischen Tradition formt das Kollektiv der Bäume den Weltenbaum. Wenn wir uns alle Baumspezies und die Aspekte des Lebens, für die sie stehen in einem Kreis aufgestellt vorstellen, dann steht der Weltenbaum in dessen Mittelpunkt, wo alle ihre Eigenschaften zusammentreffen! Das ist die *axis mundi*, die Achse der Welt, jene Achse, die durch den Mittelpunkt der Unteren, der Mittleren und der Oberen Welten geht, oder, gemäß der keltischen Kosmologie, durch Meer, Erde und Himmel. So wie der Weltenbaum durch die Existenzen aller Bäume gebildet wird, so ist er die Quelle allen Wissens, indem er die vielen „Buchstaben“ aller Baumindividuen zusammenfügt und harmonisiert. Die Wurzeln und Zweige des Weltenbaumes ermöglichen Zutritt zu den Reichen der Anderswelten.

Eine unbestätigte Druidentradition ist, daß jeder, der die „Baumweisheit“ erlernen will, für 3 Tage und Nächte auf einem Baum verweilen muß, der stellvertretend für den Weltenbaum steht. Dies steht im Zusammenhang mit der Nordischen Tradition, nach der *Odin* im Weltenbaum (*Yggdrasil*) hing, um die Runen zu erfahren – die (Schrift)Zeichen der Weisheit – ein Äquivalent zu den keltischen *Oghams*!
[allerdings hing Odin gemäß der *Edda* 3x3 = 9 Tage im Baum].
Diese Erzählungen sind hell leuchtende Signale aus unserer Vergangenheit – sie beschreiben die Natur als die Quelle der Weisheit und die Bäume als Mittelpunkt der Natur! Diese Erzählungen erklären uns auf symbolische Weise, daß man Wissen nicht dadurch erlangt, daß man Bäume als Wissenschafter erforscht, sondern dadurch, daß man mit den Bäumen tanzt und letztlich wie ein Baum existiert – still dasteht, wartet, zuhört, sich verändert und in Harmonie mit den übergeordneten Kreisläufen des Lebens lebt. In der keltischen Mythologie ist oft die Rede von magischen Bäumen, die uns zur Erweiterung unseres Verständnisses des Weltenbaums im Rahmen der druidischen Erkenntnistheorie anleiten. In der oben zitierten Erzählung wächst der singende Silberbaum im Elfenreich. *Fand* erscheint als Elfenkönigin, die die Menschen prüft und sie in ihre eigenen Kräfte einweiht. Es ist erwähnenswert, daß sich ein immer voll gefüllter „Metbottich“ in ihrem Haus befand. Dies kann nichts anderes als der keltische „Kessel des Überflusses“ sein, das Äquivalent zum „Brunnen des Wissens und der Inspiration“, der in anderen europäischen Mythologien am Fuße des Weltenbaumes zu finden ist.
In der „Reise des *Bran*“ beschreibt die Frau, die den Silberzweig (vom „Apfelbaum von *Emhain*“) trägt, einen wunderbaren Baum:

Dort steht ein uralter Baum in voller Blüte
Voller Vögel, die ihren Gesang verlauten lassen
Jede Stunde rufen sie Harmonie herbei,
Auf der weiten silbernen Ebene nach dem Süden.

Daraus folgt, daß der Apfelbaum von *emhain* (= Avalon) nicht nur die Bewohner der Anderswelten ernährt, sondern daß die Zeit selbst um ihn herum reguliert wird. Die irische Erzählung von *Diarmuid* und *Grania* berichtet von einem Schlüsselereignis, wo sie einen Riesen erschlagen und sich nachher in einem magischen Quittenbaum bzw. in einer Eberesche verstecken.
Fionn mac Cumhail ihr Verfolger, umzingelte sie letztendlich dort. Er blieb unten am Boden – *Diarmuid* und *Grania* konnte ihm entkommen, indem sie durch die Luft auf die Baumzweige hinauf flogen.

Man kann annehmen, daß *Diarmuid* und *Fionn* für die Fürsten des Sommers und des Winters stehen, die beide während des Jahreslaufes um die Hand von *Grania*, der Sonnengöttin werben und kämpfen. Ihre Konfrontation findet daher ganz zutreffend auf der Achse des Weltenbaumes statt! All diese keltischen Erzählungen führen direkt auf die Vorstellung von einem Weltenbaum hin – auf irisch *crann beatha* – auch bekannt als Baum des Lebens. Für die irischen Kelten gab es einige heilige oder Welten-Bäume: einer der wichtigsten war die Esche, die am Hügel von *Uisneach* wuchs, da die Iren annahmen, daß sie im Mittelpunkt von Irland stand.
Das Kernstück vieler spirituellen Richtungen (das Druidentum mit eingeschlossen) ist, sich des ewigen Selbsts bewußt zu sein. Denn das Selbst hat zu allen Zeiten, in allen Reichen existiert und dabei sein zeitloses und dimensionsloses Bewußtsein erlernt und erfahren. Um diesen Satz zu verstehen: „Das Wissen um die Bäume ist das Wissen um das (eigene) Selbst“, müssen wir verstehen lernen, wie Bäume jeden möglichen Aspekt des Lebens betrachten. Wenn einmal jemand die verschiedenen Lebensformen durch die Erfahrungen vieler Reinkarnationen zu verstehen gelernt hat, dann wird sie oder er das Bewußtsein vom Ganzen erlangt haben und dann ist man ein Druide! Das Symbol des Ganzen ist der Weltenbaum!
Strabo erzählt, daß *Alexander der Große*, auf die Frage an die Kelten, wovor sie am meisten Furcht hätten, folgende Antwort erhielt: „Daß der Himmel uns auf unsere Köpfe fällt!“, was bedeutet, daß sie eigentlich vor nichts Angst hatten.
Wenn die Zeit zum Sterben kam, dem Hinabsteigen unter diese Welt, der dazwischen liegenden – manchmal gefährlichen – Reise durchs Elfenreich, und die darauf folgende Fahrt ins Land der Lebenden – davor hatten die Kelten keine Angst. Diese Fahrt bedeutete die erfreuliche Vereinigung mit allem Magischen und Ewigen. Sie bedeutete das Bewußtsein von allen Leben, die ein Wesen jemals gelebt hatte, zu erlangen. Das war eine Feierstunde inmitten alles dessen, was ihnen heilig war, im Land des ewigen Selbsts, in der Krone des Baums des Lebens.

Der keltische Kosmos

Das Land der Lebenden: Das Land der Jugend, der Frauen, der Gesegneten. Der Aufenthaltsort des ewigen Selbsts, wenn es gerade nicht in einem Körper (inkarniert) ist.
Dieses Reich erfüllt, umgibt und umfaßt die Welt der *sídhe* und die Welt der Menschen. Es ist ohne Grenzen und kennt keine wie immer geartete körperliche, räumliche oder zeitliche Einschränkung.

Das Elfenreich: Die Welt der *sídhe*, Götter, Göttinnen und Ahnen. Die Anders-Welt der Elfen erfüllt die Menschenwelt zu jeder Zeit mit seiner Macht und Göttlichkeit. Sie kann verführerisch und gefährlich sein. Sie gewährt einen Ausblick ins Land der Lebenden, soweit es unsere körperlichen Sinne zulassen.

Die Menschenwelt:

Die Welt der Menschen, der Natur, des Lebens. Das Selbst ist in dieser Welt an einen Körper gebunden, und so ist seine Auffassungsgabe durch die Möglichkeiten der natürlichen Sinne begrenzt. Druiden können die Bewußtseinsinhalte des inkarnierten ewigen Selbsts kennenlernen, und dadurch einiges an Erkenntnis über die Welt der *sídhe*, die zwischendurch durchdringbar ist und über die unsterbliche Existenz im Land der Lebenden erlangen.

Die vier Säulen des Druidentums

Nun fassen wir die prinzipiellen Grundsätze des Druidentums zusammen. Wir wollen zwar diese „Vier Säulen des Druidentums“ nicht als dogmatisch oder Glaubenssätze darstellen, aber diese vier Inhalte werden in verfügbaren keltischen Quellen als wesentlich hingestellt. Wie wir schon am Anfang dieses Kapitels feststellen mußten – weil soviel vom Druidentum unbekannt ist – stellen diese vier esoterischen Grundsätze die Spitze eines Eisberges dar. Die eigentliche Menge an Wissen ist zwar unserem Blick verborgen, aber wir können von dem, was an der Oberfläche sichtbar ist, schließen, daß da einiges darunterliegt. Natürlich ist es möglich, daß wir auch etwas Falsches postulieren. Denke über diese vier Grundsätze nach:

Viele Leben, Geist in allen Dingen, Ehrfurcht vor den Ahnen und viele Welten. Überleg Dir, wie diese Elemente zusammenpassen, und so einen zusammenhängenden Überblick über die Welt liefern. Was fehlt? Die Göttin der übergeordneten Herrschaft? Der Weltenbaum? Das Streben nach Wahrheit?

Es kann natürlich sein, daß es noch andere solche Säulen gibt, die Du beliebig dieser Liste hinzufügen kannst.

Viele Leben(sperioden)

Das Selbst oder die Seele (*anam*) kommt und geht in einem ewigen Zyklus von Leben. Zwischen den Leben in dieser Welt wohnt das Selbst im Land der Lebenden. Das Selbst kann in vielen Gestalten inkarniert werden – belebte oder unbelebte. Das Selbst verliert das Gedächtnis der Detaills von jedem seiner individuellen Leben, aber es nimmt das Ergebnis dieser Lebenserfahrungen quer durch die Welten in Form von Weisheit mit sich.

Diese Weisheit kann sich als Inspiration (walisisch *awen*, irisch *imbas*), Musik oder Dichtkunst, als *tatsächliche Unabhängigkeit* („Truth of Sovereignty“ siehe Kapitel 15) oder auf andere Art manifestieren.
Es gibt keinen Hinweis für die Annahme, daß die Erfahrungen des Selbsts, wenn es zwischen den Welten und den Lebensperioden umherreist, sequenziell aufeinanderfolgen. Die Erfahrung kann man besser so verstehen, wenn man sie als räumlich eingeengt oder ausgeweitet, seichter oder tiefer, innen oder außen gemacht, betrachtet. Die Schönheit des Todes liegt darin, daß das Gedächtnis bezüglich dieses Lebens ausgelöscht wird, dabei aber die Seele uns mit der Weisheit verläßt, die ihr die „Unterrichtsstunden“ dieses Lebens beigebracht haben.

Geist in allen Dingen

Das ganze Universum ist infolge einer innenwohnenden Gegenwärtigkeit lebendig. Wasser, Felsen, Feuer, Hügel und Flüsse, ja sogar Gedanken, Rufe, Wellen und der Wind – alle sind lebendig. Die Geister des Ortes, insbesondere die Gottheit der Unabhängigkeit stehen für Gewalten, die im Land stecken. Die Druiden verehrten die Landschaft, beteten in ihr und ließen die Natur ihre Führer und Lehrer sein. Sie lehrten, daß auch die Menschen zur Gemeinschaft aller Lebensformen dazugehörten.

Ehrfurcht vor den Ahnen

Die Bewußtseininhalte oder Weisheit, welche jede Seele ins Leben bringt, sind sowohl individuell als auch kolletiv. Die Stammeslinie und Tradition, in welche die Seele inkarniert wird, formt das Bewußtsein des individuellen Selbsts. Daher hatten die Druiden vor den Ahnen und der Tradition große Ehrfurcht – gewöhnlicherweise wurde dies als Clan- oder Stammesehre bezeichnet – weil dies jede Person zu dem gemacht hat, was sie nun ist. Die Stammesgemeinschaft wird sowohl von den Lebenden als auch von den Verstorbenen gebildet. Die Gemeinschaft ist fix mit einem bestimmten Platz verbunden: mit einer Burg, einer Festung (*dún*) einem Hügelgrab, einem Hügel oder einem Bergkamm, wo der Schutzgeist des Stammes wohnt. Innerhalb jeder Stammeslinie findet man einzelne herausragende Ahnen, denen die Mythologie einen göttlichen Status verlieh. Da letztere nur für den Stamm oder eine Zeitperiode wesentlich waren, haben diese gottähnlichen Wesen äußerst selten einen alle Kelten einbeziehenden Status eines Gottes oder Göttin erlangt. Nur eine Handvoll wie zum Beispiel *Birgit*, *Lugh*, die Göttinnen der Schlacht – setzten sich in der mythischen Vorstellung derart durch, daß sie in ganz Europa verehrt wurden. Jedes Ritual, jede spirituelle Handlung, die unter der Leitung eines Druiden stattfand, begann mit einer Reminiszenz an die Ahnen.

Viele Welten

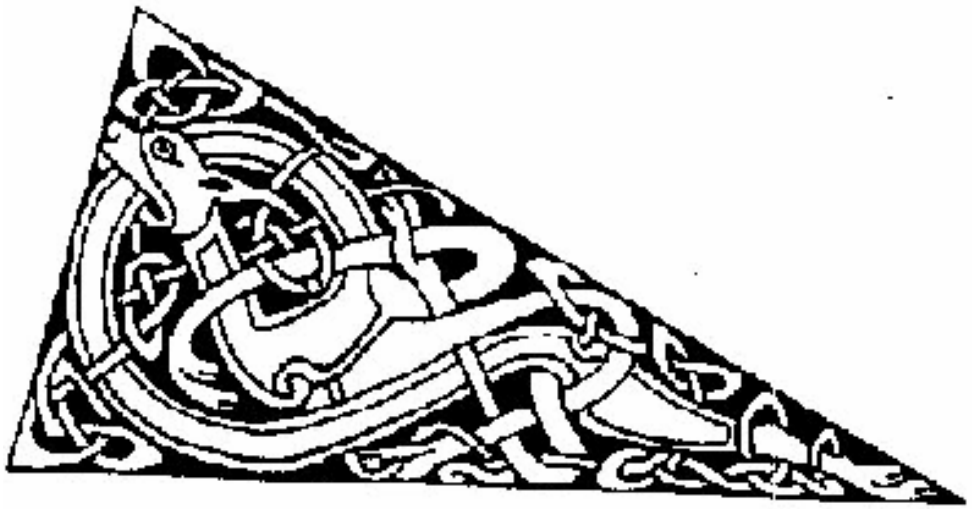
Zusätzlich zu dieser Welt sind uns derzeit noch zwei andere Welten bekannt: Das Land der Lebenden und das Elfenreich. Diese Welten existieren nebeneinander und durchdringen einander. Es ist durchaus möglich, zwischen den Welten hin- und herzureisen, aber für die menschliche Erscheinungsform ist dies gefährlich. In den Anderswelten läuft die Zeit keineswegs linear zu unserer Zeit ab, und Glanz und subjektive Grenzen für die körperlichen Sinne können durchaus deutlich die Erfahrungen des Reisenden beeinflussen.
Diese Vielzahlen an Welten kann man sich wie ein Rad vorstellen.
Wir leben auf dem Reifen des Rades und erfahren die Zeit auf unserer Reise entlang seines Umfanges. Die Speichen des Rades sind die vielen anderen Welten (in den irischen Mythen werden 33 erwähnt) und das Selbst gelangt entlang von ihnen zur Nabe. Die Nabe ist das Land der Lebenden, wo die Erfahrungen, die das Selbst machte, nicht durch Geburt, Tod oder Zeit zwanghaft beeinflußt werden. Die Kelten waren Teile eines vibrierenden, dynamischen Kosmos, der üppige Möglichkeiten bot.

Übungen

Das Selbst: Entspann Dich bequem an einem ruhigen Ort. Beobachte den Rhythmus Deines Atems, wie er infolge seines eigenen Hubs steigt und fällt. Nimm wahr, wie der Körper aus sich selbst heraus funktioniert. Versuche, dies nicht zu beeinflussen, beobachte nur, wie es passiert. Nun nimm wahr, wie Gedanken in Dein Bewußtsein kommen oder Gefühle in Deinen Körper. Nochmals, nimm diese Gedanken und Gefühle weder an, noch weise sie zurück, laß sie entstehen und dann wieder vergehen. Jetzt denk darüber nach, was die Erkenntnis aus diesen Gedanken, Gefühlen und körperlichen Ereignissen ist. Nimm zur Kenntnis, warum immer dieser „Wahrnehmer“ (Fähigkeit, Erkenntnisse zu machen) vorhanden ist, aber es niemals möglich ist, den „Wahrnehmer“ wahrzunehmen, weil er immer auch der Beobachter ist. Verweile in diesem Stadium der reinen Wahrnehmung für eine Weile.
Danach ruhe in der Reinheit des „Wahrnehmers“: er ist das Selbst. Erinnere Dich, wie es Träume wahrnehmen kann, erinnere Dich, wie es außerhalb des Körpers unverletzt bleiben kann – auch zu Zeiten des Stresses oder der Gefahr. Deine genetische Erbsubstanz kann es nicht verändern. Jetzt hat es einen Körper und das ist seine gegenwärtige Erfahrung. Aber es wird Zeiten geben, vielleicht ohne einen oder einen anderen Körper. Erkenne wie das Selbst sich dieser körperlichen Erfahrung bewußt ist, und von den Sinnesorganen Informationen entgegennimmt, aber sich selbst immer außerhalb der Lebenserfahrung befindet. Versuch, Dir genau vorzustellen, welcher Teil dieser Erfahrungen durch den Tod hindurch mitgenommen wird. Was wird das Selbst nach Verlassen des Körpers wahrnehmen?

Die Kraft des Ortes: Begib Dich an einen ruhigen Platz in der freien Natur. Fühle Dich wie ein Baum – es gibt vielleicht schon einen, mit dem Du Dich indentifizieren kannst, mit dem Du schon gearbeitet hast, oder irgend einen, der für den Moment passt. Spüre Deinen Wurzeln, Deinen Stamm, Deine Äste. Fühle und spüre die Erfahrung, ein Baum zu sein.
Nun begib Dich in ein anderes Land. Es kann ein Ort sein, der Dir heilig ist. Es können die keltischen Ursprungsländer sein, es kann in der Gegenwart oder Vergangenheit sein. Stell Dir vor, Du bist in einem Hain und Du stehst dort alleine. Schiebe Deine Wurzeln hinunter in die Erde dieses Platzes. Breite Deine Zweige in der Luft dieses Platzes aus. Spür die Kraft Deines Stammes und wie die Elemente des Ortes Deinen Körper umspielen.
Nun wirst Du fühlen, wie der Geist des Ortes hervortritt. Gestatte allem, was dort ist, hervorzutreten und sich rund um Dich zu manifestieren. Spüre, wie die Energie des Platzes Dein Wesen durchdringt. Dann entferne Deine Wurzeln aus der Erde und kehre an Deinen ruhigen Platz zurück.
Ein Baum in allen Welten: Entspanne Dich an einem ruhigen Platz. Stell Dir vor Deinem geistigen Auge eine weite, grüne, sanfte Ebene vor, die von einem blauen Himmel überspannt ist. Nun siehst Du einen Baum auf dieser Ebene: dabei kannst Du Dir jeden x-beliebigen Baum vorstellen. Visualisiere ganz klar seine Eigenarten. Wenn Du ein klares Bild von diesem Baum hast, dann stell Dir einen anderen vor. Visualisiere langsam so viele Bäume mit so vielen Details wie möglich, wie es Dir zuträglich erscheint. Versichere Dich, daß sie einen Kreis um Dich bilden, in dessen Mittelpunkt Du sitzt.
Wenn Du Dir so eine gewisse Anzahl von Bäumen erschaffen und ihre jeweils besonderen Eigenschaften wahrgenommen hast, dann versuch, diese Eigenschaften zu abstrahieren. Empfinde die Eigenschaft, die einen Baum dazu macht, was er ist, diese Eigenschaft, die verursacht, daß er immer wieder und wieder in der selben Form auf der ganzen Welt erscheint. Was ist das Wesentliche eines jeden Baumes? Erscheint es als Gestalt? Als Farbe? Als Laut? Entflechte diese Eigenschaftes eines jeden Baumes, so daß sie frei zur Verfügung stehen, um mit den Eigenschaften anderer Bäume zu verflechten. Begib Dich selbst in den Mittelpunkt und verspüre, wie diese Eigenschaften sich mit Dir vereinigen und vernetzen. Sei das Wesentliche der „Baumigkeit“. Dreh den Fluß um. Mach die Eigenschaft einer der Wesentlichkeit eines Baumes stärker als die der anderen, und dann bring das Wesentliche eines anderen Baumes hinzu. Du bist im Mittelpunkt und dirigierst die Welt, die die Bäume schafft. Du bist der Weltenbaum. Verspüre, was es bedeutet, ein Baum in allen Welten zu sein. Fühle Deine Zweige und Deinen Wurzeln. Vielleicht ist da eine Öffnung in Deinem Stamm, durch welche man die Möglichkeit hat, hinauszugehen und einen anderen Ort in der Schöpfung zu besuchen.

Vielleicht ist da eine Nachricht, die Du irgendwo hin bringen willst, oder ein Ort, den Du mit der Absicht, eine Frage zu stellen, besuchen willst. Der Weltenbaum ist unbegrenzt, er reicht in die Vergangenheit und die Zukunft. Nun entflechte den Weltenbaum, gestatte jedem Baum, zu seinem ursprünglichen Platz auf der weiten, grünen Ebene zurückzukehren, bedanke Dich bei jedem Baum für die Eigenschaften, die er für dieses Experiment zur Verfügung gestellt hat. Laß die Vorstellung, Dir einen Kreis von Bäumen geschaffen zu haben los und kehre zu Dir selbst zurück.



KAPITEL 12: Warum wird man ein Druide?

Unter all den Stämmen, so wird allgemein gesagt, gibt es drei Klassen von Männern, die besonders in Ehren gehalten werden die Barden, die Vates(Seher)und die Druiden. (*Strabo*, Geografie IV.4.4.)

Dieses Kapitel beschreibt, wie man motiviert wird, Druide zu werden und schildert, wie es ist, wenn Du zu den Wurzeln Deiner Tradition zurückkehrst. Am Ende werden wir Dich dazu auffordern, Deine persönlichen Gründe zu outen. Wirst Du durch irgend etwas derartig angezogen, daß Du Dich ihm nicht verweigern kannst?
Dies passierte *Maya* am ersten Tag, als sie durch New Mexico fuhr: „Ich wollte hier bleiben und so tat ich es. Ich konnte es absolut nicht erklären, aber ich hatte das Gefühl wie wenn mich eine Hand in der Mitte meines Rückens ergriffen und mich an diesen Ort geführt hat.“ Vielleicht fühlst Du in diesem Moment auch so eine Hand, die Dich führt? Wenn Du Dich zum Druidentum hingezogen fühlst, wenn es Dich fasziniert, dann ist dies ein ausgezeichneter Grund dafür, daß Du auch ein Druide wirst. „...Druidentum,“ schreibt *Edred Thorsson*, „kann es für jeden geben, der sich zur keltischen Lebensweise hingezogen fühlt. Wenn Du diese Anziehungskraft empfindest, dann ist das ein sicheres Zeichen dafür, daß der keltische Weg ein bedeutsamer Pfad ist, der für Dich gangbar ist.“
Nun wollen wir herausfinden, warum Menschen Druiden werden: Abstammung, das Gefühl der Rückkehr zu den traditionellen Wurzeln, Mysterien, intelektuelle Beweggründe und Spiritualität ohne Religion.
Hoffentlich könnt ihr dieser Liste noch andere Beweggründe hinzufügen !

Der Druide in Deinem Spiegel

Die Iren, Schotten und Waliser, die Bewohner der Insel Man, die Bretonen und die Bewohner von Cornwall leiten sich seit über 2000 Jahren von keltischen Vorfahren her, was durch ihre Tradition und Sprache beweisbar ist. Diese Vergangenheit liegt ihnen im Blut. Wenn Deine Leute aus einer solchen Region stammen, dann fließt auch keltischen Blut in Deinen Adern. Das Wunder des Lebens bewirkt, daß die DNA Leben von den Eltern auf das Kind weitergibt, von den Eltern auf das Kind über tausende von Jahren. Daher sind Teile und Spuren des Lebens in Form von körperlichen und geistigen Eigenschaften Deiner Vorfahren auch in Dir.
Viele Menschen der westlichen Welt haben die formale Religion, in der sie erzogen wurden verlassen und anderswo Glaubensinhalte gesucht.

Viele wurden durch intensives Studium der östlichen Philosophien – wie es durch die Hippies und Gurus der 70-er-Jahre vorgelebt wurde – dazu veranlaßt, asiatische spirituelle Traditionen in sich aufzunehmen. Du wirst viele Leute kennen – vielleicht gehörst auch Du dazu – die sich dem Taoismus, dem Zen-Buddhismus oder der Vedanta zugewandt haben, um spirituelle Inspiration zu erlangen. Die selben Leute können diesen Faden für 2, 10 oder 20 Jahre gefolgt sein, um dann trotzdem immer wieder zum Kreislauf des Suchens zurückzukehren. Auch *Maya* gehörte dazu:

Als ich zu Beginn der 90-er-Jahre damit begann, einen Universitätskurs über Frauenrituale abzuhalten, hatte ich eine Gastvortragende, die meinen Studenten ein Ritual vorstellte, bei dem Lilith beschworen wurde. Sie war ein radikal feministische Rabbinerin. Sie weigerte sich, ihre ursprüngliche jüdische Religion zu verlassen, obwohl ihr ihre politischen Ansichten dort viele Feinde gemacht hatte. Diese Rabbinerin gab folgenden Ratschlag: Geh zu deinen Wurzeln zurück. Diese Worte veranlaßten mich, in die keltische Kultur meiner Vorfahren einzutauchen, mich darin zu baden und sie zu inhalieren und damit die vanillezuckerartige amerikanische Kultur, in der ich aufgewachsen war, zu ersetzen.

Wenn Du die dünne Haut an der Innenseite Deines Unterarmes betrachtest, siehst Du Venen, die das Blut Deiner Vorfahren transportieren. Wenn Du Dir vorstellst, daß Du in jede Zelle hineinschauen kannst, dann wirst Du die Chromosomen sehen, die von Deinen Eltern kommen. Wenn Du Dir dann die DNA innerhalb der Chromosomen ansiehst, dann wirst Du die lebendigen genetischen Informationen sehen, die zur Hälfte von Deiner Mutter bzw. von Deinem Vater stammen, und die Dich zu dem machen, der Du bist. Wenn Du in den Spiegel schaust, dann werden Dir Deine Ahnen gegenwärtig.
Stammt ein Teil Deines genetischen Materials aus der Zeit, als die Römer die Druiden auf der Insel *Anglesey* niedermetzelten? Stammt es aus der Zeit als der Junge *Taliesin* den Strand betrat und die Männer des Königs mit seiner Dichtung beeindruckte? Das könnte durchaus so sein, wenn Du walisischer Abstammung bist. Du brauchst dabei absolut nicht an die Reinkarnation glauben. Du brauchst auch nicht damals dort am Strand gewesen sein. Trotzdem kann einen Teil Deiner DNA Zeuge dieser Szene gewesen sein und diese Erinnerung bis zu Dir transportiert haben.
War ein Teil Deiner DNA dabei, als *Maeve* den Rat ihres Druiden mißachtete, als er sprach: „Ich sehe blutrot, ich sehe rot“, und ihre Truppen von *Connaught* gegen *Cuchulainn* und das Heer von *Ulster* sandte? Oder als der Druide *Cathbad* prophezeite, daß das wunderschöne Kind *Deirdre* wunderhübsch und wohlgestaltet werden würde, aber ihre Schönheit Verbannung und Tod für einige Königssöhne verursachen würde? Das ist möglich, wenn Du irischer Abstammung bist.

War ein Teil von Dir dabei, als Geschichtenerzähler das erste Mal ihre Zuhörer mit Erzählungen vom Gral und dem Druiden *Merlin* beeindruckten? Das ist möglich, wenn Du bretonischer Abstammung bist. Hat ein Teil von Dir versucht, den Sprung des Schamanen über die verderbenbringende Brücke zu machen um die außerirdische Insel *Skye* zu erreichen, wo die Kriegerin *Scáthach* wohnte? Das kann sein, wenn Du schottischer Abstammung bist. Unsere Blutgefäße sind mehr als bloße Bewahrer des Hämoglobins! Sie speichern genetisch überlieferte Geschichten, zelluläre Erinnerungen an vergangene Zeiten, den Wunsch, zu schaffen, was unsere Vorfahren leisteten, Talente für Musik, Dichtkunst und bildende Kunst. Legenden aus der Geschichte unseres Volkes versetzen unser Blut in Wallung. Wenn wir uns Gedanken über die alten Druiden machen, dann ist in unserem Blut bereits die Information über das, was wir wissen möchten.
Wir fordern jeden der Leser dieses Buches auf, die Heimat seiner Vorfahren zu besuchen (siehe Kapitel 14).
Für diese Erfahrung gibt es keine Ersatzhandlung: Wenn Du Leute siehst, die so wie Du aussehen, Sprachen hörst, die Deine Vorvorderen sprachen, wenn Du neben den Hügeln stehst, und die Seen siehst, dann wirst Du beginnen, ihre Träume und Visionen nachzuempfinden. Wenn Du wissen willst, warum die Druiden die Natur zu ihrem Lehrer machten, dann suche jene Plätze in der Natur auf, wo sie einst lebten. Natürlich kannst Du nicht mehr die großartigen Haine sehen, in denen die Druiden ihre Zeremonien abhielten, aber Du kannst immer noch geheiligte Orte aufspüren und Dir Deine eigenen Vorstellungen – umhüllt von den selben Nebeln und auf der selben Erde stehend – machen.

Heimkehr

Für viele anglokeltische Europäer entwickelt sich das Gefühl, ein Vertriebener zu sein, entwurzelt und von der ursprünglichen Tradition des Herkunftslandes abgeschnitten. Daher ist es für viele von uns, die in Amerika, Australien oder sonst wo wohnen, schwierig, unsere Identität zu finden. Viele versuchen, sich in die Tradition ihrer Gastländer einzubinden – zum Beispiel ist die auf der Natur basierende Spiritualität der Indianer oder der australischen Aborigines durchaus faszinierend und anziehend. Aus der Natur hervorgehende ursprüngliche Traditionen enthalten eine enge Verbindung mit der Erde, mit dem Leben und mit der Natur selbst, was transzedentale und verschlossene Religionen nicht haben. Daher besteht heutzutage viel Interesse, die Wege von Eingeborenen und Stammesangehörigen nachzuvollziehen.

Viele dieser Stämme wollen aber keineswegs, daß Neuankömmlinge sich ihre spirituellen Traditionen aneignen und es ist zweifelhaft, daß Außenseiter diese richtig begreifen können, ohne selbst Stammesmitglieder zu werden (sofern das überhaupt möglich ist). Du kannst Dir jetzt vielleicht vorstellen, daß unsere Antwort auf dieses Gefühl des Verlustes und des Ausgegrenztseins die ist, daß wir ja selbst eine ursprüngliche „Eingeborenentradition“ haben. Daher empfinden viele, die sich dem Weg des Druiden zugewandt haben, daß sie heimgekehrt sind. Man fühlt, daß man zu sich selbst, zu den alten Traditionen seiner Vorfahren zurückkehrt, wenn man ein Druide wird. Auch wenn keinerlei genealogischer Bezug einer Person zu der keltischen Tradition bekannt ist, kann dieses Gefühl entstehen und dafür dürfte ein Bezug in einem anderen Leben verantwortlich sein. Indianer und andere einheimische Völker werden sicher freundlicher sein, wenn wir mit ihnen um ein Lagerfeuer sitzen, ihren Erzählungen zuhören und ihnen als Gegenleistung Mythen und Legenden aus unserer eigenen „Eingeborenentradition“ erzählen, als wenn wir nur versuchen, ihre Geschichten zu kopieren.

Wenn Du dem Pfad des Druidentums gehst, dann wirst Du spüren, daß Wissen und Energie aus dem Inneren heraus in Dir aufwallen wird. Es mag sogar ein Vorteil sein, daß die direkte Verbindung zur Druidentradition über die Jahrhunderte hinweg unterbrochen wurde. Es gibt daher keine Institution, keinen Orden, keine Lehrbücher, kein Dogma und keine Anleitungen wie vorgegangen werden muß. Die Tatsachen aus der Vergangenheit zeigen, daß die Druiden weder Bücher noch ein Glaubensbekenntnis hatten und daß möglicherweise nicht einmal eine Einweihung in ihr Amt vorgenommen wurde. Jeder Druide hatte all die einzelnen Fähigkeiten zu erlernen, die er für seine Arbeit brauchte.

Dies geschah meist durch mündliche Überlieferung und Weitergabe des Wissens. Das mag wohl als Folge eine lange Lehrzeit bewirkt haben – griechisch-römische Quellen sprechen von 20 Jahren – bis daß sie so weit waren, daß sie ihre Fähigkeiten unwiderlegbar vor anderen unter Beweis stellen konnten. Dieses Gefühl des Aufwallens von Wissen und Energie aus dem Inneren heraus ist beim Beschreiten des Druidenpfades von großer Wichtigkeit. Druidentum kann nämlich relativ leicht intellektuell, gelehrtenhaft oder abstrakt werden, weil es ein Weg ist, der das gesprochene Wort mehr beachtet als den Körper. Daher müssen Praktiker dauernd sich selbst auf die Erfahrungen des Selbsts und die Erfahrung der Natur besinnen.

Moderne Druiden haben die Aufgabe, den historischen, dualistischen Riss, der die Erkenntnistherorie der westlichen Welt beherrscht, zu schließen. Denn Druiden kennen keinen Spalt zwischen Geist und Materie, Intelligenz und Schöpfung, dem Göttlichen und Natürlichen.

Die alten Druiden lehrten die eingeborenen, europäischen Kelten ihre spirituelle Tradition, bevor sie von diesem dualistischen Denkmuster überlagert wurde. Sie hatten eine total andere Weltanschauung: Geist, diese heilige Intelligenz, die Lebenskraft war überall und in allen Dingen – alles war beseelt. Die Druiden verehrten die Natur und den Körper als etwas gottgleiches. Das wahre Selbst – die Seele – war heilig und unsterblich, weil sie ein Teil der Natur ist, nicht weil sie von der natürlichen Welt getrennt ist. Tiere und Pflanzen standen in der Wertskala nicht niedriger als Menschen. Obwohl es eine soziale Hierarchie gab, und die Druiden an ihrer Spitze standen, haben sie sich diesen Platz nicht durch Erbrecht, sondern durch Lernen verdient. Könige und Häuptlinge wurden vom Volk gewählt und konnten daher auch jederzeit abgesetzt werden. Macht kam nicht von oben, sondern aus dem Inneren heraus. Nur durch das Anwenden ihrer in sie hineingeborene göttliche Kraft konnten Menschen jene Tugenden zeigen, die von den Kelten als die wichtigsten eingeschätzt wurden: Wahrhaftigkeit, Ehrgefühl, Großzügigkeit, Gastfreundschaft, Stärke, Mut und Gerechtigkeit. Für uns ist es eine große Erleichterung, wenn wir entdecken, daß wir zu uns selbst heimgekommen sind. Wir müssen nicht etwas anderes werden, als das, was wir sind.
So wie wir diesen Kerngedanken des Druidentums erforschen, müssen wir uns bewußt werden, daß wir nichts im „Guten Glauben“ annehmen sollen. Es gibt hier nichts zu glauben. Wenn wir in unserem Inneren nicht fühlen, daß etwas wahr ist, dann ist es unwahr! Wir wissen, daß die Wahrhaftigkeit ein Kernpunkt des druidischen Denkens ist, und diese Wahrhaftigkeit bildet und formt sowohl uns als auch unsere Welt.

Wunder

Die Menschen mögen Wunder! Wenn irgend etwas von einem Ort kommt, der zeitlich und geografisch weit weg liegt, dann hat das die Aura des Wunders um sich, sogar wenn die Menschen zur selben Zeit und am selben Platz leben, wo es eigentlich Allgemeingut sein sollte. So kann es auch mit dem Druidentum passiert sein.
Die Leuten vor 2000 Jahren dachten wahrscheinlich, es sei ein prosaischer Teil ihres Lebens. Aber je mehr einer vom Mittelpunkt eines Wissengebietes sich wegbewegt, desto eher baut sich bei ihm Unsicherheit auf, gefolgt von Verwirrung und, letztendlich entsteht der Eindruck eines Wunders. Dies passierte mit dem Druidentum und das bringt uns in die Gegenwart zurück. Wunder bewegen und quälen uns, weil sie unerklärbar sind, vielleicht auch nicht nachvollziehbar. Als wir Kinder waren, haben sicher viele von uns sich darüber gefreut, wenn sie Geheimnisse aufdecken konnten.
Ist etwas verwirrend oder unbekannt ist, dann weckt es unsere Neugier.

Der Begriff Druidentum klingt esoterisch, nur für jene verständlich, die ein Spezialwissen haben, die zu geheimen Riten zugelassen sind. Tatsächlich, der Begriff „Mysterium“(= Wunder) bedeutet im griechischen exakt „geheime Rituale“. Wortwörtlich bedeutet das Wort „eingeweiht werden, Augen und Mund schließen“ und damit ein Geheimnis zu bewahren.
Faszinierend ist, daß die meisten der Weltreligionen einen mystischen Zweig haben, zu dem die gewöhnlichen Praktizierenden nicht zugelassen sind. Mystizismus ist eine spirituelle Disziplin, bei der das Göttliche direkt durch Intuition erfassbar wird, gewöhnlich durch Meditation und Trance – wie zum Beispiel eine Betrachtung (Visualisierung eines Glaubensinhaltes oder Glaubenszeugen). Da ein Priester oder Funktionär einer Religion die Öffentlichkeitsarbeit übernimmt, übernimmt typischerweise ein Mönch den mystischen Bereich, wie zum Beispiel die Essener (eine puritanische jüdische Sekte), die Kabbalisten, die Lamas und die Trappisten. Wenn Du Dich zu den Mysterien des Druidentums hingezogen fühlst, dann werden die Rituale bei Dir Resonanz auslösen, was dann in Betrachtungen und dem Studium von außergwöhnlichen Gewalten mündet.
Liegen für Dich die Mysterien des Druidentums im dunklen? Liegen sie im Machtbereich jener Kelten, die zu spirituellen Führern ausgebildet wurden? Liegen sie in der unterbrochenen Verbindung zu der ursprünglichen Lehre, oder im Haß gegen sie oder in der Verfolgung jener? Wirst Du davon angezogen, weil Du in den Schatten eintauchen willst, ins Okkulte? Willst Du an der magischen Praxis teilnehmen? Für viele Leute liegt das Wunder in der Ausstrahlung ihrer Freunde und Bekannten, wenn diese sagen, sie seien Druiden!
Für jene, die sich Wunder wünschen, ist das Druidentum ideal, weil vieles davon rätselhaft bleiben muß. Wir haben nur ungefähre Informationen aus jener Zeit als die keltischen Druiden lebten – von klassischen, griechischen und römischen Schriftstellern, die in ihnen aber nicht wohlgesonnen waren, aus Mythen, die Jahrhunderte später niedergeschrieben wurden und in folge archäologischer Ausgrabungen, deren Ergebnisse nun vorliegen. Um die Lücken zu schließen, müssen wir intelligente „Ratearbeit“ vollbringen.
Jene, die sich Wunder wünschen, können, gelenkt von ihrer Intuition und Weisheit in der Gegenwart ein Druidentum schaffen oder erfinden. Ein anderer Aspekt der Wunder ist, daß sie mit mehr Vorsicht zu behandeln sind als bloße Vorspiegelungen.
Fühlst Du Dich zum Druidentum deswegen hingezogen, weil es Deiner Fantasie entgegenkommt, den oder die perfekten Liebhaber – Geliebte zu erlangen, ein Zauberer zu werden, oder Dich selbst im Traumland der Elfenwelt zu verlieren?

Mach nicht diesen Fehler! Das Wesen des Druidentums ist, sich selbst zu erkennen, sich selbst zu finden und mit dem Ganzen eins zu werden! Es verlangt harte Arbeit, damit man die Kernsätze des Lebens verstehen lernt. Es verlangt, daß wir versuchen, Kämpfe um Macht, Status, Sicherheit und Liebe, in die wir alle verwickelt sind, zielführend zu lösen. Die keltische Welt betrachtet das Elfenreich als Ort des Glanzes, der Vorspiegelung. Es bietet uns Macht, Autorität, Wissen, Festlichkeiten, Liebe, Sex und Reichtum. Ein Besuch im Elfenreich mag daher total genußvoll sein. Es kann sogar sein, daß Du „Beutestücke" von dort in diese Welt mitbringen kannst. Aber meist ist dies mit großen Opfern verbunden, und die Geschenke der *Sídhe* lösen sich in der Realität dieser Welt meist in nichts auf.

Intellektuelle Schwerpunkte

Wenn man Druidentum mit den „Gefühlsreligionen" des New Age oder der Verpflichtung, Glaubenssätze anzunehmen – „Offenbarungsreligionen" (zum Beispiel Christentum, Judentum und Islam) verlangt dies – vergleicht, dann sieht man, daß das Druidentum aus dem Kopf, dem Verstand kommt. Man braucht dabei nichts zu glauben. Seine Kardinaltugend ist das Streben nach Wahrheit, nach Wahrhaftigkeit. Das spricht wieder Menschen an, die Wert auf Vernunft und Logik, auf das Arbeiten mit der linken Hirnhälfte legen. Erzieher nennen dies „Fähigkeit, kritisch zu denken". Menschen, die ihr Inneres lieber in Worten als in Bildern ausdrücken, neigen dazu, diesen „Hirnschwerpunkt" des Druidentums anzunehmen. Keltische Druiden waren Intellektuelle mit hochgradig trainiertem Gedächtnis. Sie waren geschulte Vermittler von kulturellen, magischen und spirituellen Traditionen. Die modernen Druiden sind ebenfalls Vermittler dieser Traditionen. Sie schulen sich durch das Studium von Philosophie, Rechtswissenschaft, Politik, Geschichte, Heilkunst, Musik und anderer Wissengebiete.

Die Kelten hielten den Kopf auf eine Art und Weise in Ehren, die uns heutzutage ungewöhnlich vorkommt. Ein typisch keltischer Halsschmuck, der *Torc*, hat wahrscheinlich dazu gedient, die Geisteskräfte seines Trägers hervorzuheben. Der *Torc* bestand aus einer dicken, kreisförmigen metallenen Halsband, welches nach vorne zu geöffnet oder mit einer Schließe versehen war.Wir nehmen an, daß der *Torc* das Territorium des Geistes und vielleicht der Seele des Kriegers oder Häuptlings darstellte. Einige waren aus Gold, geflochten in wohlgestaltete Muster, aus zusammengedrehten und gebogenen Golddrähten. Die Kostbarkeit, Schönheit und die Menge von *Torcs*, die gefunden wurden, zeugen von ihrer Wichtigkeit, obwohl ihre exakte Bedeutung in Vergessenheit geraten ist.

Zusätzlich versteiften die keltischen Krieger ihre Haare mit nassem Lehm, sodaß sie wild und wüst vom Kopf abstanden. Die Schädel von Kriegern wurden in Mauern als Zeichen von Ehre und Prestige eingebettet. Die abgeschlagenen Köpfe von Feinden wurden an den keltischen Streitwagen angebunden und befestigt, einerseits um die Wildheit des Kriegers unter Beweis zu stellen und gleichzeitig Zutritt zu den geistigen Fähigkeiten des Toten zu erlangen. In einer schamanischen Praktik, die Sieg garantierte, verfiel der Held *Cuchulainn* in die „Berserkerwut", die auf Grund der keltischen Beschreibung wie ein Feuerwerk des Kronenchakras imponiert:

Eine schreckliche Verwandlung ging mit ihm vor, als er arg von seinen Feinden bedrängt wurde. Zu solchen Zeiten war in den luftigen Wolken über seinem Kopf das kräftige Hervorströmen von Funken und Schauern aus rotem Feuer sichtbar, verursacht durch das Wachsen seiner wilden Wut, die es über ihn hinaussteigen ließ. Seine Haare standen wirr auf seinem Kopf als wie wenn sie die Zweige eines roten Dornbusches gewesen wären, hineingestopft in eine stark befestigte Lücke. ....Höher, dicker, straffer und länger als der Mast eines großen Schiffes war der senkrecht in die Höhe steigende Strom von düsterem Blut, welcher aus der Mitte seiner Kopfhaut nach oben schoß und sich dann in die vier Himmelsrichtungen zerstreute.

Mit dieser Erscheinung auf seinem Kopf – war es nur noch ein kleiner Schritt, um zu verstehen, warum das gesprochene Wort von den Kelten so in Ehre gehalten wurde: Es ging vom Kopf aus und wurde durch den Mund ausgesprochen. Die keltische Ehre war eine Angelegenheit von Leben und Tod. Ein gegebenes Wort war ein Versprechen, daß sogar über den Tod hinaus Gültigkeit hatte, denn die Familie dessen, der sein Ehrenwort verpfändet hatte, war verpflichet, es zu erfüllen, ganz einfach, da es eine Ehrensache war. Bekannt ist die großartige Fähigkeit der Kelten, Geschichten zu erzählen. Vielleicht hast Du das Glück, auf einer Reise nach Irland in einem der Pubs einem dieser *seanachies* zu begegnen, der seine Zuhörerschaft noch immer mit Geschichten, die zwar schon oft erzählt wurden, faszinieren kann.

Die Verehrung, die die Kelten der Poesie entgegenbrachten, ist schon legendär. Bis zum heutigen Tag gibt es einen Dichterwettstreit der Barden in Wales, der in *Eisteddfod* stattfindet. Vor einigen Jahren traf *Maya* mit dem Obersten der Barden von Wales, einem alten Druiden, zusammen. Er hatte schon so viele „Bardenstühle" (den Preis, den jeder Sieger in *Eisteddfod* erhielt) gewonnen, sodaß er nicht mehr an dem Wettstreit teilnahm, um auch jüngeren Barden eine Chance zu geben. Obwohl *Maya* walisisch weder spricht noch versteht, übersprang doch ein Teil des Inhaltes seiner Gedichte, die er rezitierte, diese sprachliche Barriere, gelangte in ihren Kopf und verursachte, daß sie damit eins wurde.

Die Kadenzen, Stabreime, die Harfenbegleitung seiner Frau, all dies weckte ihr zelluläres Gedächtnis. Zum Schluß stellte *Maya* die Frage, ob er von Ahnen und Vorfahren seines Landes gesprochen habe – und tatsächlich, das war das Zentralthema des Gedichtes! Den Respekt, den die Kelten vor der Natur hatten, kann man in den Gedichten nachfühlen, in denen Vögel, Blumen, die Gischt des Meeres, der Wind und die Ströme gepriesen werden. Die druidische Fähigkeit, andere mit Worten in die Schranken zu weisen, findet man in Berichten beschrieben, wo Satiriker Striemen in der Haut dessen erzeugen konnten, den sie verunglimpften (siehe Kapitel 1, *mallachtí*). Die Fähigkeit, Worte für Beschwörungen und Zaubersprüche einzusetzen, wird sehr deutlich in folgendem Gedicht, welches dem Druiden *Mog Roith* zugeschrieben wird, als er sich zur Schlacht bereit machte:

Ich lade meinen Handstein auf, damit er ein Brand werde, um die Feinde auszurotten . . .
Mein wütender, harter Stein, werde so rot wie eine Wasserschlange;
Wehe dem, um den sie sich schlingt . . .
Sei wie ein Aal des Meeres, wie ein Seehund, so lang wie sieben Ochsenhörner.
Sei ein Geier unter Geiern, reisse den Körper von der Seele.

Das Zeichen auf dem Kopf und das gesprochene Wort bedeutet mehr als bloß intellektuell zu sein. Deine Gedanken sind Indikatoren für Deine Lebensqualität. Sie zeigen die Bewußtheit Deines ganzen Wesens auf. Gedanken und Worte lenken unser Leben in jene Richtung, die wir gehen wollen. Druide zu werden ist nicht bedeutsam, weil wir dadurch vielleicht irgend eine Macht haben und so etwas vollbringen können, wieviel wir lernen oder an wieviel wir uns erinnern können: Wesentlich ist die Weisheit der Lehren, die wir dabei über unsere ganze Existenz erhalten, die sich dann sofort in unserem Bewußtsein manifestieren und unseren neuen Lebensweg lenken.

Spiritualität ohne Religion

Stell Dir vor, Du kannst Deine Spiritualität völlig frei praktizieren, ohne Schuldgefühl, ohne dabei darüber nachzudenken, ob das, was Du tust „richtig“ ist. Das kann nur dann der Fall sein, wenn niemand da ist, der Dir sagt, was „richtig“ ist. Nur Du allein bist für Deine eigene spirituelle Entwicklung verantwortlich. So ist es im Druidentum üblich! Obwohl es viele druidische Organisationen gibt, gibt es keine Kirche. Es gibt keine Verwaltungsstelle, die sagt, was innerhalb oder außerhalb der Gemeinschaft ist. In diesem Sinn ist Druidentum nichts im Sinne einer Religion.
Mach keinen Fehler: Die Kelten und Druiden vor 2000 Jahren waren ein patriarchalisch, hierarchisch und vom Krieg dominiertes Volk.

Einige der modernen Druidengruppen setzen diese Hierarchie fort, während andere mehr „politisch korrekt“ und gefühlvoll auf die neuzeitlichen Anforderungen in Bezug auf Gleichheit, Friede und Ökologie eingehen. Manche Gruppen haben auch heute äußerst strenge Regeln und eine stufenleiterartige Prozedur bei der Aufnahme und Einweihung zu den verschiedenen Ebenen. Oft hat ein einzelner „Führer“ diese Athmosphäre geschaffen. Andere verzichten von vornherein auf Kontrolle. Sie bieten Material zum Selbststudium an und ermutigen ihre Anhänger, den eigenen Fortschritt selbst zu bestimmen. Vielleicht ist es gerade eine solche nicht institutionalisierte Basis, die einige anzieht. Ohne Vorgabe zu beginnen, das ist für den freier Denker der Eintritt in seine/ihre eigene „Religion“, durch Praktizieren von modernem Druidentum. Druidentum bietet keinen Katalog von Glaubensinhalten und Dogmen an. Im Gegensatz zu den Ansichten, die in den Schriften von „Druiden“ des 18.und 19. Jhdts. niedergelegt wurden, gibt es keine Theologie oder Schöpfungsmythen.
Es gibt auch keinen „Gott“ oder höhere Macht – zumindest nicht so, wie wir es vom Standpunkt unserer heutigen Ideologie aus verstehen würden. Auch gibt es keine „heilige Schrift“ und keinen Klerus, dessen Aufgabe deren Interpretation wäre. Druidentum stützt sich auf die Erfahrung der Empfindungen, des Körpergefühls, die Erfahrungen des Körpers als Teil der Natur, die Erfahrungen und Erkenntnissen der Seele – und vor allem auf die Suche und das Streben nach Wahrheit und Wahrhaftigkeit.
Druidentum hat allerdings ein in sich geschlossenes System i.B. auf Ethik und Tugenden (Werten) für uns bereit. Dies ist im irischen *Brehon-Law* verewigt: Gerechtigkeit wurde dadurch geschaffen, indem der Schuldige seinem Opfer direkt Wiedergutmachung zu leisten hatte. Die Rechtsprechung beruhte daher nicht auf Bestrafung, sondern auf Wiedergutmachung und Kompensation. Dieses druidische ethische System erscheint auch vielen Leuten, die in unserer Gegenwart leben, als äußerst erstrebenswert und sinnvoll. Viele „neuheidnischen“ Systeme oder alternative Spiritualitäten predigen einen anarchischen, individualistischen und freien (im Sinne von Zügellosigkeit?) Lebensstil. Dies mag zwar von einzelnen sehr geschätzt werden – aber die Mehrzahl der Menschen strebt doch nach einen geregelten, überschaubaren und nachvollziehbaren Weg – i.B. auf die ethischen Anforderungen, mit denen wir im alltäglichen Leben konfrontiert werden. Druidentum bietet diesen Weg an, fußend auf der Ehrfurcht vor dem Selbst, der Erde, der Überlieferung und vor der Gemeinschaft. Praktizierende Druiden mögen durch alles mögliche zum Lernen motiviert worden sein – durch ihre Abstammung, ihrer „Eingeborenentradition“, Wunder und Mysterien, beeindruckt durch die Worte(Gehörtes), Freiheit von gesellschaftlichen Fesseln usw.

Die meisten fühlten sich einfach in ihrem Inneren davon so angezogen – wie Planeten durch die Sonne. Damit kehren wir zum Kernpunkt zurück: Was ist der Grund dafür, daß Menschen Druiden werden? Weil sie sich ganz einfach hingezogen fühlten, ihren Fuß auf diesen Pfad zu setzen! Die Tatsache, daß keltisches Blut in ihrem Körper fließt, veranlaßte viele von uns dazu, nach Austesten von vielen Wegen den Pfad des Druiden zu beschreiten – der Endpunkt einer langen Suche. Eine weitere Möglichkeit ist die, daß der Pfad uns auswählt – nicht wir einen Pfad wählen! – sofern er der für uns richtige Weg ist! Wenn unser Geist seinem Streben nach Glückseligkeit folgt, dann nennen wir dies einen spirituellen Weg. Im Endeffekt ist unsere Tradition i.B. auf Sprache, auf Denkweise, auf Wahrnehmung, unsere „Rassenerinnerung“ und unser biologischer Code, der Beweggrund dafür, daß wir uns ans „Beratungsfeuer“ aller Existenzen setzen und so unsere Ansichten der kollektiven Harmonie aller Traditionen hinzufügen.
Dies ist ein guter Grund dafür, daß alle, die empfinden, daß ihnen der Weg, ein Druide zu werden, vorgezeichnet ist, diesen Pfad beschreiten und gehen!

Übungen

Warum willst Du ein Druide werden? Überdenke langsam und konzentriert alle Gründe dafür, die Du in diesem Kapitel findest, und auch alle Beweggründe, die in der folgenden Liste zusätzlich zu finden sind. Dann füg Dein eigenes, personifiziertes Bild hinzu, von dem, was Dich dorthin gebracht hat:

- Wahrheit (Wahrhaftigkeit)
- Alte Bindungen (Abstammung, Tradition)
- Ehrfurcht und Respekt vor der Erde (aus der Überlieferung heraus?)
- Immanenz (aus dem Inneren heraus) oder Kraft-aus dem-Inneren
- Magie
- Prophezeiungen und Voraussagen
- Keltische Kunst
- Naturwissenschaften
- Ethik

Druidentum in Deinem Leben (was bedeutet Druidentum für Dein weiteres Leben?). Stell Dir folgende Frage häufig, immer wieder und notiere Dir Deine Antworten darauf. Nach den ersten fünf oder zehn Antworten wirst Du dann feststellen, daß Du auf immer tiefere und kreativiere Ebenen vordringst. Dies ist ein typisches Ergebnis von „brainstorming".

Was bedeutet Druidentum für mein weiteres Leben?
Das Leben in der druidischen Tradition bringt mir .....

Dein eigener Weg. Wenn der druidische Weg, das Druidentum nie existiert hätte und Du die Herausforderung verspürt hättest, Deine eigene Religion, Deinen eigenen spirituellen Weg zu finden – wie würde diese(r) aussehen?

KAPITEL 13: Wie kannst Du einen Druidenzirkel begründen ?

An einem bestimmten Zeitpunkt des Jahres versammelten sich [die Druiden] *an einem geheiligtem Platz im Land der Carnuten, der als der Mittelpunkt von ganz Gallien angesehen wird.*
(Cäsar, *Bellum Gallicum*, VI.13.)

Dieses Kapitel beschreibt, wie Du einem bestehenden oder virtuellen Zirkel beitreten kannst – bzw. wie Du einen Zirkel in Deiner Region gründen kannst. Hier findest Du Internetadressen und ein Verzeichnis von schriftlichen Quellen – um Kontakt zu finden, und/oder auch für Studienzwecke.

Wie finde ich einen bereits bestehenden Zirkel?

Es erleichtert Dir, es festigt Dich und es beschleunigt Deine Entwicklung, wenn Du Dich beim Studium und Praktizieren des Druidentums mit anderen kurzschließen kannst, die dasselbe im Sinn haben und danach streben. Daher mag es Dir leichter erscheinen, wenn Du Dich einer bereits bestehenden Gruppe anschließt, da so ein Zirkel – proportional zu der bloßen Anzahl der Mitwirkenden – richtungsweisender und energieverstärkend erscheint.
Druidengruppierungen werden als „Haine“ (bisher frei als Zirkel übersetzt!) bezeichnet – aus Respekt vor den Bäumen, die in der Vergangenheit, so wie auch jetzt die Umgebung der bevorzugten Treffpunkte von Druiden bildeten.
Vielleicht findest Du so einen „Hain“(Zirkel) in Deiner unmittelbaren Umgebung. Es ist sehr wahrscheinlich, daß eine „heidnische“ Gemeinschaft in Deiner Nachbarschaft existiert und Du kannst solche Gruppen durch Buchhandlungen und ähnliche Einrichtungen vor Ort oft relativ leicht und rasch kontaktieren. Wahrscheinlich sind sie eher in Richtung Wicca als druidisch orientiert. Gegenwärtig bilden praktizierende Druiden nur einen geringen Prozentsatz der „neuheidnischen“ Welt. Wie gesagt, Du wirst „Trommlergruppen“, Anhänger der Schamanismus, Verehrer der (schwarzen) „Göttin“, zeremonielle Magier, Wiccas – ja sogar keltische Wiccas – vorfinden, aber nur selten auf Druiden treffen.

Weltweites „networking“ mit Druiden

Wenn Du in Deiner Umgebung keine Druiden findest, dann kannst Du Dich fürs erste einmal mit einem „elektronischen Hain“ – über e-mail – in Verbindung setzen. Dies ist ein vortrefflicher Weg beim Beschreiten des Pfades des Druiden, da jedermann mittels eines PC über Internet eine druidische Organisation kontaktieren kann. Wir können durchaus annehmen, daß die alten Druiden die elektronische Magie des Computers auch vor 2000 Jahren als eine Bereicherung ihrer Kommunikationsmöglichkeiten geschätzt hätten [ich bin zwar eher der Meinung, daß sie etwas ähnliches telepatisch schneller und besser zuwege brachten und uns mit unseren Blechtrotteln wahrscheinlich belächeln würden – Anm. d. Übersetzers].
Praktisch alle der anschließend aufgezeigten Gruppen und mehr wird man finden, wenn man in eine Internetsuchmaschine die Schlüsselwörter „Druide“ und/oder „keltisch“ eingibt. Falls Du den Kontakt über Postkorrespondenz suchst, dann füge ein ausreichend international frankiertes Rückantwortkuvert bei – dann wirst Du auch Antwort und Materialien erhalten.

The Order of Bards, Ovates and Druids(OBOD), P.O. Box 1333, Lewes, East Sussex, BN7 3ZG, Britain, U.K. (Großbritannien).
Website: http://www.druidry.org Periodikum: *Touchstone* (Abo über obige Adressen – postalische oder Internet – möglich). Diese Organisation hat weltweit tausende von Mitgliedern und bietet ein Lehr- und Lernkontrollprogramm an. Wir können OBOD durchaus empfehlen – es hilft beim Beschreiten des druidischen Pfades, obwohl ein motivierter und eifriger Student wohl nach etwas mehr Inhalten, als in den Kursen dargeboten werden suchen wird. Der dzt. Vorsitzende ist *Philip Carr-Gomm* (siehe Einleitung)
The British Druid Order (BDO), P.O. Box 29, St. Leonards-on-Sea, East Sussex, TN37 7YP, Britain, U.K. (Großbritannien).
Diese Organisation hat auch etwas für am Schamanismus Interessierte parat.
Sie hat *A Druid Directory* publiziert und gibt auch das Periodikum *A Druid’s Voice* heraus. Ihr Gründer und Mit-Vorsitzender ist *Philip Shallcrass*.
Kontakt postalisch mit frankiertem Retourkuvert erwünscht.
The College of Druidism, 4A Minto Street, Edinburgh, EH7 4AN, Scotland, U.K. (Großbritannien). Das College bietet einen „Fernkurs“ und einige interessante Publikationen an – die herausragende Persönlichkeit ist sein Gründer *Kaledon Naddair* – der nach wie vor durch sein Charisma und seine Aussagekraft, sowie seine unermüdliche Arbeit die „Marschrichtung“ des Colleges im wesentlichen bestimmt.
Glastonbury Order of Druids (GOD), Dove House, Barton St. David, Somerset, TA11 6DF, Britain, U.K. (Großbritannien).
Periodikum: *Druidlore* – das „offizielle Magazin des Rates der Britischen Druidenorden" (erscheint als Jahrbuch).
Bekannt wurde GOD für seinen Humor und, daß sie ihren Standpunkt, die Sommersonnewende in Stonehenge entsprechend zu feiern, durchsetzen konnten.

***A'r nDrai'ocht Fe'in* (ADF)**, P.O. Box 9420, Newark DE 19714-9420, U.S.A.
Website: http://www.adf.org
Diese nordamerikanische Druidenorganisation ist weitverbreitet – und wenn Du dort wohnst, dann ist wahrscheinlich der nächste „Hain" in Deiner Umgebung bei der ADF organisiert. ADF bietet Publikationen und Unterrichtsstoff an.
Henge of Keltria, P.O. Box 33284, Minneapolis, Minnesota 55433, U.S.A.
Website: http://www.keltria.org
Keltria bietet Fernkurse, Zeitschriften und andere Publikationen, die sich mit Druiden und Kelten befassen an.
Reformed Druids of North America (RDNA), c/o Michael Scharding, Carleton College, 300 North College Street, Northfield, Minnesota 55057 U.S.A
Viele amerikanische Druidengruppierungen können von sich sagen, daß sie sich aus der RDNA heraus entwickelt haben.
Druid Clan of Dana, Clonegal Castle, Enniscorthy, Eire (Irland). Der Clan wurde 1992 auf Grund der Vorarbeit der „Gefolgschaft der Isis" gegründet.
The Order of the White Oak (OWO) Diese druidische Organisation hat sich zum Ziel gesetzt, allen, die sich ernsthaft mit dem Studium von druidischer Ethik, ihrem Rechtssystem und Gesetzen befassen wollen entsprechende Unterlagen, Quellen und Materialien anzubieten und beizustellen.
Website: http://www.technovate.org/whiteoak.html
Imbas, P.O. Box 1215, Montague NJ 07827-0215, U.S.A. Eines der Ziele von Imbas ist, die Religion der keltischen Eisenzeit – fußend auf Heim, Familie und Stamm – zu rekonstruieren. Wenn Du Kontakt zu Imbas haben willst, dann schreib oder schau Dir die Website an: http://www.morrigan.alabanza.com

Hier seien noch einige „heidnische" Periodika erwähnt, die des öfteren Artikel publizieren, die auch für Druiden interessant sein können:
Green Egg
Hallowquest Newsletter (herausgegeben von John und Caitlín Matthews:
BMC Hallowquest, London, WC1N 3XX, Britain, U.K.(Großbritannien).

Zuletzt noch einige Hinweise auf Internetsuche und – adressen:
Gib, wenn Du Gruppen oder Foren mit entsprechender Zielsetzung suchst, in die Suchmaschine folgende Begriffe ein:
alt.mythology – alt.religion.druid – soc.culture.celtic
Hier noch einige interessante websites:
http://www.clannada.org – http://www.summerlands.org – http://celtic.stanford.edu/clipart.html
Oder hier die Kontakte zu *Nemeton* , einer eher privaten e-mail-Gruppe, die interssante Themata über die Rekonstruktion des keltischen Heidentums und die Druiden – auch als Forum – anbieten:
http://www.nucleus.com/~valhalla/nemeton/index.html

Gründung eines neuen „Haines“ (Zirkel)

Die Schaffung eines „Haines“ kann relativ leicht und informativ sein. Am Anfang braucht man nur ein paar Mitglieder; später werden immer mehr dazukommen. Am Anfang wäre es günstig, wenn mindestens vier engagierte Mitglieder zur Gründung vorhanden wären. Unsere Erfahrungen mit Gruppen überhaupt haben uns gezeigt, daß es ab einer Mitgliederzahl von über 12 bis 15 schwierig wird, genügend Platz zu finden und das ganze zu koordinieren. Wenn das der Fall ist, dann kann man einen „Hain“ durchaus in zwei teilen. Wir werden Dir nun unsere Erfahrungen bei der Gründung eines neuen „Haines“ anhand von praktischen Beispielen erläutern, um Dir zu zeigen, wie es bei Dir funktionieren könnte.

Wir waren Miglieder eines virtuellen, elektronischen „Haines“, der über Internet mit den Druiden in Britannien (England) in Verbindung stand. Zwei Leute aus Albuquerque baten uns, ihnen zu gestatten, mit uns das Druidentum zu erlernen. Und das war für uns der Anstoß, einen „Hain“ zu begründen, in dem man sich von Angesicht zu Angesicht gegenübersaß.

Damals hatten wir keinerlei Wissen, wie viel Interesse in unserer Region dafür bestand, einen „Hain“ zu gründen. New Mexiko ist nur dünn besiedelt und das hauptsächlich von spanischstämmigen Menschen.

Obwohl in unseren Städten einige passionierte Druiden residieren, lebten nur fünf von uns nahe genug zusammen, um den Kern eines „Haines“ zu bilden.

Wir brauchten daher eine andere Form der Mitgliedschaft. Eine Ebene war für jene, die hauptsächlich postalisch oder per e-mail mit uns Kontakt hielten; eine andere bestand für jene, die soweit entfernt wohnten, daß sie nur an wenigen Treffen im Jahr teilnehmen konnten. Eine weitere Ebene der Teilnahme ist für jene, die gerade den Pfad des Druiden beschritten haben, die daher an unseren Workshops teilnahmen, die achtmal jedes Jahr abgehalten wurden (in Monaten, auf denen kein Mittviertelfest fiel). Neulinge nehmen ein Jahr lang an diesen Workshops teil, bevor sie Vollmitgliedschaft im „Hain“ erlangen. Nur die Vollmitglieder können an den vier Hauptritualen, die an diesen Mittvierteltagen stattfinden, teilnehmen.

Schon ziemlich am Beginn unserer Arbeit schrieben wir die folgende Erklärung nieder, die uns sehr nützlich erscheint, die Zentralthemata und –richtung unseres Weges zu definieren. Für diese Erklärung gibt es kein copyright, daher darf sie jedermann benützen, um sie als Grundlage für seine eigenen Absichten zu nehmen.

Erklärung (Deklaration) des Sandia Mountain „Druiden-Haines“

Der Zweck dieses „Haines“ ist es, die Lehren der keltischen Weisheit zu pflegen – eine europäische „Eingeborenentradition“. Er ist bestrebt, das Wissen aller keltischstämmigen Menschen, wo immer sie sich auf der Erde befinden, zu fördern. Er anerkennt die Wichtigkeit der Erfahrung von Selbsterkenntnis, wie in der keltischen Tradition aufgezeigt, und respektiert die Druiden als Bewahrer ihrer Überlieferung und Weisheit.

Er bestätigt die zentrale Funktion der Bäume in den Druidenlehren. Die ganze Natur ist beseelt und daher göttlich. Der Druidenhain ist der Tempel des Göttlichen. Jeder Baum steht für eine Station im Tempel des Haines und verkörpert einen bestimmten Aspekt der Natur. Alle, die den Hain betreten, respektieren und ehren die Bäume, und, infolge der Inspiration und des Konzeptes, das uns die Bäume lehren, auf diese Weise lernen sie, die ganze Schöpfung zu respektieren und ehren. Unser Hain erwartet von jenen, die von uns in die druidische, europäische „Eingeborenentradition“ eingeweiht wurden, daß sie sich intensiv mit einem Baum befassen und seine Eigenschaften und Kräfte mindestens ein Jahr und einen Tag in den Hain einbringen. Unser Hain hat sich zur Aufgabe gemacht, druidische Weisheiten durch Unterricht, Rituale und andere praktische und spirituelle Arbeit weiterzugeben.

Er macht Lehrveranstaltungen, macht Informationen zugänglich, konzipiert Literaturverzeichnisse, Abhandlungen und andere Publikationen und zelebriert Zeremonien. Wesentlich sind für letzteres die vier Feste mit formalen Ritualen im Ablauf des Jahres, nämlich: Imbolc, Beltane, Lughnasadh und Samhain, wobei die Tag- und Nachtgleichen und Sonnenwenden auch gefeiert werden, sofern das Hainmitglieder wünschen.

Unser Hain schätzt und respektiert die Arbeit vieler Druidenorden und anderer Lehrgruppen, die auf der ganzen Welt die europäischen „Eingeborenentraditionen“ unterrichten und verbreiten.

Er ist aber mit keiner von diesen Gruppen näher verbunden, sondern von allen unabhängig. Er ist autonom und nur sich selbst Rechenschaft schuldig, er bezieht seine Kraft aus den Quellen der Weisheit der Erde, wie sie uns durch die Bäume und deren Vertreter, die Druiden, nahegebracht wurden. Innerhalb des Haines besteht unter den Mitgliedern völlige Gleichheit und Gleichberechtigung

Wie bei Bäumen – die Miglieder des Haines sind, was sie durch ihre innere Natur sind – und keiner ist deswegen größer oder unbedeutender. Jeder Druide steht als Gleicher unter Gleichen im Hain, drückt seine Kraft aus dem Inneren heraus aus und stellt diese Kraft dem Ganzen zur Verfügung.

Unser wesentliches Ziel ist das Streben nach Wahrheit und Wahrhaftigkeit, die Heiligung des Selbsts, die natürlichen Tugenden, die Eigenverantwortung und die Verehrung der Erde. Wir unterstützen die Bürgerpflichten, sind gegen soziale und sexuelle Diskriminierung und fördern das Gleichgewicht zwischen dem Weiblichen und Männlichen. Wir respektieren das Recht aller Menschen, wo immer sie auch seien, auf ihre eigenen spirituellen Wege.
Wir erforschen und erlernen die Überlieferung der Kelten und der heidnischen Vergangenheit, wobei wir uns deren romantischer Anziehungskraft und Faszination bewußt sind. Allerdings ist uns bewußt, daß das meiste, was heutzutage als „Druidentum" bekannt ist, eine Erfindung der letzten Jahrhunderte ist. Wir zielen darauf ab, dem existierenden keltischen Quellenmaterial treu zu bleiben und dessen kritische Erforschung zu unterstützen, aber wir lassen uns davon nicht eingrenzen. Wir erinnern uns an die Vergangenheit und schöpfen aus ihr Inspiration, während wir gleichzeitig die Errungenschaften der Gegenwart in Anspruch nehmen, um so eine neue Synthese der Druidenpraxis zu schaffen.

Wir suchen die Weisheit unserer Vorfahren
Obwohl wir nicht so gehen können, wie sie gegangen sind,
aber auf diese Art und Weise werden wir weiterkommen.
(*Live Oak Oracle* 1, Winter 1996).

Eine vierteljährliche Publikation, das *Live Oak Oracle*, wurde gemeinsam mit dem Hain ins Leben gerufen und dessen Mitglieder und alle Druiden seien dazu aufgefordert, Beiträge dafür zu schreiben. Es soll mehr als ein Informationsblatt sein, seine Ziele sind die Erklärung und Aufzeichnung diverser Ideen und Rituale. Es gibt uns die Möglichkeit, mehr Leute, die am Druidentum interessiert sind, zu erreichen, besonders jene, die weiter entfernt leben.
Außerdem gestattet es den umliegenden „heidnischen" Gemeinden und der gesamten Öffentlichkeit gut recherchiertes Material über druidische Überlieferung und keltische Mythen zu erhalten.
Wir wollen absolut nicht anregen, daß jeder Druide oder jeder gerade aufblühende Hain eine Publikation oder Website herausgibt, aber man soll durchaus über Mittel verfügen, das gesprochene Wort aufzuzeichnen – das ist wesentlich und liegt in der Natur des Druidentums.
Eine gute Startmöglichkeit für einen Hain ist es, ganz einfach einen entsprechenden Kurs zu absolvieren oder abzuhalten. Der OBOD bietet einen Fernkurs an und stellt auch die Verbindung zwischen Studenten in einer Region her, sodaß sie sich kennenlernen und eventuell gemeinsam arbeiten können.

Ein anderer Weg wäre es, daß eine Gruppe ganz einfach damit beginnt, einen Text gemeinsam zu studieren, wie zum Beispiel *Philip Carr-Gomm's Elements of the Druid Tradition* (Elemente der druidischen Überlieferung) oder dieses Buch. Wenn sich dann die Mitglieder untereinander so richtig kennenlernen und gemeinsame Zielvorstellungen entstehen, dann hat man die Basis für die Gründung eines neuen Haines geschaffen. Wir können diese Vorgangsweise nur empfehlen. Wenn Du Dich mit einem oder zwei Kapiteln eines Buches einmal im Monat oder noch öfter, befaßt, so vermittelt es Dir eine bekannte Betrachtungsweise, es erzieht Dich, setzt Dir klare Linien, es erlaubt Deinen Wesen, sich in das gewählte Thema zu vertiefen und verpflichtet niemanden, dafür die Verantwortung zu übernehmen(was man tut oder nicht bereit ist zu tun). Sobald eine Kerngruppe vorhanden ist, die sich einem gemeinsamen druidischen Weg widmet, kommt der nächste Schritt auf sie zu: zu entscheiden, wo, wann und wie sie sich zu gemeinsamen Aktivitäten und Studien treffen soll.
Unser Hain trifft zur Feier der vier Hauptfestivitäten des keltischen Jahres jeweils zusammen. Wir planen dies im vorhinein und treffen uns, sofern das Wetter es gestattet, im Freien. Wir haben das Glück, daß wir in dieser wunderschönen Wüste im Südwesten der USA leben und einzelne unserer Mitglieder besitzen Land in den Bergen, wo wir unsere Zeremonien in jungfräulichen Urwäldern vollziehen können. Zu anderen Anlässen wählen wir einen bestimmten Platz neben einem Fluß, in einem Canyon oder im Gebirge aus. Auf einem unserer Grundstücke haben wir einen Hain aus heiligen Bäumen gepflanzt und das ist der entsprechende Rahmen für unsere Treffen im Freien, sofern nicht die Möglichkeit besteht, in einen Urwald zu gehen. Sonst treffen wir uns in einem Ritualraum innerhalb des Hauses. Unsere Rituale sind das wesentliche Ereignis eines Tages, an dem wir uns zuammen draußen am Land befinden. Manchmal ziehen wir uns auch für einen längeren Zeitraum in die Wildnis zurück. Zum Abhalten der Mittviertelrituale wählen wir eine Zeit möglichst knapp zum aktuellen Datum, wobei wir darauf achten, daß Neu- oder Vollmond herrscht. Die Bedeutung des jeweiligen Mittvierteltages liefert das Thema für das Ritual. Jedes unserer Miglieder bereitet dafür seinen eigenen Beitrag, getrennt von den anderen vor und wenn wir uns dann treffen, dann tauschen wir die Inhalte unserer Beiträge aus. Dadurch entsteht immer eine wunderbare Synthese und uns gefällt dies besser, als wenn nur ein oder zwei Leute das Ritual vorzelebrieren.
Das ist eine völlig eigenständige Vorgangsweise, weil dabei nur wenig authentisches, druidisches Material zum Vorschein kommt. Aber wir finden es besser, unseren Talenten, unserer Inspiration und Intuition zu folgen, als diese Angelegenheit rein rational zu bewältigen.

Eine Person bewirkt zum Beispiel eine Visualisierung in einem Kessel, eine andere rezitiert ein Gedicht oder führt ein Drama auf, eine andere berichtet über Baumbeobachtungen, eine weitere über eine geschichtliche Wiedererschaffung (Rekonstruktion?). Das alles vermischt sich nahtlos zu einem Erscheinungsbild und schafft somit den Anfang, das Mittelstück und das Ende des Rituals. In Kapitel 7 findest Du die Beschreibung einiger unserer Zeremonien. Dies mag Dir Anregungen geben, wie ein neuer lokaler Hain zu gründen ist. Dies fällt oft leichter, als einen bereits existierenden zu finden und sich diesem anzuschließen. Die Renaissance der Druiden ist ein relativ junges Phänomen und es ist jetzt ein günstiger Zeitpunkt, auf dem Kamm dieser entstehenden Welle dahinzusurfen.

Quellenstudium

Wir empfehlen jedem, der das Druidentum aus vollem Ernst erlernen will, die keltischen Mythen in ihrer irischen oder walisischen Urfassung zu lesen oder sonst mehrere verschiedene Übersetzungen davon (um dadurch ein besseres Verständnis dafür zu bekommen, wie der Urtext interpretiert werden kann). In der Bibliografie geben wir euch eine Liste der wichtigsten Quellentexte. Sonst gibt es kein anderes Material, außer historische Berichte und archäologische Ausgrabungen, welche – siehe früher – nur eine begrenzte Aussagefähigkeit haben. Nur dann wird es euch möglich sein, viele Bücher über keltische und druidische Überlieferung, die in letzter Zeit immer mehr publiziert wurden zu lesen und dabei unterscheiden zu können, ob der Autor von etwas authentischem spricht oder etwas er erfunden hat.

Übersetzte Werke

T. P. Cross und C. H. Slover
Jeffrey Gantz
Elizabeth A. Gray
Lady Augusta Gregory
Thomas Kinsella
Proinsias MacCana
Cecille O'Rahilly
Whitley Stokes

Originalwerke

Philip Carr Gomm
Peter Berresford Ellis
Miranda J. Green
Ellen Evert Hopman
Tonald Hutton
Simon James
Katherine Kurtz
Erynn Rowan Laurie
Morgan Llywelyn
Jean Markale
Caitlín und John Matthews
Alwyn und Brinley Rees
Anne Ross
Philip Shallcrass
Evangeline Walton

Gemeinsam mit diesen Empfehlungen geben wir auch eine Liste mit Büchern über Druidentum an, die man eher nicht lesen soll, bevor man nicht wirklich mit dem mythischen Quellenmaterial vertraut ist: Bücher von Lewis Spence, Robert Graves, James Bonwick, Murry Hope, Stuart Piggot und Iolo Morganwg (alia Edward Williams, dessen Werke unter vielen Pseudonymen zu finden sind). Auch die vielen populärwissenschaftlichen Bücher über keltische Weisheiten sind mit einem kritischen Auge zu betrachten. Caitlin Matthews und Michael Dames, beispielsweise sind hervorragende Fachleute, aber sie schreiben oft intuitiv und sagen nicht, woher sie ihr Wissen beziehen und erklären oft zu wenig.

Woher kann man einen Katalog von Übersetzungen von irischen Texten bekommen?

The Irish Texts Society, c/o Royal Bank of Scotland, Drumonds Branch, 49 Charing Cross, Admiralty Arch, London SW1A 2DX, Britain (U.K.)

The Dublin Institute for Advanced Studies, 10 Burlington Road, Dublin 4, Irland

Eine Buchhandlung, bei der man postalisch keltische Bücher bestellen kann:
Three Geese in Flight, P.O.Box 454, Bearsville NY 12409, U.S.A.

Übungen

Wie wird man zum Erforscher des Druidentums?

Die Druiden sind Bewahrer der Weisheit, und das müssen wir auch sein. Versuche immer mehr Informationen zu erhalten. Büchereien, Buchhandlungen und das Internet werden dabei sehr hilfreich sein. Einige Vorschläge:

- Durchsuche das Internet mit den Schlüsselworten „Druid“ oder „Celtic“. Versuche beispielsweise Websites wie: http://www.summerlands.com bzw. http://www.uoguelph.ca/~bmyers/druid.html.
- Arbeite an einem Forum mit, welches sich mit Druidentum befaßt. Lies die Inhalte, die bereits Mitarbeitende dort deponieren und wenn Du dazu bereit bist, dann mach Deine eigenen Beiträge. Das kann für Dich die Schaffung eines elektronischen Haines bedeuten.
- Sprich mit Deinen Freunden und anderen heidnischen Gruppen, sodaß die Leute merken, daß Du auf der Suche bist. Irgend jemand wird Verbindungen kennen. Ist Dir nicht bekannt, daß, wenn Du einen Wunsch oder eine Sehnsucht Deinerseits zwanzig oder fünfundzwanzig Leuten mitteilst, einer davon die notwendige Verbindung kennen wird, die Du zum Erreichen Deiner Ziele brauchst?
- Schließ Dich einem bestehenden Druidenhain an, oder versuche, wenigstens zwei Kontakte mit anderen Druiden herzustellen, entweder durch e-mail, Briefe oder persönlich. Nütze dabei die Quellen, die oben angeführt sind.

Erklärung (Deklaration) des Druidentums Diese Erklärung wartet darauf, geschrieben zu werden – durch Dich! Es wird Deine Absicht und Deine Gedankengänge klarlegen und Du kannst durchaus dabei Anleihen bei der Deklaration unseres Haines (die in diesem Kapitel abgedruckt ist) nehmen.

Druidenrenaissance Auch Deine Stimme wird von der Bewegung des gelebten authentischen Druidentums gebraucht. Schreib ganz einfach einen Artikel für eine entsprechende Zeitung oder publiziere im Internet. Zeichne, schreib Theaterstücke oder untermale Deine druidischen Absichten und Praktiken mit Musik. Sei einfach da!

KAPITEL 14: Willst Du die keltischen Ursprungsländer besuchen ?

Oh, das Leben des Druiden ist das Leben des Landes !
(*Philip Shalcrass*, „Der Druide und das Land“, Gedicht, 1994)

Für Druiden und andere, die Kontakt zu ihren keltischen Ahnen und Erbgut aufnehmen wollen, wird ein Besuch in ihrem Ursprungsland total aufregend, aber auch fruchtbringend sein. Dieses Kapitel beschreibt Regionen mit keltischen Altertümern in Irland, England, Wales, Schottland und der Bretagne.

Erfassung und Erforschung Deiner Ahnen

Im Kapitel 5 sind die grundlegenden Techniken zur Erfassung und Erforschung Deines Familienstammbaumes beschrieben. Wir raten Dir, zu Beginn Deine Nachforschungen zu Hause durchzuführen. Insbesondere, wenn Du außerhalb von Europa lebst, dann ist Europa nicht der Ort, um die Ahnenforschung aufzunehmen: es ist der Endpunkt, das möglicherweise triumphreiche Ergebnis Deiner Suche. Noch während Du zu Hause Deine Forschungen durchführst, besorg Dir einige Landkarten mit möglichst großem Maßstab und zeichne dort Hinweise auf Deine Herkunft, auf Deine Ahnen ein. Für England gibt es ausgezeichnete amtliche topografische Karten im Maßstab 1:50.000, die praktisch jedes wesentliche Detail zeigen.
Diese kannst Du entweder in einem entsprechenden Geschäft oder über einem Versandhaus(Katalog) beziehen, wo Vermessungsmaterialien, geologische Vermessungen und ausländische Karten angeboten werden. Schau, daß Du für jedes der entsprechenden Länder eine Autokarte (günstig wäre Maßstab 1:200.000 bis 1:250.000) hast, damit Du auch Nebenstrassen findest, ohne Dich zu verirren. Du willst wahrscheinlich Deine Route genau abzustecken, sodaß Du alle Orte, wo Ahnen von Dir lebten, und auch die entsprechenden Häfen, von denen aus sie ausgewandert sind, erfassen kannst. Genauso wichtig ist es, die Informations- und Touristikzentren im betroffenen Gebiet zu kennen. Im Rahmen dieses Kapitels geben wir Auskunft über die wesentlichen und besonderen Orte, die wir selbst besucht haben und die wir als Reiseziele empfehlen können.
Nach Deiner ersten Reise wirst Du dann wissen, worauf Du eine weitere aufbauen sollst, weil Du dann schon „Insiderwissen“ durch eigene Erfahrung besitzt.

Planung der heiligen Pilgerreise

Deine Reise in die keltischen Ursprungsländer wird wahrscheinlich eine Kombination von Ehrfurcht, Nachforschung und Urlaub sein! Für Druiden ist es sicher ein tiefgreifendes Erlebnis, wenn sie an einem Platz stehen, wo andere früher ihre Rituale abhielten. Diese Reise wird heilig sein, weil Du Länder aufsuchst, die ungezählte Jahrtausende hindurch inspiriert wurden. Du wirst Orte besuchen, wo jeder Felsen, jeder Berg und jede Quelle einen Namen hat und entsprechend respektiert wurde. Deine Ahnenforschung wird wohl durch die Tatsache angespornt werden, sobald Du siehst, wo Deine Ahnung geboren und aufgezogen wurden. Auf den Strassen zu fahren, auf denen sie einst gingen, und durch die Berge zu wandern, auf denen sie einst herumkletterten, ist sicher eine bewegende Erfahrung. Eine präzise Planung wird sich bestimmt bezahlt machen, wie lang die Reise auch sei, zu welcher Jahreszeit sie stattfindet. Du wirst mehr erledigen können und weniger Enttäuschungen und Frustrationen erleben. Trotzdem raten wir, auch für spontane Vorkommnisse, für überraschende und bewegende magische Momente Zeit zu reservieren, denn solches passiert in keltischen Ländern relativ oft. Wenn Du Dich an irgend einem Ort befindest, der Dir magisch, geheiligt oder ungewöhnlich erscheint, dann schieß viele Fotos, denn vieles, was man empfindet und nicht sieht, taucht in irgend einer Form dann oft auf Fotos auf. Wir fahren jährlich einmal in unsere keltischen Ursprungsländer. *Nicholas* wurde in England geboren und lebte dort bis 1988. *Maya* hat die irische Doppelstaatsbürgerschaft. Jedes Jahr haben wir ein bestimmtes Thema oder eine bestimmte Absicht. Das Thema, das sich für uns am meisten lohnte, war, den Spuren der keltischen Mythen zu folgen, die als Ortsnamen und geografische Bezeichnungen überliefert wurden. Wir empfehlen Dir, Dir das auch einmal zu überlegen. Wenn Du einige Mythen sorgfältig studiert hast, dann mach Dir Markierungen auf der Karte, und dann wandere auf dieser Route oder fahre mit dem Rad oder einem anderen Fahrzeug.

Die keltische Region wird Deine Auffassungsgabe aufwecken und Dir viele Schätze enthüllen, die ein normaler Tourist nie sehen wird.

Wir fliegen meistens nach London und mieten uns am Flughafen für die Dauer unseres Ausenthaltes einen Leihwagen. So kannst Du mittels der zahlreichen Fähren, nach Irland, den westlichen schottischen Inseln oder auch nach Frankreich fahren. Durch den Kanaltunnel kannst Du direkt auf den Kontinent fahren. Das Mieten des Leihwagens und die Reservierung von Fähren kannst Du auch von Deinem Heimatland aus machen. Taxis sind teuer, daher verwenden wir bei längeren Aufenthalten öffentliche Verkehrsmittel. Das schränkt zwar die Reichweite und die Möglichkeit, gewisse Orte zu besuchen, erheblich ein, dafür wirst Du viel mehr Menschen kennenlernen.

Manchmal ziehen wir uns total zurück, bleiben an einem Ort und verweilen ganz einfach irgendwo am Land. England und in Schottland verfügen über gute öffentliche Verkehrsmittel, auch in Irland funktioneren sie zufriedenstellend, aber leider kann man mit ihnen nicht an entlegene Orte gelangen. Versuche die Hauptsaison in der zweiten Julihälfte und im August zu vermeiden, wo alle Europäer auf einmal in die Ferien gehen. Im August kann er Dir passieren, daß Du keinen Sitzplatz im Zug bekommst und Dich oft nur im Rahmen eines Stop-und-Go-Verkehrs fortbewegen kannst.

Irland

Als wir in den 80er-Jahren die irische Republik das erste Mal besuchten, waren die Exponate im nationalen Museum von Dublin relativ enttäuschend. Ein paar Gold- und Bronzeobjekte, die in verstaubten Vitrinen standen, waren nur ein kleiner Bruchteil der reichhaltigen Horte von keltischen Artefakten, die in Irland aufgefunden worden waren. Lange vor dem Auftauchen des Christentums existierte bereits eine keltische Kultur von immensem Reichtum und Raffinesse, aber dies dürfte wenig Eindruck auf die Kuratoren der Ausstellung gemacht haben. Als wir aber 1996 und 1997 nach Irland kamen, da hatte das Nationalmuseum eine wunderbare Ausstellung über die Bronzezeit zusammengestellt, die „*Òr*, Irlands Gold“ genannt wurde. Diese Darbietung war eine Erfahrung, die uns den Atem verschlug. Wunderbare Goldobjekte gaben Zeugnis von der Kraft und Inspiration der keltischen Welt und erweckten das soziale, heroische, aber auch das tägliche Leben in der Vergangenheit. Während die Museumsobjekte aus sich selbst heraus mächtig zu uns sprachen, konnte man durchaus auch das anerzogene Denken aus den letzten Jahrhunderten heraushören: die audiovisuelle Information über die Auststellung erwähnte die großartigen Leistungen der megalithischen Baukünstler nur mittels einiger weniger Bilder und widmete den Kelten nur ein bis zwei Sätze. Dann wurde mit sonorer Stimme erklärt, daß „die Geschichte Irlands erst mit St. Patrick begann“. Offizielle Repräsentanten der irischen Republik sind auch jetzt noch nicht dazu bereit, sich mit der großartigen vorkatholischen Geschichte ihres Landes zu identifizieren. Aber sei unbesorgt, denn die Landschaftsformen stehen auch in der irischen Republik noch für deren vorchristliche Vergangenheit. Und auch der Charakter der Iren ist so voll von Fantasie und Charme – und dies ist sicher keltischen Ursprungs. Auch die „Wortkünstler“ des modernen Irlands, so wie *Yeats*, *Beckett* und *Heany* setzen die bardische Tradition fort, genauso wie die Geschichtenerzähler und Musiker. Irische Schriftsteller sind die „Hebammen“ der Wiedergeburt der keltischen Heiligung des Wortes, beruhend auf unlogische Mythen und nicht historische Vorstellungen [*Michael Dames*, *Mystic Ireland*].

Neben dem Besuch des Nationalmuseums sollst Du auch in Dublin der großartigen Statue von *Cuchulainn* im Postamt in der O'Connell Street Deinen Respekt zollen, dann eine Pint Guinness in einem Pub trinken, dabei den Geschichten, die erzählt werden, lauschen und dann Deine Reise in Richtung *Tara* fortsetzen.
Irlands Altertümer liegen meist ohne Hinweistafel irgend wo entlang der Strassen. Es gibt keine großartigen Signalpfeile oder Besucherparkplätze. Dies erspart uns eine Themenparkatmosphäre. Wenn man entlang einer schmalen Trasse nach *Tara*, dem alten zeremoniellen Sitz der Hochkönige von Irland fährt, dann ist es am besten, zu Beginn oder am Ende des Tages – da ist erfahrungsgemäß die Aura der Natur am besten. Außerdem vermeidet man, auf viele andere Besucher dieses Kultplatzes zu treffen – diese vermissen eben oft dieses „Themenparkgefühl" und murmeln vor sich hin „da ist überhaupt nichts da". Tatsächlich sieht man in *Tara* nichts, außer ein paar mit Rasen bedeckte Wälle und Gräben, ein jungsteinzeitliches Hügelgrab, einen Stein und eine Kirche, die zu einem Besucherzentrum adaptiert wurde. Was dort ist, das hängt vom mystischen Vorstellungsvermögen des Besuchers ab, und je mehr Du über die Legenden von *Tara* weißt, desto reichhaltiger werden Deine Erfahrungen sein. Als das Aufsichtspersonal herausfand, daß wir gut über die Bedeutung von *Tara* Bescheid wußten, da opferte man uns viel Zeit und machte unseren Besuch wunderschön. Wir hoffen, daß Du dies auch erfahren kannst. Sie zeigten uns den Hügel der Geiseln (*Mound of the Hostages*) mit seinen kunstvoll behauenen Megalithen – das erste Bauwerk, das den Hügel krönte. Dann debattierten sie darüber, ob der phallische Stein der hoch im Mittelpunkt von *Ráth na Rí*g aufragte, der wirkliche *Lia Fáil* sei.
Leider gibt es auch einen politischen Aspekt im alltäglichen Leben des modernen Irlands. Als wir dort waren, war auch das Bereisen von Nordirland sicher. Wir hoffen, daß das „Abkommen", welches von den wichtigsten politischen Gruppierungen unterschrieben wurde, den Weg zum Frieden weist und den unseligen Bürgerkrieg beendet.
Ein Ort Nordirlands sollte nicht unbesucht bleiben: Wie Du inzwischen erfahren hast, hatte einst jede keltische Provinz ein zeremonielles Zentrum. In *Ulster* leitete der König diese Zeremonien in *Emain Macha*, heute bekannt als *Navan Fort* in der Grafschaft *Armagh*.
Zu den Tagen des epischen Helden *Cuchulainn* war der Druide *Cathbad* der Berater des Königs *Conchobor* von *Emain Macha*. Der Druide begründete auch in der Nähe der Hauptstadt ein Schulungszentrum für druidische Überlieferung. Heute kannst Du die Überreste eines großen runden Bauwerkes sehen, das in etwa den Durchmesser eines halben Fußballfeldes hatte, und ungefähr um 100 B.C.E. für Rituale benutzt wurde, aber 10 Jahre später aus rituellem Anlaß verbrannt wurde.

Die äußeren Bereiche dieses zeremoniellen Areals dehnen sich über mehrere Hektar aus und enden an einem See, wo vier Trompeten mit wunderbarem *La Tène*-Design gefunden wurden. Die prähistorischen und keltischen Perioden werden fehlerlos in den Erklärungen im Besucherzentrum, welches in einem Gebäude, das der keltischen Architektur nachempfunden ist, dargestellt.
Weiter oben im Norden in der Grafschaft *Donegal*, in der Nähe von *Derry* steht das rekonstruierte steinerne Fort von *Grianán Aileach*. Einst war dies die Provinz der nördlichen *Uí Néill*(der O'Neill-Dynastie), die damals Irland beherrschte. Es wurde wahrscheinlich im zweiten Jahrhundert C.E. errichtet. Der äußere Durchmesser dieser kreisförmigen Festung ist mehr als 75 Fuß, mit Wällen, die an der Basis 14 Fuß dick und 16 Fuß hoch sind. Die Innenseite der Wälle ist stufenförmig gestaltet. War es nun der Sitz eines Königs oder das Zentrum eines Stammes? Es ist ein wunderbares Beispiel früher architektonischer Kunst.
Das zeremonielle Zentrum der Provinz *Connaught* überrascht durch seine sich über vier Quadratmeilen erstreckenden Hügelgräber, Befestigungen und geradlinigen Erdbauten. Sein Name ist „*Cruachan* der Verzauberungen", auf der Landkarte findet man den Namen *Rathcroghan* in der Nähe von *Tulsk* in der Grafschaft *Roscommon*. Letztlich durchgeführte Erduntersuchungen haben noch mehr erstaunliche Informationen über dieses „königliche Haus" der legendären Königin *Maeve* geliefert. Das mächtigste Hügelgrab (8 yard hoch und 96 yard im Durchmesser) wurde von einem Begrenzungszaun umgeben, dessen Durchmesser fast eine halbe Meile war (2 mal so groß als die Örtlichkeiten in *Tara* oder *Emain Macha*. Dort fanden jährlich ein Markt, sowie heidnische Rituale von großem Umfang statt.
Von *Cruachan* nimmt man an, es sei einer der mystischen Eingänge zu Unterwelt gewesen. Nach vielem Herumstöbern und intuitivem Suchen konnten wir diese Öffnung zu der „Höhle der Katzen" auffinden. Der Eintrittsstein ist kaum sichtbar unterhalb einer Hagedornhecke gelegen. Die enge, verschlammte Öffnung enthüllt ein klassisches, ausgetäfeltes Souterrain (oder fogou) und führt in eine steil abfallende natürliche Höhle. Dieser Ort kann nicht aus bloßer Neugierde besucht werden: er hat viele Wächter, maskiert als Viehhirten, plötzlich verschwindende Bauern, Hunde, Vögel und Trugbilder im Gelände, die uns in die Irre führen. Als *Nicholas* eine Spalte am Boden in der Nähe fotografierte, flog nicht nur eine Krähe wenige Zentimeter neben seinem Kopf vorbei, sondern man sah auch auf dem Foto eine Dampfwolke, die aus der Erde herausstieg. In der Höhle selbst konnte er die Macht der Unterwelt noch viel stärker fühlen. Das erste Mal konnte er weder Fotos machen noch weiter in die Tiefe hinabsteigen, aber bei seinen zweiten Besuch funktionierte wenigstens eine seiner Kameras und er konnte bis zu Boden der Höhle vordringen.

Legenden berichten davon, daß „furchterregende Bestien“ aus der Höhle hervorkamen und das Land verwüsteten (Proinsias MacCana, *Celtic Mythol*.). Wir glauben das!
Wenn Du Dich im Reich der Königin *Meave* befindest, dann raten wir, daß Du den Gipfel des *Carrowkeel* in der Grafschaft *Sligo* besteigst. Dort befinden sich über ein Dutzend Hügelgräber, die in Stein gefasste Grabkammern enthalten, die vor über 5000 Jahren erbaut wurden. Sicher, die Hügelgräber wurden lang vor der keltischen Epoche erbaut, aber wenn Du Dich in sie hineinsitzt, dann könnten einigen „Erinnerungswunder“ bei Dir passieren. Auch der Ausblick vom Gipfel ist wunderschön. Im Nordwesten siehst Du ein großes, mit Steinen bedecktes Hügelgrab auf dem *Knocknarea* (auf den Du ebenfalls hinaufklettern kannst), bekannt als *Maeve's* Grab. Man sieht prächtige Seen und Teiche und die Ebene von *Moy Tura* (*Magh Tuireadh*), wo die beiden mystischen Schlachten stattfanden, bei denen die gottähnlichen *Tuatha Dè Danann* die Urbevölkerung, die *Fir Bolg* und die *Fomorianer* mit Hilfe der Magie der Göttin *Morrigán* schlugen. Die toten *Fomorianer* waren zahlreicher als „die Schneeflocken des Winters oder die Wellen im Sturm“, und die auf der Ebene aufrechtstehenden Steine sind, der Fabel nach ihre Grabsteine.
Versuche, nicht weit davon entfernt zwei große rundliche Steine aufzufinden, die mit komplizierten *La Tène*-Inschriften graviert sind. Von dort her können wir diese wunderbaren keltischen Ornamenttechniken, aus denen in der späteren christlichen Ära die bekannten Knotenmuster wurden – berühmt durch das *Book of Kells* und in der modernen irischen Grafik - ableiten. Auch der *Turoe-Stein* ist ein phänomenales Beispiel für Gestaltung und Design. Er befindet sich in der Nähe von *Loughrea* in der Grafschaft *Galway.* Auch der *Castlestrange-Stein* in der Grafschaft *Roscommon* wurde genauso wie der *Turoe-Stein* in den letzten Jahrhunderten B.C.E. gestaltet. Beide hatten rund um ihre Basis ein Eisengitter,von dem wir annehmen, daß es weniger eine Rekonstruktion der keltischen Architektur, sondern vielmehr bloß einen Schafpferch darstellt. Beide Steine wurden von woanders zu ihrer derzeitigen Position transportiert und werden wohl ihre Geschichte haben. Es erfüllt uns mit Genugtuung, daß schon vor über 2000 Jahren keltische Hände und Geister solch großartige Muster schafften.
Tief im *Gaeltacht*, der irischsprachigen Region an der Westküste der Grafschaft *Clare* liegen die *Aran-Inseln*. Auf der Insel *Inishmore* („große Insel“) wurde eines der berühmtesten Festungsbauwerke der Eisenzeit errichtet, *Dún Aenghus*. Der halbbogenförmige Bau sitzt am Ende einer Klippe und braucht nur landeinwärts hin verteidigt werden und ist auch dort gut geschützt.

Das Fort ist von vielen Wällen und einer dichten und tiefen *chevaux-de-frise* (Wald aus kunterbunt durcheinandergewürfelten Felsen) umgeben – das verhinderte einerseits eine Kavallerieattacke, andererseits die Annäherung zu Fuß ohne gebrochene Knochen. Neuere Erfahrungen lassen darauf schließen, daß *Dún Aenghus* nicht nur eine Befestigung, sondern auch ein zeremonieller Platz war. Vielleicht eine Krönungsstätte oder ein Opferplatz am Meer. Mit einem raschen Schupps von der Klippe herab konnte man entweder rituelle Opfer oder Feinde ins Meer befördern.
Der *Burren* in der Grafschaft *Clare*, die *Galway-Bay* begrenzend, ist eine Schatzkiste für Touristen. Kalksteinspalten durchziehen wie das Karo eines grauen Tweed die nackten Hügel und verstecken darin eine der ungewöhnlichsten und variantenreichsten Pflanzenwelten von Europa. Dort sind auch heilige Quellen und keltische Ringbefestigungen verborgen, und auch die Ruinen der *Brehan*-Rechtsschule von *Cahermacnaughten*. Touristen können die *Aillwee*-Höhle und die berührenden Dolmen von *Poulnabrone* besichtigen. In der Küstenstadt *Ballyvaughan* gibt es ein Geschäft, das von sich behauptet, daß man dort alle wichtigen Karten des *Burrens* kaufen kann, während man unentbehrliche Süßigkeiten zu sich nehmen kann - sofern Du eine solche Motivierung brauchst.
Unmittelbar südwestlich von *Burren* sind die großartigen *Cliffs von Moher*, ausgewaschen von heranbrausenden Wellen und keltischer Musik. Eine *Brigit*-Quelle in der Nähe kann Deinen Vorrat an rituellem Wasser auffüllen.
Wenn Du entlang der Küste weiter nach Süden reist, kommst Du ins Reich der Elfen: In der Grafschaft *Clare* haben sich greifbare Verbindungen zum Elfenglauben, den Elfenhügeln, der Lehre von den Elfen und dem entsprechenden Aberglauben erhalten. Von den 40 000 Ringbefestigungen, die einst ein typisches Zeichen der irischen Landschaft waren, blieben nur einige wenige unzerstört und unbewohnt, weil man annahm, sie seien von Elfen bewohnt. Auf der Strasse, die aus *Lehinch* herausführt liegen drei solche Ringforts in einer Reihe und sind besonders ansprechend. Um eines führt ein Pilgerweg herum und unter einer windzerzausten Wildrosenhecke fanden wir einen Altar, auf dem Muscheln, Federn und Bänder geopfert wurden. Viele der Einwohner stellen sich zwar als nicht abergläubisch dar, aber sie begeben sich dann doch auf die „sichere Seite“, wenn es um die Elfen geht.
Im südlichen Teil der Grafschaft *Clare*, in der Nähe des Shannon-Airports und von Limerick befinden sich restaurierte Schlösser, sehr interessant, obwohl sie aus der nachkeltischen Zeit stammen. Bunratty ist ein disneylandähnliches Gebäude, das man eher vermeiden soll, denn Knappogue Castle in der Nähe von Quin ist viel friedvoller und beeindruckend, wo man auch mittelalterliche Mahlzeiten begleitet von entsprechender Musik erhält.

Einige Meilen weiter, bei Craggaunoween findet man eine rekonsturierte Crannog, eine bronzezeitliche Siedlung am See, komplett mit Möbeln und Werkzeugen ausgestattet und ein Ringfort mit Kellergeschoß. Im Museum findet man ein Lederboot von jener Bauart, von der angenommen wurde, daß man damit bereits im 6. Jh. C.E. regelmäßig nach Amerika segelte.
Unsere letzten Anregungen zum wirklichen Verständnis von Irland ist, die dem Jahreslauf angepassten Feiern von jenen Hügeln aus zu beobachten, an denen sich die Kelten an Mittvierteltagen und zu anderen Anlässen versammelten. Michel Dames orientiert seine Leser in seinem Buch Mythic Ireland vom alten Mittelpunkt Irlands aus, dem Hügel von *Uisneach*. Uisce bedeutet im irischen „Wasser“ und ist der Stamm des englischen Wortes „whiskey“, dem Wasser des Lebens. Dames schreibt auf intuitive Art und das ist dienlich, wenn Du auf mythischen Wegen dahinwandelst, allerdings können seine „Tatsachen“ nicht immer nachvollzogen werden. *Uisneach* in der Grafschaft *Westmeath* wird auch Hügel von *Mide* benannt, der legendären 5. Provinz Irlands, die von keinem König beherrscht wurde. Es befindet sich auf einer Erhebung, welche nicht außergewöhnlich aussieht, auf der man sich aber wie im Bereich der Nabe eines Rades fühlt, um die sich die ganze mystische Insel von *Éire* dreht. An einem sonnigen Tag wanderten wir über die Felder und kamen dorthin, wo sich bereits eine kleine Gruppe befand, die auf ein Team des BBC wartete. Die Iren zerkugelten sich auf dem Hügel mit viel Gelächter, als die englischen Techniker von ihren Rindviechern belästigt und blockiert wurden, als sie mit ihrer Ausrüstung den Hügel erstiegen – und es schaute fast so aus, als würden sie nie hinaufkommen – eine andere Art von „Rinderraub“! (cattle raid).
Denk daran, daß kaum oder gar nichts von dem was die Kelten auf diesen Hügeln bauten, die Zeit überdauerte. Aber manchmal gibt es dort gewaltige Bäume und der Ausblick ist derselbe wie ihn unsere keltischen Vorfahren genossen. Von *Uisneach* aus kann man viele Hügel und topografische Punkte in vielen Grafschaften sehen – die lebendige Göttin *Ériu* streckt sich über das Land aus, welches nach ihr benannt ist. Die Mythen erzählen uns, daß dort die ersten Feuer der Druiden zu *Beltane* entzündet wurden. Michel Dames behauptet, daß, wenn nur zwei konzentrische Ringe von solchen Feuern *Uisneach* umrundet hatten, jedes Feuer in direktem Blickpunkt zum nächsten von Hügelspitze zu Hügelspitze lag, gleichzeitig entzündete Feuer für eine geheiligte Handlung konnten daher durch ganz Irland – bis zur Küste hin – zum selben Zeitpunkt entfacht werden. Stell Dir vor, welch ein wunderbares Gespinst alle keltischen Stämme zu dem Zeitpunkt verband, zu dem sich die Jahreszeit umkehrte und stell Dir vor, Du wärest einer jener Druiden, die für das Entzünden eines solchen Feuers verantwortlich war.

Einer jener Hügel, der für Feuersignale benutzt wurde, dürfte *Dún Aillinne* in der Grafschaft *Kildare* gewesen sein. Der Fabel nach war dort das Heim des großen Führers, *Fionn mac Cumhail*, der *Fianna* und war daher historisch das rituelle Zentrum von *Leinster*. Heute ist es eine weitreichende kreisförmig begrenzte Ebene, die auf lange Nutzung schließen läßt und möglicherweise der Ort für einen Jahrmarkt oder für große Stammestreffen war.
Die Königssitze im Mittelpunkt aller vier Provinzen waren jene Orte, an denen die jahreszeitlichen Feierlichkeiten an den Mittvierteltagen abgehalten wurden.
Abgeleitet davon scheint es, daß gelegentliche Treffen von Menschen aus ganz Irland in einigen zentralgelegenen Orten in der jetzigen Grafschaft *Meath* stattfanden. Zwei davon sind bekannt: *Telltown* (Tailltin) und der Hügel von *Ward* (siehe Rituale in Kapitel 7). *Telltown* war der Platz für das große Fest im August, *Lughnasadh* – zu Beginn der Ernte. Spiele, ähnlich den olympischen und Hochzeitsfeierlichkeiten fanden im Rahmen dieses Festes statt. Es ist in der Nähe von *Kells* und daher sehr nahe den anderen wesentlichen und bedeutsamen Orten der Grafschaft *Meath* – also gehe dort hin, bleib dort stehen und achte darauf, was Dir dabei in den Sinn kommt. Du wirst sehen, daß sich die Erdbefestigungen im Gebiet von *Telltown* vor allem beim *Rath Dubh*, der „schwarzen Feste“ befinden. Der Hügel von *Ward*, in der Nähe von *Athboy* war der Begräbnisplatz der Göttin *Tlachtga* und das ist das Szenario für *Samhain* – dem Tag , wo man sich versammelte, um die Geister willkommen zu heißen und bereit war, die dunkelste Zeit des Jahres zu beginnen. *Tlachtga* war die Patronin der Druiden, die Bewahrerin von Leben und Tod. Die Druiden versammelten sich auf jenem Hügel zu *Samhain*, löschten alle Feuer aus und sandten brennende Fackeln von wiederentzündetem Feuer in alle Teile Irlands aus.
Wenn es Dir möglich ist, dann stehe dort zu *Samhain* und stell Dir das Schauspiel vor, als die meisten der Druiden von *Eire* gemeinsam Magie betrieben, um das Licht zurückzubringen.

Das keltische Britannien (England)

Genaugenommen sollte diese Überschrift auch Wales und die Waliser erfassen, die ja die ursprünglichen Britonen sind; aber wir werden Wales getrennt behandeln und betrachten hier England unter seinem keltischen Namen Britain. Man nimmt an, daß sich dieser Name vom größten der keltischen Stämme herleitet, den Briganten: ihre Stammesgöttin steht in enger Beziehung zur gesamtkeltischen Göttin *Brigit*. Die späteren Eroberer, die Angelsachsen übernahmen diesen Namen für die Göttin der Oberhoheit ihres Staates, Britannia

Obwohl das Land England nach außen hin angelsächsisch ist gehen die Grundzüge, die die Kelten der Region aufprägten sehr tief. Die Erinnerung an Symbole und Bilder im nationalen Bewußtsein – wie zum Beispiel Britannia – bewegen die Briten dazu, sich eher ihren keltischen Nachbarn als dem Kontinent zuzuwenden. Diese Identifikation ist von tiefer Trauer überschattet, bedingt durch die typisch englischen und von London ausgehende, mit vielen Vorurteilen behaftet Politik, im Lauf der geschichtlichen Entwicklung Iren, Walliser und Schotten zu beherrschen und auszubeuten.
Viele Briten stützen sich auf diese gälische Wurzel, die, wenn sie auch oft nicht durch die direkte Blutlinie bedingt ist doch aus einer Romantik heraus resultiert, ganz einfach durch die Tatsache, daß sie auch auf einer Insel leben. Daher laßt uns die Briten nicht bloß vom Blickpunkt Londons aus betrachten, sondern geformt durch die Landschaft und die Küstenstruktur, in der noch immer der keltische Geist lebt. Die Festungen auf den Hügeln stellen die bedeutsamste Überlieferung der Kelten an die britische Landschaft dar.
Auf Deiner Reise wirst Du viele Bergspitzen sehen, die mit Wall und Graben in eine mächtige und bemerkenswerte Form umgewandelt wurden. In seinem Buch „Die Hügelfestungen der Eisenzeit in England und Wales“ bemerkt J. Forde-Johnston, daß die reine Anzahl der britischen Hügelfestungen schon langweilig erscheint. Die Zahlen sind erstaunlich: Ein regionaler Überblick zeigt, daß das Auftreten von Hügelfestungen ihrer Anzahl nach in Richtung Südwesten von Britannien und Wales erheblich zunehmen: Cornwall 184, Devon 101, Westwales 145, Somerset 63 und Wiltshire 49. Die Gesamtanzahl der Hügelfestungen aller Grafschaften wird auf über 1600 geschätzt. Die im Westen sind eher klein, die größeren findet man eher in Wessex und im walisischen Grenzgebiet. Die meisten Hügelfestungen sind Einzelbauwerke: ca. 300 davon haben ine unregelmäßige Form und schließen 5 bis 30 acres ein, während ca. 500 rund gebaut sind und weniger als 5 acres umschließen. Ca. 40 sind bis zu 50 acren groß und haben mehrere Gräben und Wälle, mit speziellen Toranlagen, zum Beispiel *Maiden Castle* (45 acres), *Hambledon Hill* und *Oldbury* (50 acres).
Die wirklich großen Hügelfestungen, über 50 acren groß vereinen oft Verteidigungsanlagen mit einem oder mehreren Wällen und hatten vielleicht auch besondere Funktionen. *Hamdon Hill* (210), *Bindon* (260) und *Hengistbur*y *Head* (200). Die meisten keltischen Hügelfestungen gehen auf die frühe Eisenzeit zurück, so um 800 B.C.E., zumindestens für ihren Baubeginn, aber einige wurden schon früher in den Jahren nach 1200 B.C.E. auf jungsteinzeitlichen Fundamenten errichtet. Das Ende der Erbauung und Bemannung dieser Festungen ist durch die römische Invasion im Jahr 43 C.E. festgelegt.

Eine der Funktionen der Hügelfestungen war der Schutz des Landes, genauso wie die einer Fluchtburg um Leute und ihr Hab und Gut vor Räubern zu schützen – daher sind viele der Burgen in der Nähe von Viehweiden angelegt. Aber wie man am Beispiel von *Maiden Castle* sehen kann, mit einem Zugang zu den Küsten und Kontrolle der Handelswege, diese Burg diente sicher einem ganz anderen Zweck als die vielen nur einen Acre großen Ringburgen im Westen von Wales. Daher sind die Funktionen und Typen von Hügelfestungen kleine Mosaiksteinchen im großen Muster der Notwendigkeit und gesellschaftlichen Entwicklung über viele Jahrhunderte hinaus.
Die Mächtigkeit dieser Hügelfestungen wird bei einem Besuch klar. Mit kreisförmig angeordneten Hütten, die sich um ein ansteigendes Inneres erheben, über eine Reihe von massiven Erdbesfestigungen und überragt von ihren Wällen, so müssen sich die Hügelbesfestigungen äußerst eindrucksvoll in der Landschaft der Eisenzeit manifestiert haben. Sie waren ein Zeichen von Bewußtsein, Macht, Reichtum und Kultur. Wenn sie zum Schutz von Vieh verwendet wurden, dann muß der Mist bei den Eingängen fürchterlich gewesen sein. Sie waren halt das sichtbare Symbol der Macht eines Stammes. Sie hatten sicher die Funktion eines Ortes für Rituale, Festlichkeiten und Versammlungen - die die Druiden leiteten und ihre allerletzte Funktion war eine Festung gegen Feinde.
Wir empfehlen, Besuche im *Maiden Castle* (bei Dorchester), *Old Sarum* (bei Saliybury), *Danebury* (bei Andover), *Cadbury Castle* (bei Yeovil – das könnte am ehesten das legendäre *Camelot* gewesen sein), *Yarnbury Castle* (bei Stonehenge), *Uffington Castle* (bei Wantage – weil es in der Nähe des White Horse liegt), *Barbury Castle* (bei Swindon) und *Herefordshire Beacon* (bei Great Malvern). Mit großer Wahrscheinlichkeit wurden die riesigen Figuren, die in die Hügel von England graviert wurden, in der Keltenzeit angefertigt. Drei sind es wert, besucht zu werden: das *White Horse* bei Uffington, der *Long Man* von Wilmington (bei Lewes in West Sussex – erwähnt im Kapitel 3) und der *Cerne Abbas Riese* nördlich von Dorchester. Das erstere umgibt eine Aura von keltischer Heiligkeit und läßt sich auf den Beginn der keltischen Periode – um 1000 B.C.E. herum – zurückführen. Das zweitere – wahrscheinlich weil es nachbearbeitet wurde – hat einen Teil seiner ursprünglichen Qualität verloren, aber es imponiert doch als vorchristlich. Das dritte ist entschieden heidnisch, mit einem mächtigen Phallus. Aber es könnte doch sein, daß es von römischen Soldaten, die dort stationiert waren, angefertigt wurde und nicht von Kelten.
Für moderne Druiden haben Anlagen, die eng mit der Natur verbunden sind, eine besondere faszinierende Macht. Nirgendwo anders trifft das zu als in Devon und Cornwall. Du kannst Dich über spektakuläre Küsten verwundern wie die Halbinsel von *Tintagel* und den benachbarten *Rocky Valley*.

Die Moorlandschaften von Exmoor, Dartmoor und Bodmin weisen Flüsse, Ströme, Teiche, Wälder und Felsformationen auf, wo selbstverständlich die Geister der Ahnen wohnen. Ein Aufenthalt in Merrivale und Vixen Tor in West Dartmoor führt Dich durch die alten Steine aus der späteren Jungsteinzeit und der frühen Bronzezeit in die Vergangenheit zurück. Betritt das nahegelegene Tal des River Walkham und mach die Erfahrung, daß Dich dort die Gegenwart vieler älterer Elemente erwartet.
In Cornwall werden auch heute noch heilige Quellen verehrt und es ist sicher wert, einige dieser heiligen Quellen aufzusuchen und aus ihnen zu trinken. Opfere dort Blumen oder ein Band mit Gebeten und schau zu, wie sich diese Opfergabe im Wasser auflöst. Auch ist es interessant, einige dort befindlich Siedlungen aus der Eisenzeit aufzusuchen, wie *Carn Euny* und *Chysauster*, mit ihren unterirdischen Gängen und Kellergewölben: Das gibt Dir einen Eindruck von keltischer Steinbaukunst. In den letzten Jahren konnte man eine Renaissance der keltischen Tradition in Cornwall miterleben. Die Sprache (cornisch) war schon tot, wird aber jetzt wieder unterrichtet (zwar nicht allgemein gesprochen) und das Brauchtum wird eifersüchtig bewahrt. Es kann sogar möglich sein, daß Du an einem *Cornish Gorsedd* (Versammlung) teilnehmen kannst – die erste Wiederbelebung dieses Brauchtums wurde in dem wunderschönen Steinkreis von *Boscawen-Un* vorgenommen.
Ausgehend von der mittleren Steinzeit über die keltische Periode und die Ära des Königs Arthus war eine lebhafte Wanderungsbewegung und ein schwungvoller Handel zwischen dem westlichen Britannien, der Isle of Man über die Irische See bis nach Irland festzustellen.
Der irische Gott *Manannán* und der walisische *Manawydan* dürfte aus der selben altertümlichen Quelle stammen und könnte der Isle of Man ihren Namen gegeben haben. Denn es gibt sogar Legenden über die Existenz einer Druidenschule auf Man.
Auch andere Orte, an denen man die keltische Tradition in Britannien sehen kann, sind es wert, besucht zu werden. Zum Beispiel *Butser Ancient Farm* in Hampshire zeigt eine weitreichende Wiederbelebung des keltischen Lebensstils, sogar mit dem tyischen Rundhaus und der Landwirtschaft. Eine weitere Rekonstruktion eines keltischen Rundhauses findet sich in der Nähe von *Meare* bei Glastonbury in Somerset. Die eisenzeitlichen Siedlungen an Seen waren die Fundstätten der besten Gegenstände aus der keltischen Ära Britanniens. Auch soll man einen Blick auf Glastonbury werfen, weil dort doch einige wenige Hinweise aus der Keltenzeit auf die ehrwürdige Insel von *Avalon* gefunden wurden. Es ist anzunehmen, daß diese Insel mit ihren ungewöhnlichen Wäldern, Hügeln und Quellen ein Heiligtum und wahrscheinlich auch Druidenzentrum war.

Somerset und Wiltshire sind gute Ausgangspunkte für die Erforschung megalithischer Heiligtümer. Diese haben zwar nichts mit den Druiden zu tun, aber *Stonehenge* war ein bedeutender Meilenstein in der Geschichte der Wiederbelebung des Druidentums. In der Nähe liegt *Stanton Drew* – „Steine der Druiden" – so benannt durch die Altertumsforscher, weil es derartige Erinnerungen ans Druidentum weckt. Erdvermessungen und Dichteprüfungen in der jüngsten Vergangenheit weisen auf konzentrische Ringe freistehender Eichensäulen innerhalb des zentralen Kreises hin. Solche Holzmonumente wurden zwar zwei- oder sogar dreitausend Jahre vor dem Auftreten der Druiden errichtet, aber es ist gesichert, daß auch die Druiden Kreise aus Holzpfosten errichteten. Die Spekulationen der Altertumsforscher haben sich daher bewahrheitet, aber nicht auf jene Art und Weise, wie sie es sich gedacht hatten.
Soweit es für ein Museum möglich ist, finden sich die wesentlichsten Schätze in British Museum in London. Zu unserem Bedauern wird dort der keltischen Geschichte nur ein geringer Stellenwert eingeräumt, ja, es wird viel mehr Platz fremden Kulturen gewidmet, als der europäischen „Eingeborenenkultur". Trotzdem soll man ins „BM" gehen und sich die massiven goldenen Torcs, den *Battersea Shield*, den *Waterloo-Helm*, die Spiegel, Waffen und anderen unbezahlbaren Objekte aus der *La Tène-Zeit* anschauen, die nur einen Bruchteil der Gegenstände ausmachen, die in den Depots gelagert sind.

Wales

Wales ist eine wahre Fundgrube von keltischen Schätzen. Viele Ort dieses Landes rufen die Vergangenheit in Erinnerung – wie zum Beispiel *Breiddin Hillfort* in Powys, Dinas Emrys, und *Gwynedd* (mit interessanten Erinnerungen an die Arthus/Merlin-Saga). In St. Fagans, unmittelbar außerhalb von Cardiff steht im Museum of *Welsh Life* eine rekonstruierte eisenzeitliche Siedlung.
Castell Henllys in Westwales zeigt eine noch umfangreichere Rekonstruktion des Lebens in der Eisenzeit, und die Celtica in Machynlleth bietet eine ausgezeichnete audiovisuelle Darstellung.
Es ist praktisch Pflicht, die Insel Anglesey vor der Nordwestküste zu erforschen, wo sich auch ein wichtiger Landeplatz für die Fähren nach Irland befindet, obwohl Anglesey seine Geheimnisse nur nach äußerst sorgfältigen Nachforschungen preisgibt. Alle Druiden auf dieser Insel wurden von der römischen Armee massakriert, auch befindet sich dort die Begräbnisstätte der legendären Königin Branwen.

Wir haben auch einen Ort in der Nähe von Holyhead entdeckt, von dem wir annehmen, daß dort das Schloß, in dem die eisige Königin *Arianrhod* spann, in einem Strudel in die irische See hinuntergezogen wurde. Tatsächlich wurden die besten Artefakte aus der Keltenzeit im Wasser gefunden. Als eine Grenzregion zwischen den Welten hatte Wasser eine wesentliche symbolische Bedeutung beim keltischen Ritual. Daher waren viele Seen, Teiche und Flüsse jene Stätten, an denen rituelle Gegenstände gehäuft gefunden wurden. Beispielsweise wurden zwischen 200 B.C.E. und 50 C.E. hunderte von Metallobjekten in das Wasser des Sees von *Llyn Cerrig Bach* auf Anglesey geworfen. Dies machte den See zu dem wichtigsten Fundort von geheiligten Gegenständen in ganz Britannien. Diese Funde bekräftigen die Annahme der Römer, daß Anglesey ein wesentliches Druidenzentrum war. Die meisten dieser Gegenstände sind nun im National Museum of Wales in Cardiff ausgestellt.

Die Waliser haben mehr als alle anderen keltischen Völker ihre Tradition mit Stolz am Leben erhalten. Sie sprechen den Brythonischen Zweig der keltischen Sprache (der sich deutlich vom gälischen unterscheidet) und die walisischen Kinder sind heutzutage zweisprachig. Das *Eisteddfod* – ein festliche Feier der Musik und Dichtkunst – wurde durch Jahrhunderte von Druiden geleitet. Dieses *Eisteddfod* inspiriert die walisische Sprache, Identität und den walisischen Nationalismus und setzt Standards für die walisische Literatur.

Das *Eisteddfod* der Gegenwart kann bis ins Jahr 1176 C. E. zurückverfolgt werden, manche behaupten sogar bis ins 6. Jh. C.E. Die Festlichkeit war dazu angetan, im Rahmen eines Wettstreites der Dichter von Wales Unterschiede herauszufinden, die einen anzuerkennen und die anderen zu kritisieren. Auf diese Art und Weise blieben die Standards der Barden erhalten und Dichter konnten von ihren edlen Gönnern einen angemessenen Lohn erhalten. Die ganze Folge der *Eisteddfods* bestand daher aus Anlässen unter der Patronanz der Reichen, denen die Verbindungen zur Vergangenheit als Mittel zur Steiferung ihres Prestiges und Status durchaus willkommen war.

Die Dichter des Mittelalters waren sich ihrer druidischen Vorläufer durchaus bewußt und es war bei ihnen üblich, Gedichte einem früheren Barden, wie zum Beispiel *Taliesin* zu widmen. Dieser Brauch setzte sich bis ins letzte Jahrhundert fort – der Höhepunkt wurde von *Iolo Morganwg* (1747-1824) erreicht, der behauptete, daß die Druidenausbildung in Wales niemals verlorenging.

Heutzutage imponiert das Werk *Iolos* deutlich mehr patriaralisch und christlich als druidisch. Viele Menschen wurden von ihm bewegt und seine Reime und Behauptungen werden bis zum heutigen Tag immer wieder wiederholt.

Das *Eisteddfod*, bekannt als das *Welsh Gorsedd* der Barden ist ein äußerst vergnügliches Ereignis und man soll einmal daran teilnehmen. Leider Gottes macht es die anachronistische Ausstattung – altertümlich aber schmuddelige Symbole, Steinkreise und die langen fließenden Kostüme – zu einem leichten Ziel für Kritik. Daher distanzieren sich viele Waliser, die an Dichtkunst und Musik interessiert sind, gerne von den rituellen Aspekten des *Eisteddfod*. Jenen, die die spirituellen Dimensionen suchen, wäre besser damit gedient gewesen, wenn *Iolo* nicht versucht hätte, sein Werk als alt und ursprünglich druidisch zu präsentieren. Trotzdem wird durch die jährlichen Feste wie zum Beispiel das nationale Eisteddfod ein erregender Mittelpunkt für die walisische Kultur geschaffen. Obwohl darin nur ein minimaler druidischer Inhalt festzustellen ist, besteht trotzdem eine enge Verbindung zu den Druiden, weil alles im Freien stattfindet und das gesprochene und gesungene Wort im Mittelpunkt steht. Ein internationales *Eisteddfod* wird jährlich in Llangollen abgehalten. Eine verwandte „Eingeborenenkultur“ wird auch auf der naheliegenden Isle of Man vorgefunden. Ähnlich zu den walisischen Veranstaltungen gibt es dort jährliche Festlichkeiten mit Musik, Gesang und Dichtkunst, das *Yn Chriunnaght.*
Die Motorradstrassenrennen, die die Insel wieder bekannt gemacht haben, kann man als „Nachfolgeveranstaltung“ der keltischen Wagenrennen betrachten.

Schottland

Wir haben im Kapitel über Wales über die bodenständige und selbstbewußte Pflege der keltischen Kultur geschrieben – vielleicht ist sie dort am bedeutsamsten als bei allen anderen keltischen Völkern. Das erscheint seltsam, wenn man in Schottland die Dudelsäcke hört, die Kleidung sieht und auf den wilden, selbstbewußten Geist trifft, der für die Kelten als Volk typisch ist. Sicher, die Schotten versuchen zur Zeit mehr Selbstverwaltung und Hoheitsrechte zu erhalten. Bezeichnenderweise muß aber, auch wenn es bedauerlich ist, festgehalten werden, daß die moderne schottische Kultur ein Produkt der Militärgeschichte ist, hergerufen durch die englische Unterdrückung in den letzten Jahrhunderten. In Wales war der Brennpunkt für die keltische Identität die Bardentradition, und auch das Druidentum fußte auf einer ähnlichen spirituellen Tradition, wie groß auch die Unterschiede sein mögen. Im Gegensatz dazu begründet sich die neuzeitliche schottische Identität auf der militärischen Geschichte, zuerst als erbitterte Feinde der Briten, und später als Soldaten des britischen Weltreiches. Die meisten Schottenmuster, Kleidungsstücke und Dudelsackmelodien stammen aus dieser „Regimenttradition“, und nicht aus der gälischen Vergangenheit.

Der Plaid mit seinen unterschiedlichen Schottenkaros war sicher die Kleidung der urtümlichen *Highland Clans*.
Bezeichnenderweise würden aber diese „alten Schotten“ die gegenwärtigen *Tartans* (sie entstanden nach 1746, nach der Schlacht von *Culloden*, wo die Schotten endgültig von den Engländern besiegt wurden) kaum erkennen und zuordnen können. Damals wurden die Regimentstartans geschaffen. Der Schottenrock (*Kilt*) ist hingegen eine relativ neuzeitliche Erfindung. Der ursprüngliche Plaid war ein langes Stück Wollstoff, von rauer Beschaffenheit, gewebt von Pächtern und Kleinbauern und wurde auf verschiedene Art und Weise getragen. Unter diesem um den Körper geschlungenen Wollumhang trugen die Schotten normalerweise *trews* (eng anliegende Tweedhosen) – eine altertümliche und spezifisch keltische Beinkleidung. Die ursprüngliche Dudelsackmusik wurde *pibroch* genannt, und das war eine beschwingte zeitlose Musikrichtung, die vom Lehrer zum Schüler weitergegeben wurde. *Pibroch* ist weit von den Märschen entfernt, die heute in der Dudelsackmusik vorherrschen. Zuletzt sei festgehalten, daß während in Wales und Irland die keltische Sprache neu erblüht und zurückzukehren beginnt, in Schottland gälisch doch eher im Abnehmen ist und nurmehr auf den westlichen Inseln fließend gesprochen wird.
Trotzdem, es ist für Dich sicher vorteilhaft auch nach Schottland zu reisen und dort viele Erfahrungen zu sammeln, die von Interesse für Studenten des Kelten- und Druidentums sind. Allein die Geschichte des Pictenreiches ist faszinierend. Es ist der Mühe wert, die außerordentlich eindruckvollen pictischen Symbolsteine (viele davon sind jetzt in Museen) aufzuspüren und die königliches Herrschaftssitze an der Ostküste zu besuchen. Aber es ist die Westküste, die Highlands und die Inseln wo die bezaubendsten keltischen Kraftorte zu finden sind. Viele von ihnen beeindrucken durch die umwerfende Schönheit ihrer räumlichen Existenz. Wenn Du daran interessiert bist, die mystische Vergangenheit zu enthüllen, dann wird das *Scáthach's Castle* auf der *Sleat-Halbinsel* der Insel Skye eine eindrucksvolle Möglichkeit dazu sein. Obwohl die Überreste dieses kleinen Schlosses mittelalterlich sind, wird allein die Lage – umgürtet vom Meer, und mit dem dramatischen *Cuillin*-Hügeln auf der gegenüberliegenden Seite des Wassers – Dich dazu inspirieren, daß Du Dir vorstellen kannst, daß hier die keltischen Helden aus Irland ankamen, um ihre kriegerische Ausbildung zu erhalten.
Weniger mystisch aber genauso anregend wirken die vielen *brochs*, die über ganz Westschottland verstreut zu finden sind. *Brochs* sind eisenzeitliche keltische Bauwerke, von denen einzelne bis in die ersten Jahrhunderte C.E. benutzt wurden. Du kannst das *broch of Mousa* auf Shetland oder die leichter zugänglichen *brochs* von *Gleann Beag* in der Nähe von *Skye* oder *Dun Carloway* auf der Insel *Lewis* aufsuchen.

Brochs sind hohe, rundförmige mit zwei Wällen versehene Steinbauwerke, in deren Untergeschoß die Tiere untergebracht waren, während im Obergschoß die Menschen gewohnt haben. Ein Feuer in der Mitte verusachte, daß die warme Luft aufstieg und die doppelten Mauern erhitzte und damit auch dafür sorgte, daß die Luftfeuchtigkeit gesenkt wurde. Die *brochs* waren quasi leistungsfähige „Trockenöfen", die den Menschen erlaubten, in diesem feuchten Klima angenehm zu wohnen.
Stellen wir uns vor, wie sich die ersten „Lords der Inseln" in den *brochs* trafen, um dort von Barden und Druiden, die mit Booten herüberkamen, unterhalten wurden. Das Nationalmuseum für Altertümer Schottlands in *Edinburgh* muß unbedingt werden, besonders wenn man sich für die *Picten* interessiert. Wenn Du schottische Vorfahren hast, dann ist es sicher ersprießlich, wenn Du das Clanzentrum, nach dem Deine Familie benannt ist, aufsuchst. Viele dieser Zentren haben familiengeschichtliche Archive und wir konnten feststellen, daß die Mitarbeiter dieser Zentren unwahrscheinlich hilfsbereits sind. Wenn es kein solches Clanzentrum gibt, dann schau Dich ganz einfach um, bis daß Du irgenDeine freundliche Person findest, die Dir zeigen kann, welche Plätze vor der Schlacht von *Culloden* für Deinen Clan bedeutsam waren. Es gibt auch in Edinburgh mehrere familiengeschichtliche Zentren wo man Informationen einholen kann, aber bereite Dich gut vor: weil wenn Du nicht weißt, wonach Du genau suchst, oder nicht genügend Informationen über Deine Vorfahren besitzt, dann können die Resultate enttäuschend sein.

Bretagne

Wenn Du unter Megalithomanie leidest – in der Bretagne gibt es große Monolithen, Dolmen und rund um Carnac Wälder von stehenden Steinen. Wenn Du nach Überresten der keltischen Zivilisation suchst, dann wirst Du dort nicht viele sichtbare finden. *La Roche-aux-Fées*, „der Fels der Elfen" ist ein Überrest aus der Steinzeit mit keltischem Namen. Manchmal kannst Du über *ceilidhs* (Tanzabende) auch *Fest-Noz* oder „Abendunterhaltungen" genannt stolpern. Bis zur Gegenwart wird traditionellerweise das Fest des „Gehörnten Gottes" und des Viehkults am 13. September in Carnac unter der Patronanz des *St. Cornely*, des Schutzheiligen des zahmen Hornviehs gefeiert. Allerdingsd war einmal vor einigen Jahren zu diesem Zeitpunkt dort – aber es gab keine Feier, keine Parade der Kühe zur Kirche und niemanden, der wußte, wovon sie sprach.
Nichts desto trotz empfehlen wir eine Reise zu dieser Halbinsel, die am Nordwestende des europäischen Kontinents liegt. Schon seit dem Altertum wird diese Region *Armorica* genannt, das Land, das der See trotzt, oder die „Rüstung" gegen den Atlantik.

Armorica ist das Ende der mächtigen eurasischen Landmasse, die sich vom Pazifischen Ozean bis zu Atlantik erstreckt, jene Region, die die indoeuropäischen Vorfahren der Kelten hervorbrachte. Obwohl geografisch getrennt, wurde die Betragne bloß politisch ein Teil Frankreichs 1532, aber im Bewußtsein vieler Einwohner blieb sie immer von Frankreich getrennt. Die bodenständige Sprache der westlichen Bretagne ist bretonisch, eine der überlebenden keltischen Sprachen. Heutzutage spricht ca. 1 000 000 Menschen bretonisch bzw. ist der Sprache mächtig. Sie sind Abkömmlinge der Ureinwohner Britanniens. Durch die Völkerwanderung, dem Einfall germanischer Stämme um 400 C.E. wurden viele *Britonen* dazu gezwungen, abzusiedeln, und viele haben eben den Kanal überquert und sich im nordwestlichen Frankreich niedergelassen. Dort kam es zu Kämpfen, aber auch zur Vermischung der Neuankömmlinge mit der kelto-gallo-romanischen Urbevölkerung, wobei die *Britonen* letztendlich erfolgreich waren.
In den nächsten 200 Jahren wurden aus den *Britonen* die *Bretonen*, *Amorica* wurde zur *Petite Bretagne* (das Kleine Britannien). Viele Lebensgewohnheiten und Sozialstrukturen hatten sich geändert und die Sprache wurde das *Britonische*, verwandt dem Cornischen und dem Walisischen. Durch Jahrtausende hindurch bestand eine gegenseitige Liebe zwischen den Briten, und dem Land, Meer und Himmel des Siedlungsgebietes – mystische Beziehungen, die entschieden drudisch imponieren. In der Sammlung eines französischen Professors der Universität Rennes über bretonische Sterbemythen und Feen werden wir deutlich an die *Tuatha Dé Danann* erinnert:

In Wahrheit, in der Gedankenwelt der Bretonen sind die Toten nicht tot; sie leben ein mysteriöses Leben im Grenzbereich des realen Lebens . . . und sobald es Nacht wird [und] die Lebenden . . . sich selbst dem zeitbegrenzten todesähnlichen Zustand des Schlafes hingeben, da werden die sogenannten Toten wieder zu Bewohnern ihrer Erde, die sie eigentlich nie verlassen hatten. Sie nehmen wieder ihren Platz an ihrem früheren Herd ein, widmen sich ihrem Handwerk und machen sich Gedanken über das Heim, die Felder, das Boot. Kurz gesagt, sie verhalten sich wie ein Volk von männlichen und weiblichen Elfen, die einst eine viel feinere und zartere Menschenrasse bildeten, die inmitten der normalen Menschheit existierten.
[W.Y. Evans-Wentz, Der Elfenglaube in keltischen Ländern, Seite 194]

Funde aus der Eisenzeit kann man im Museum der Bretagne in Rennes besichtigen. Im Museum von Nantes werden reiche Funde aus einem Grab der späten *La Tène*-Periode ausgestellt. Eines der wesentlichsten drudischen Überreste außerhalb der britischen Inseln, der berühmte *Coligny*-Kalender wird im Museum der Gallo-romanischen Zivilisation in Lyon aufbewahrt.

Jahrtausende, bevor die mysteriöse und von Alchemie inspirierte gotische Kathedrale errichtet wurde, war Chartres der Sitz einer „Druidenuniversität“: Geh dort hin und beobachte, welche Gedanken Dir dabei kommen, nun da Du mehr über die Geschichte dieses Ortes weißt. In Oisseau-le-Petit, in der Nähe von Poitiers, wurde rund um einen ausgegrabenen Schrein ein romanokeltischer Tempel in Originalgröße rekonstruiert. Nach *Mayas* Meinung ist das *Musée des Antiquités Nationales* in Saint Germain-en-Laye (in der Nähe von Paris) das beste französische Museum in bezug auf die ursprünglichen keltischen Siedlungsgebiete. Dort wirst Du alles finden, von den altsteinzeitlichen Figurinen bis zu den „Schlüsselfunden“ aus keltischen Gräbern und Lagern.

Übungen

Reise! Ruf Dein *taistil* (Reisebüro) an, befaß Dich mit Flugplänen und Deinen Landkarten, pack alles zusammen, was Du brauchst und brich auf in die keltischen Gefielde.

TEIL 3:TRAINING FÜR FORTGESCHRITTENE

Im Teil 3 werden die druidischen Lehren vertieft. Hier öffnen sich die Zugänge zum Schaffen von geweihten Plätzen, die Weisheit des Baumalphabetes, die Bardenschulen, dem Kessel der Inspiration und den Anderswelten.

KAPITEL 15: *Alles stehe unter der Herrschaft der Wahrheit*

An Fhírinne in aghaidh an tSaoil! (Die Wahrheit stellt sich der Welt!)

Dieses Kapitel befaßt sich mit dem komplizierten Konzept der Druiden in bezug auf Wahrheit, Wahrhaftigkeit und Eigenständigkeit, deren Darstellung in Dichkunst und durch das gesprochene Wort und der Verwandtschaft zwischen dem Selbst und der Göttin des Landes. Für die Druiden war die Wahrheit die Kardinaltugend. In alten irischen Erzählungen wird berichtet, daß beim Lügen auf der Haut des Übeltäters Ausschläge entstanden und das Haus, in dem er stand, über ihm zusammenbrach. Unwahrheit konnte sie ihrer Position berauben, dazu führen, daß ihre Unternehmungen fehlschlugen und sogar ihren Tod bedeuten. Nur das Sprechen des *fír flathemon* (die Wahrheit der Eigenständigkeit = die Wahrheit aus der Intuition heraus, gestützt auf ein ethisches Konzept, mit dem man sich identifiziert [die Wahrheit (Wahrhaftigkeit) bzw. Gerechtigkeit des Herrschers]) konnte diesen Ablauf anhalten. Als König *Lugaid* in der unten stehenden Geschichte ein flasches Urteil fällte, begann seine Halle zu verfallen. Als *Cormac Mac Airt* das richtige Urteil sprach, da riefen die Leute: „Das ist die Wahrheit!“ Die Wahrheit baute magisch die Halle wieder auf und *Cormac* wurde Herrscher. Beachte, daß das Auftreten eines Königs oder einer Königin in einem keltischen Mythos unser göttliches Selbst symbolisiert, unser wahres und eigenständiges Selbst. Das ist wichtig, weil das Handeln aus der inneren Wahrheit heraus hat magische Kraft. In der Erzählung wird *Cormac* nicht König als Belohnung für seine Tugendhaftigkeit – so wie George Washington infolge seiner Redlichkeit Präsident wurde – sondern infolge einer magischen Übertragung von Macht auf ein richtiges und gerechtes Gefäß.

Als der junge Cormac als Pflegesohn in Tara weilte, verhandelte der König, Lugaid Mac Con gegen einen Mann, dessen Schafe im Garten der Königin geweidet hatten. Sein Urteil war, daß die Schafe wegen ihres Eindringens verfallen seien. Als er dieses Urteil sprach, begann seine Halle den Hang des Burgberges hinabzugleiten. „So ist es nicht,“ sprach Cormac. „Die Wolle der Schafe ist eine aufreichende Kompensation für das Abweiden, denn beide, Wolle und Weide, werden ja nachwachsen.“ „Das ist die Wahrheit!“ riefen die Leute, „und der Mann, der dafür einsteht, ist der Sohn eines wahren Königs.“

Im selben Moment hörte die Halle auf, zu verfallen. Im folgenden Jahr, in dem Lugaid nach wie vor König von Tara war, kam kein Gras aus dem Boden, keine Blätter wuchsen auf den Bäumen, kein Samenkorn ging auf. Daher setzten die Bewohner von Ériu den Lugaid als König ab und wählten

Cormac Mac Airt zum König. [Nach Peter Berresford Ellis, Die Druiden, Seite 168]
Wenn Du eine Richtlinie für eine Lebensart suchst, die absolut druidisch ist, dann findest Du sie hier. *fir flathemon* ist die stabilste Verhaltensregel, die wir haben. Die Druiden im besonderen und die Kelten im allgemeinen achteten die Wahrheit ihres ewigen und unabhängigen Selbsts als Ordnungsprinzip ihrer Lebensführung, genauso wie ein weiser und gerechter König sein Königreich regieren würde. Im vorhergehenden haben wir die Druidenlehren über die Unsterblichkeit der Seele überprüft. Wir konnten sehen, wie das ewige Selbst zwischen dieser Welt und dem Land der Lebenden hin- und herreist, in einem Kreislauf von Geburten und Verlassen des Raum-Zeitgefüges. Bei dieser Reise hat das inkarnierte Selbst einen freien Willen, ist verantwortlich für seine Handlungen und er wird infolge der Erfahrungen, die in jeder Existenzform gemacht werden, Weisheit angesammelt. Diese Weisheit, die durch die Erfahrungen in vielen Lebensabläufen erworben wird, bestimmt das Schicksal. Das Selbst hat eine zentrale Position bei der individuellen Darlegung dieser Weisheit als Wahrheit der Eigenständigkeit. Was bedeutet Wahrheit der Eigenständigkeit – besonders wenn doch Wahrheit eine doch sehr subjektive Konzeption hat? Eigenständig zu sein bedeutet, sich selbst zu verwalten, Unabhängigkeit, und die Ausübung der persönlichen Macht überwölbt vom Blickpunkt der Weisheit. Was bedeutet dies, wenn es der Wahrheit unterstellt wird? Was bedeutet es für einen Druiden, wenn er sagt, daß die Wahrheit über alles regiert. Die Annahme, Wahrheit als Eigenständigkeit zu behandeln, ist sehr subtil. Daher gibt es kein direktes moralisches Grundgesetz – wie zum Beispiel die 10 Gebote oder die 8 ehrenwertes Tugenden des Buddhismus. Hier haben wir es eher mit ehtischen als moralischen Grundsätzen zu tun – beruhend auf der Selbstverantwortung und nicht auf irgendeiner Autorität. Es gibt daher ein „offenes Ende“ wie bei der Goldenen Regel („Was Du nicht willst, daß man Dir tu, das füg‘ auch keinem andern zu“) oder bei der „Wicca-Rede“ (Tu, was Du willst, aber verletze dabei keinen).
Jeder von uns muß für seine Handlungen die Verantwortung übernehmen, nach bestem Wissen und Gewissen und das in jeder Situation. Es gibt keine Kraft von außen, die uns Regeln auferlegt; niemand kann Dir sagen, was Deine Wahrheit ist, aber Du weißt es ja sowieso. Du weißt es, wenn Du aus dem inneren Ort heraus handelst, wo Dein göttliches Selbst regiert. Und Du weißt ganz genau, wenn Du dagegen handelst: in diesen Fällen fühlst Du, daß Deine ehtischen Grundsätze erschüttert werden, Dein Bewußtsein wird taub und der Fluß Deiner Lebensenergie gerät in Turbulenzen. Die Wahrheit der Eigenständigkeit erlegt einem jeden von uns enorme Verantwortung auf. Es gibt keinen Gott, der uns von außen beobachtet. Es gibt keine Kirche, die

unsere Verhaltensweisen reglementiert. Es gibt praktisch, wie auch immer, nur die Göttin der Landschaft (als Regulativ).

[***Anmerkung des Übersetzers:***

Wieder stehen wir vor einer uralten Problematik – die sehr deutlich in der Frage des Pilatus zum Ausdruck kommt: „Was ist Wahrheit ?"

Nun, im obigen Zusammenhang kann man schon folgendes herauslesen:

1) Definition der Worttreue:

wenn man ein Wort gibt, ja, wenn man es bloß ausspricht oder vielleicht nur denkt, dann muß man auch dahinterstehen, dafür gerade stehen können. Jeder von uns wird schon erlebt haben, daß achtlos Ausgesprochenes meist eine Eigengesetzlichkeit entwickelt und damit zu Ereignissen führen kann die niemand haben, niemand wahrhaben will!

Damit ist ein Aspekt der Wahrheit klargestellt – die Worttreue und damit die Vertragstreue – es sollte das Wort genügen, Verträge sollten überflüssig sein.

2) Wahrhaftigkeit:

Darunter verstehe ich, daß man bei der wörtlichen Wiedergabe von Ereignissen die Wahrheit sagen soll – d.h., daß bei aller subjektiven Wertung vermieden werden soll – ausgenommen natürlich bei schuldhaften Verhalten – daß andere verletzt werden oder anderen geschadet wird. Außerdem soll alles in Harmonie stehen – kein Vorteil und kein Schaden für irgendeinen durch subjektive Färbung der Wiedergabe.

3) Wahrheit:

Wahrheit an und für sich ist etwas subjektives – das Empfinden von dem, was für einem wahr oder unwahr ist wird natürlich hauptsächlich durch die aus dem Inneren kommende Intuition (die Christen nennen das Gewissen) – die wieder wesentlich durch das kollektive Unbewußte und Instinkte (man kann das auch als Sammelsurium der Erfahrungen aus vielen Inkarnationen bezeichnen) bzw. durch die Prägung durch Erziehung und Erfahrung beeinflußt wird – bestimmt.

Äußerungen gegen dieses „Gewissen" müssen schon sehr wohl überlegt und vor allem auf ihre Überprüfbarkeit und Nachvollziehbarkeit hin kontrolliert werden!

Man kann simplifizieren: was der Gemeinschaft nützt ist richtig, was ihr schadet ist falsch – aber damit ist wieder nur ein Teilaspekt – nämlich der soziale – erfaßt. Letztendlich muß ich den Autoren beipflichten – zumindest dem, was ich mühsam herausanalysiert und auch zwischen den Zeilen gelesen habe:

Wenn Menschen in Harmonie leben, dann haben sie auch eine gemeinsame Wahrheit auf Grund ihrer gleichen oder zumindest vergleichbaren ethischen Einstellung – ein Außenseiter wird naturgemäß eine abweichende Wahrheit haben, aber sich doch irgendwie den Zwängen des Sozialgefüges unterwerfen müssen. Konflikte treten aber sicher dann auf, wenn man sich gegen das ethische Gefüge stellt oder von vorneherein seine eigene Intuition mißachtet

4) Eigenständigkeit:

Hier wiederhole ich nochmals die Definition, damit man sie nicht ständig im Text suchen muß: Eigenständig zu sein bedeutet, sich selbst zu verwalten, unabhängig zu sein, und die Ausübung der persönlichen Macht dem „Blickpunkt der Weisheit" zu unterstellen (d.h., vor jeder Handlung mit Konsequenzen – und das ist praktisch jede bewußte Handlung – auf Grund des eigenen Wissens und der eigenen Erfahrung die Sinnhaftigkeit und die Folgen einer geplanten Handlung abzuwägen) – und da sind wir ja schon wieder bei Punkt 3!

Die Konsequenzen aus dieser keltisch-druidischen Philosophie sind folgende:

Die Grundpfeiler des Gesellschaftssystemes sind extrem individuelle Vorstellungen auf der einen Seite – subjektive Wahrheit und Eigenständigkeit – diese werden aber andrerseits durch eine sehr gemeinsame und durch viele Vorschriften (*Brehon-Gesetze*) reglementierte Ethik kontrolliert (die Wahrheit durch ähnliche oder gemeinsame „Wahrheitsmodelle", die Eigenständigkeit durch die Weisheit und Erfahrung).
Letztendlich ist das alles durch die bipolare Haltung eines jeden Menschens bedingt – einerseits strebt er nach maximaler Individualität, andrerseits ist er ein Gemeinschaftswesen – und beide Wünsche sollen irgendwie befriedigt werden]

Was können wir von Königin Maeve lernen?

Als die Königin *Maeve* von Connacht Ulster den Krieg erklärte – im Rahmen des *Táin Bó Cuailnge* (der Rinderraub von Cooley) – da war das weder richtig noch falsch. Es würden zwar viele Menschen verletzt werden, aber es war denn dann doch ihr Recht zu kämpfen, um den Bullen, den sie begehrte, zu bekommen. Das ist in ihrer Natur und sie ist Königin. Genauso ist es die Wahrheit von *Cuchulainns* Natur, Ulster gegen *Maeve* und ihre Streitkräfte zu verteidigen. Dieser Interessenskonflikt ist es, der einen guten epischen Ablauf garantiert. Die Barden singen Loblieder für beide Seiten. Erst als *Maeve* ihren Willen über den der Göttin der Landschaft stellt, da beginnt ihr Handeln schief zu laufen und Fehler sind die Folge davon.
Bevor sie ihre Armee nach Ulster in Marsch setzte, suchte *Maeve* Rat bei einem Druiden, um eine Vorhersage für den Verlauf des Feldzuges zu bekommen.
Mit seinen Äußerungen war sie sehr unzufrieden, bei der Rückkehr in ihr Lager traf sie eine junge Frau:

. . . in ihrer Hand lag ein Weberschiffchen aus weißer Bronze und sie webte damit etwas, das wie eine Spinnwebe aussah.
„Wie ist dein Name, Frau?" sprach Maeve.
„Ich bin Fedelm, eine der Sídhe (Elfe) von Connacht", antwortete sie.
„Hast du die Gabe des Hellsehens?" (imbas forosna)
„Ich habe diese Gabe", sprach sie; „und, da du die Königin von Connacht bist, ist es dein Recht, von mir eine Voraussage zu verlangen."
„Dann, Fedelm, du Prophetin", sprach Maeve, „was wird mit meinen Streitkräften geschehen?"
„Ich sehe scharlachrot auf ihnen, ich sehe rot", antwortete Fedelm.
„Das ist nicht wahr", sprach Maeve; „weil Conchobor und die Männer von Ulster liegen darnieder in Schwäche infolge des Fluches, den die Macher über sie brachte. Schau aufs Neue in die Zukunft und sag mir, was du siehst."
„Ich sehe scharlachrot, ich sehe rot."
„Das ist nicht wahr", sprach Maeve; wir müssen vor niemanden in Ulster Angst haben, wenn die beiden Verbannten, Cormac und Fergus auf unserer Seite sind. Schaue nochmals und sag mir wahrhaftig, was du siehst."

Zweimal hatte *Maeve* keinen Erfolg, *Fedelm* dazu zu bewegen, ihre Prophezeiung von Niederlage und Tod zu ändern. Indem *Maeve* die Wahrheit, die *Fedelm* ausgesprochen hatte, ablehnte, machte sie den ersten großen Fehler bei ihrem „Rinderraub". Als eine *Sídhe* von *Connacht* stand *Fedelm* für die Eigenständigkeit des Landes – sie ist ja eine von denen, die in der Erde wohnen. Und *Maeve*, als Königin von *Connacht*, wendet sich gegen die Quelle ihrer eigenen Eigenständigkeit (das Land). Auf eine typisch menschliche Art stellt *Maeve* ihre Wünsche über die Wahrheit. Ihre Ablehnung, die Wahrheit zu sehen und zu erkennen, bestimmte den Ausgang des *Táin* vorher. Sie verlor ihre eigene Eigenständigkeit und mißachtete die Eigenständigkeit des Landes.
Maeve wiederholte diesen Fehler, als sie darauf bestand, daß einer der Meisterkämpfer von *Connacht*, *Ferdiad* gegen *Cuchulainn* antreten mußte, seinen Freund, Ziehbruder und (?) Liebhaber.
Sie bot *Ferdiad* reiche Gaben, die die Verheiratung mit ihrer Tochter *Finnabair* und auch „die Freundschaft ihrer Hüften" mit einschloß. Als *Ferdiad* ablehnte für diesen Lohn gegen *Cuchulainn* zu kämpfen, da versuchte *Maeve* seine Loyalität dem *Cuchulainn* gegenüber zu untergraben, indem sie die eigene Eigenständigkeit des Helden verletzte.
Conchobor, der König von *Ulster*, verdoppelte diese Verletzung zusätzlich: indem er seinen Willen über die Wahrheit setzte, trieb *Conchobor* einen der Meisterkämpfer von *Ulster*, *Fergus* in die Verbannung – ein inhaltlich wichtiger Teil des *Táin*. Zum Schluß rehablitierte sich *Fergus* gegenüber *Conchobor* und *Cuchulainn* besiegte *Maeve*.
Der *Táin Bó Cuailgne* beschreibt die Fähigkeit bzw. die Unfähigkeit der Charaktere dieses großartigen keltischen Epos, den Ansprüchen ihrer inneren Wahrheit der Eigenständigkeit zu entsprechen.
Wir können infolge der Weite und Differenziertheit des Universums nie von vorne herein wissen, ob eine Handlung letztendlich gut oder schlecht ist. Aber das Ziel des Druiden ist es, zu wissen, ob sie von einem „Platz der Wahrheit" ausgeht, daß die Intention wahrhaftig gemeint ist. Für uns können wir daraus folgende Lehre ziehen: Wir müssen die innere Quelle unserer Eigenständigkeit erkennen, ihr die Treue halten und nicht diese Quelle bei anderen verletzen. Mach Dir Gedanken über die Quelle aus der Dein Sein hervorging. Denk darüber nach, woher Du gekommen bist: Der Lebensstrom, der Planet, Deine Familie und Vorfahren – Deine Herkunft, Verwandtschaften, Verbindungen, Dein Verwurzeltsein. Dann denk über die selbe Thematik in Bezug auf andere nach. Versichere Dich immer, daß Deine Handlungen nie zwischen einem anderen Wesen und seiner Quelle hineingreifen.

Der Eric, der Geis und das Gesetz

In der keltischen Gesellschaft hatte jede Person einen „Wert“, den *eric*. Dieser *eric* war praktisch ein Preis, der für die Ehre der entsprechenden Person stand, ein Wert, der durch das *Brehon-Gesetz* festgesetzt wurde, ein Maß der eigenen Ehre des Betroffenen. Wenn die Ehre einer Person angegriffen oder beschädigt wurde, wenn physische Verletzungen gesetzt wurden, dann war der *eric* der Wertmesser für die Wiedergutmachung, die zu leisten war. Obwohl dieser *eric* eine materielle Bemessung des Wertes war und auch für den sozialen Status in der Gesellschaftshierarchie stand, ist es durchaus möglich, daß er auch dazu diente, die Empfindsamkeit des ewigen Selbsts aufzufrischen.

Der römische Geograf *Pomponius Mela* berichtet, daß die Kelten den Tod keineswegs als das Ende des Lebens betrachteten, sondern sogar versprachen, Schulden in einem zukünftigen Leben zurückzubezahlen. Wahrscheinlich vertrauten die Kelten darauf, daß ihr *eric* durch viele Lebensperioden mitgenommen werden konnte und es sie daher in einer guten Position etablieren würde, wenn sie reinkarniert wurden.

Ein *geis* (Mehrzahl: *gessa*) war durchaus von einem *eric* verschieden, obwohl er ähnlichen Zwecken diente. Es war eine Verpflichtung, die einer Person, meistens bei ihrer Geburt, von einem Druiden auferlegt wurde. Einerseits konnte es etwas verbieten oder das Schicksal der Seele magisch bestimmen. Cuchulainns *gessa* legte ihm das Verbot auf, Hundefleisch zu essen oder Nahrung abzulehnen, die ihm an der Strasse angeboten wurde. Sein Schicksal war einer der größten Helden Irlands zu sein. Wenn er aber Hundefleisch am Weg zur Schlacht annimmt, dann wird er dem Tod begegnen. Der Verstoß gegen ein *geis* konnte einen Menschen schwer verletzen, genauso wie so ein Verstoß symbolisch dessen Ehre zerbrach. Der Verstoß würde praktisch die Eigenständigkeit und Wahrhaftigkeit eines Menschen verletzen, ein Schicksal schlimmer als der Tod. Obwohl es offensichtlich Verletzungsgefahr in sich birgt, das *geis* kennzeichnet tatsächlich einen Menschen als wahrlich individuell. Es zeigte den Kelten einiges über die Einmaligkeit eines Induviduums, und rief ihnen laufend in Erinnerung, ihre Ehre und ihr ewiges Selbst über ihre ganze Lebensspanne hinweg zu schützen. Diesen sehr feinen inneren Ideen über Wahrheit, Wahrhaftigkeit und Eigenständigkeit wurde durch die notwendigen moralischen und ethischen Formvorschriften der *Brehon-Gesetze* entsprochen. Es wurden von den Druiden viele Schulen errichtet, wo sie die Rechtstradition lehrten. Einige irische Bardenschulen mit echten druidischen Wurzlen überlebten bis ins 16. Jh., und vielleicht sogar bis ins 17. Jh. Das irische *Brehon-Gesetz* ist sicher eines der größten Kompendien früher europäischer Literatur – mit Ausnahme von griechischen und lateinischen Werken.

Es lehrte einen strikten Codex moralischen Verhaltens und hatte detaillierte Strafen für jede Verletzung bereit. Das *Brehon-Gesetz* respektierte das Recht eines jeden einzelnen, auch das der Frauen. Das Konzept des Erstgeburtrechtes – das Recht des ältesten Sohnes, den ganzen Grundbesitz zu erben – ein zentraler Bestandteil des patriarchalischen Rechtssystems war den Kelten unbekannt. Die *Brehon-Gesetze* hatten Verständnis für impulsive Liebesakte und entsprechende Bestimmungen für ihre Konsequenzen. Sie verlangten, daß die Position eines jeden gesellschaftlich wichtigen Menschen, auch die des Königs entweder durch Verdienst oder Wahl erworben wurde. Ja, die Kelten hatten einen Preis für die Ehre und Verpflichtungen, genauso wie die vielen Bücher mit den *Brehon-Gesetzen* mit ihren schier endlosen Listen von Wiedergutmachungsmodellen für Verletzungen und Fehlhandlungen. Letztendlich war es aber nicht der Buchstabe des Gesetzes, der für sie in letzter Konsequenz bedeutsam war, sondern es war das *fír flathemon*, die Wahrheit und Wahrhaftigkeit der Eigenständigkeit.

Die Eigenständigkeit des Selbsts

Die Kelten hatten zwar einiges für materiellen Erfolg und Prachtentfaltung über, aber noch mehr schätzten sie die Kraft und Macht des ewigen Selbsts. Diese Kräfte zeigen sich in den Handlungen der Menschen, aber treten noch mehr in den Vordergrund in den Worten, die aus dem Kopf hervorströmen: in der wohlgesetzten Rede, bei der Gesetzgebung und Rechtssprechung, Dichtkunst, Gesängen und beim Geschichtenerzählen.
Aus diesem Grund wertschätzten die Kelten den Kopf; wie wir schon herausgefunden haben, die Quintessenz der keltischen Juwelierkunst ist der Torc, der um den Nacken herum getragen wurde und für die Fähigkeit seines Trägers stand, aus der Kraft des Selbsts zu schöpfen und diese der Welt durch die Fähigkeiten seines Kopfes aufzuprägen.
Die Wahrheit wurde von den Druiden am meisten von allem geachtet. Dahinter stand mehr als die „weltliche Wahrheit“ von Gesetzen und Moralvorstellungen:
Es war das *an Fhírinne in aghaidh an tSaoil!* = die Wahrheit stellt sich der Welt
Die landläufige Übersetzung dieses Druidenausspruches ist: Wahrheit gegen die Welt – aber dies bedeutet nicht, daß eine transzendente Wahrheit in Opposition zur „weltlichen Wahrheit“ (= der Wahrheit dieser Welt) steht.
Die Wahrheit und Eigenständigkeit des ewigen Selbsts ist nicht etwas, das oberhalb oder unterhalb dieser Welt steht, im Gegenteil, es sind quasi Schwingungen, die überall in dieser Welt gegenwärtig sind und die zur Realität in einer direkten „Ich+Du“-Beziehung stehen.

Diese allem innewohnende Wahrheit resultiert aus der Weisheit des ewigen Selbst. Das weiter unten besprochene *Testament von Morann* ist die Quelle, aus der das Grundkonzept des *fir flatemon* kommt. *fir flatemon* wird im *Dictionary of the Irish Language mit* „die Wahrheit (Wahrhaftigkeit) bzw. Gerechtigkeit des Herrschers" übersetzt. *Fír* steht – je nach der Position im Satz und aus dem Zusammenhang heraus für „wahr", „gerecht" oder „Wahrheit, Wahrhaftigkeit, richtig, recht oder Gerechtigkeit". *Flatemon* ist der Genetiv Einzahl von „Herrscher" – bedeutet also „des Herrschers (Regenten)" – es stammt von der Wortwurzel *flaitheas* (Hoheit, Oberhoheit, Eigenständigkeit), im Altirischen *flaithemnas*. Wir waren daher der Meinung, *fir flatemon* am ehesten sinngemäß mit „Wahrheit der Eigenständigkeit" wiederzugeben.
Preis und Ehre war denen gewiß, die die Wahrheit der Eigenständigkeit (ihres Selbsts) sprachen. Sie verfügten über die Selbsterkenntnis! Ihre Worte entsprangen der Weisheit vieler Lebensperioden – wurden sie nun in jeder nur möglichen menschlichen, belebter oder unbelebter Form durchlebt. Wie wir im nächsten Abschnitt aufzeigen werden – entsprang das aus der Stammlinie der Geister der Ahnen und des Stammes, und genauso von den Göttern und Göttinnen der Landschaft – insbesondere von der Göttin der Eigenständigkeit (Oberhoheit, Herrschaft). Die frühen Kelten, die auf diese Kräfte zurückgreifen konnten waren geachtete Gesetzgeber, Barden, Dichter und Wahrsager und wandelten auf dem Pfad des Druidentumes. In Irland nannte man sie *file*, in Gallien *Vates* und in Britannien *Ovates*. Der rechtmäßige Souverän oder Herrscher war einer, der sich mit der Göttin der Landschaft (des Landes) vereinigte.
Die Lehren der griechischen Pythagoräer wie „Erkenne Dich selbst" und „Sei Deinem eigene Selbst (Dir selbst gegenüber) treu (ehrlich, wahrhaftig)" stehen in direkter Linie zur Druidenphilosophie; ja, es wird sogar behauptet, Pythagoras hätte seine Philosophie (er lebte im 6.Jh. B.C.E.) auf Reisen zu den Druiden erlernt! Der Mittelpunkt der Welt lag unter den Füßen eines jeden Kelten , so wie es scheint, die Druiden hätten das Selbst in ihrer Kosmologie in den Erdmittelpunkt gestellt.
Größte Ehren wurden durch das Streben nach Selbsterkenntnis und durch das Bewahren der Wahrheit der Eigenständigkeit des ewigen Selbsts erworben. Dadurch, daß wir uns selbst kennen, ohne das wir uns dabei anderen über- oder unterordnen, ohne Stolz auf oder Verdammung von uns selbst, gelangen wir zur Erkenntnis der Wahrheit der Eigenständigkeit unseres Selbsts.
Die Römer empfanden diese „Selbst-Souveränität" der Kelten als ein äußerst empfindliches (und leicht irritierbares) Ehrgefühl. Heutzutage würde man dies als ein Verhalten, das vom „machismo" bis zur (selbst)bewußten Selbsteinschätzung reicht, definieren.

Einige dieser damit verbundenen Eigenschaften scheinen mehr, weniger oder gar nicht wünschenswert. Daher stellt sich die Frage: wie kann man heutzutage Selbstsouveränität definieren bzw. leben? Eine Antwort darauf ist, unsere persönliche Stärke, Weisheit und Kraft, die aus uns hervorströmt voll zu akzeptieren. Wenn Du auf dem Weg des Druiden bis hierher vorgedrungen bist, dann hast Du wahrscheinlich schon Jahre oder Jahrzehnte damit zugebracht, Dein wahres Selbst zu entwickeln. Denk an Dinge, für die Du einstehst, kämpfst, ja sogar sterben würdest. Über welche Angelegenheiten bist Du gewillt, öffentlich zu sprechen? Welche Sache unterstützt Du aus Überzeugung, mit Herz und Hirn – und nicht bloß durch finanzielle Zuwendungen? Mach Dir dies bewußt, handle so und laß Dir dadurch Kraft und Macht spenden.

Die Göttinnen der Landschaft (des Landes)

[***Anmerkung des Übersetzers:*** unter *Land* stelle ich mir einen relativ komplexen Begriff vor. Er beinhaltet den Boden, auf dem man steht, die Heimat, den Lebensraum, den Wohnsitz, praktisch das ganze Geografische der unmittelbaren Umgebung. Die Göttinnen des Landes sind jene Kräfte, die diesen Begriffen innewohnen]

Im keltischen Weltbild findet das ewige Selbst, welches der wahre Herrscher des menschlichen Lebenwesens ist, seinen Gegenpart im Regenten als den wahren Herrscher des Landes. Wenn das Selbst das innere Zentrum eines jeden Individuums ist, dann ist Gesundheit und Harmonie im Körper vorhanden. Wenn der rechtmäßige Herrscher am Königsthron sitzt, im kosmologischen Mittelpunkt, dann herrscht im ganzen Land Ordnung und Überfluß. In der keltischen Tradition wird die Herrschaft über das Land durch eine weibliche Figur dargestellt, eine Göttin, welche der Herrscher ehelichen muß, sodaß Ordnung und Überfluß im Land bestehen kann. Diese Göttin hat mehrere Unterscheidungsmerkmale: sie personifiziert die Schönheit, sie verleiht dem kosmologischen Mittelpunkt (gewöhnlich ist das ein Hügel oder ein Hügelgrab) ihren Namen. Sie trägt einen Kessel oder Kelch, eine unerschöpfliche Quelle für Überfluß und Inspiration.
In der Erzählung „*Das verborgene Haus von Lugh*“ berührt der König, *Conn von den hunderten Schlachten*, am Hügel von Tara, einen Stein, der zu schreien beginnt. Daraufhin fragte *Conn* seine Druiden, was das zu bedeuten habe und sie sagten zu ihm: „Der Name des Steines ist *Lia Fáil*, der Stein des Schicksals. Er wurde von den *Tuatha Dé Danann* hierher gebracht. Er wurde hier aufgestellt und er ist hier in Tara, damit es für immer bestehen bleibe.

Wann immer hier in Tara Versammlungen stattfinden, dann wird der Stein zu schreien beginnen, wenn er vom rechtmäßigen König berührt wird und wenn kein König vorhanden ist, der vom Stein anerkannt wird, dann wird das Unheil für das Land bedeuten“. In diesem Fall erkennt die Erde selbst den wahren Herrscher und reagiert auf seine Anwesenheit. Der Rest der Erzählung erläutert dieses Thema. *Lugh* selbst überträgt die Herrschaft an *Conn* mittels der Göttin des Landes: *Conn* kommt zu einem sorgfältig erbauten Haus in der Nähe von Tara, welches er zuvor nie gesehen hatte. Und so geht der Text weiter:

Im Haus war eine junge Frau. Sie war von so nettem Aussehen, un so standhaft und graziös in hirem Gehaben, daß er dachte, das müsse eine Königin sein. Sie trug einen grünen Mantel, der um sie herumschwang, während sie ging. Er war mit Silber bestickt und gehalten von einer großartigen gefertigten goldenen Spange, die über ihre Brüste von Schulter zu Schulter reichte. Ihre Stirn war zart und hoch, ihre Augen groß und strahlend, ihre Wangen erröteten verspielt und ihre Lippen waren so voll und rot wie die Vogelbeeren. In ihrem Haar trug sie ein goldenes Band, das ihre glänzenden Haare daran hinderte, lose herabzufallen. Aus den Ärmels ihres Gewandes traten ihre langen geraden Arme, weiß und so sanft wie der Schaum einer Welle und in ihnen trug sei ein silbernes Gefäß, umfaßt von goldenen Ringen. Dieses war voll vom feinsten rotbraunen Bier. Sie führte einen goldenen Schöpfer und ein goldenes Trinkgefäß mit sich, um es anzubieten. Sie sprach zu dem Mann, der am Sitz des Hauswirtes saß: „Wem soll ich es kredenzen?“ Bediene Conn von den hunderten Schlachten,“ sprach der Mann. „Weil er wird hundert Schlachten gewinnen, bevor er stirbt“. Und so bekam Conn seinen Namen und wußte sein Schicksal. „Diese Frau“, sprach der Hauswirt „ist die Herrschaft von Irland. Sie wird für immer an diesem Ort sein. Und ich selbst, ich bin Lugh von der langen Hand, der Sohn von Eithlinn.“

Diese Frau ist die Verkörperung des Landes selbst. Sie ist jene, die in der späteren Gralmythologie erscheint, wobei sie einen Kelch trägt, den sie der Ritterschaft darbietet. Aus den keltischen Mythen wissen wir, das sich der König die Göttin des Landes, die Verkörperung der Herrschaft rituelle heiraten mußte. Zum Beispiel im *Tochmarc Etáine* sagten die Leute zum neuen König *Eochaid*: „Es kann keinen König von Irland ohne Königin geben“. Daß *Etain* zur Königin der Eigenständigkeit bestimmt war, das ist klar, weil sie neben einem Elfenhügel gefunden wurde, neben sich einen Kessel hatte, und folgerichtig dessen Inhalt in einem Becher darreichte. Die mystische Vorstellung ist deckend: Wenn das Selbst der Herrscher im Körper ist, wenn der König mit dem Urgeist des Landes verbunden wurde, dann geht es nicht nur dem Einzelwesen gut, sondern allen Bewohnern des Landes.

Nun wirst Du wohl das Muster erkennen: die innere Herrschaft des Selbsts ist verbunden mit der Göttin des Landes, dem Geist der äußeren Herrschaft, durch den Stamm und die Vorfahren. Die Vorfahren bilden einen Teil des *tuath* (=des Stammes). Ihre Gegenwart exisitert innerhalb des Landes selbst. Wir finden, daß diese Macht der Vorfahren schon relativ früh in Europa mittels der Höhlenmalerei ausgedrückt wurde, und dann später in den megalithischen Bauten der späten Jungsteinzeit. Diese Grabhügel mit Grabkammern, Dolmen und Portalgräbern waren schon Altertümer als die Kelten kamen. Welch geniale Leistung der Kelten – Sie machten ganz einfach diese steinzeitlichen Bauten zu den Behausungen ihrer göttlichen Vorfahren, den *Sídhe*!
Sie waren die Wohnorte der „Mutter der Götter", dem herrschenden Geist der Vorfahren und so wurden die Mythen über das göttliche Weibliche geschaffen. Diese Göttin der Herrschaft ist die Verkörperung des „anderen" in der ich+du-Beziehung zwischen dem Selbst und der Gemeinschaft von Stamm, Vorfahren und Erde. Die Hügelgräber könnten durchaus auch diese Bedeutung und diesen Zweck für ihre ursprünglichen Erbauer gehabt haben, welche in der Zeittafel von den Kelten genauso weit entfernt waren wie die Kelten von uns.
Über eines können wir aber sicher sein, daß für unsere Gegenwart die Göttin des Landes für das Prinzip steht, mit der Erde, auf der wir alle leben, sorgfältig umzugehen. Wenn wir uns selbst mit ihr verbinden und sie als lebendes, atmendes Wesen behandeln, dann herrscht Harmonie. Dann sind wir ein Körper auf einer lebendigen Erde. Die druidische Vision vom Land als eine allumfassende Göttin finden wir in der rechtmäßigen Verwandtschaft zwischen unserem ewigen Selbst und allen anderen (Selbsts).
Entwickle Dein eigenes Bild von der Göttin des Landes. Wenn Dir dieses Bild klar wird, dann zeichne sie oder bildne sie, fertige Dir eine Maske der Göttin an oder komponiere ein Lied zu ihren Ehren. Personifiziere die Landschaft und Deine unmittelbare Umgebung auf ein Art und Weise, die eine direkte, intime und persönliche enge Beziehung mit ihr gestattet. Weitere Vorschläge in diese Richtung findest Du bei den Übungen weiter unten.

Die Wahrheit der Eigenständigkeit

Folgende Instruktionen für den König, die im *Leabhar na Nuachonghbala* (Buch von Leinster) enthalten sind wurden im ersten Jahrhundert C.E. vom *Brehon*-Druiden *Morann Mac Cairbre* niedergeschrieben.

Die Wahrhaftigkeit des Herrschers (fir flathemon) ist es, durch die das Volk vor Seuchen und Feuersbrünsten geschützt wird.
Infolge der Wahrhaftigkeit des Herrschers geschieht, daß er über große Stämme und große Reiche rechtsprechen kann.

Dadurch sichert er Friede, Ruhe, Freude, Bequemlichkeit und Luxus.
Dadurch schickt er Streitkräfte an die Grenzen von feindlichen Nachbarn.
Dadurch kann jeder Erbe seinen Haushalt in seinem Erbgut begründen.
Dadurch genießt das Volk den Überfluß an herrlichen Baumfrüchten und Holz. Dadurch strömt reichlich Milch von gut gehaltenem Vieh.
Dadurch gibt es Überfluß an hohem, kräftigen Korn.
Dadurch gibt es einen Überfluß an Fischen, die in den Flüssen schwimmen.
Dadurch werden hübsche Kinder gut gezeugt.
[Aus dem „Testament von Morann"].

Wenn Du Dich an die Wahrheit des ewigen Selbsts hältst, dann wirst Du die Wahrheit der Eigenständigkeit sprechen. Wenn Du zwischen den Feinheiten von einzigartigen Situationen zu unterscheiden hast, richtig urteilst und Dich um das Wohlergehen von allem Lebendigen sorgst, dann sprichst Du die Wahrheit der Eigenständigkeit.

[**Anmerkung des Übersetzers:** Die Wahrheit ist letzten Endes immer etwas Subjektives – eigenständige, subjektive Wahrheit = eigene Ethik]

Nicht nur Du wirst daran gedeihen, sonders es gilt als versprochen, daß auch Deine Gemeinschaft gedeihen wird, die Felder von Überfluß strotzen werden, die Flüsse sehen und Meere ergiebiger werden, es nie eine Mißernte gibt und auch die wilden Tiere und Haustiere wohl gedeihen.
Den Kelten fielen Sprecher der Wahrheit der Eigenständigkeit durch die inspirierten Worte, die von ihren Lippen flossen, sofort auf.
Dichkunst – eine der kreativsten Ausdrucksformen – war der Prüfstein ihrer Fähigkeiten. Es war die magische Kraft, die alles zu einer Einheit zusammenführte. Im siebten Jh. C.E. schuf ein irischer *filí* oder Dichter eine Ode über die Quelle der Weisheit und Poesie. Dieser Text wurde von Gelehrten unserer Zeit *Kessel der Dichtkunst* genannt und in einem Manuskript aus dem 17. Jh. C.E., das *Amergin* zugeschrieben wurde, überliefert. Eine wesentliche Aussage davon lautet wie folgt:

Wo findet sich in einem Wesen die Quelle der Poesie –
im Körper oder in der Seele?
Einige sagen, sie ist in der Seele, weil der Körper mit der Seele eins ist.
Andere sagen, sie ist im Körper, der ja die poetischen Künste erlernt hat, überliefert durch die Körper unserer Ahnen . . .

Dieser Text stellt klar, daß die Fähigkeit, um von Selbsterkenntnis und Eigenständigkeit zu sprechen sowohl vom Selbst oder der Seele als auch vom Körper in folge der Stammeslinie kommt. Es ist höchste Zeit, diese sich ergänzenden Quellen miteinander zu verbinden, und zwar durch die Bilder und Symbole, die in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben wurden.

Im Kapitel 11 sprachen wir vom Weltenbaum, der die Summe der Eigenschaften von vielen Baumarten bildet und sie harmonisiert. Jede Baumart läßt einen eigenen Ton erklingen, hat eine eigene Ausstrahlung, bildet einen bestimmten Aspekt, der Existenz und damit einen Buchstaben des keltischen Alphabets. In der Gesamtheit bilden sie den Weltenbaum, das Symbol der Geschlossenheit der Schöpfung. Er steht im Mittelpunkt der Welt und bildet die Weltachse. Seine Wurzeln sind im Meer oder in den unteren Reichen, sein Stamm erhebt sich auf der Erde oder im mittleren Reich und seine Zweige reichen in den Himmel, ins himmlische Reich. Bäume wachsen auf, ernähren, vergrößern, erläutern und versorgen das Land mit Gestalt und Geist. Sie komponieren die Symphonie aller Aspekte der Schöpfung.
Fügen wir nun die Göttin des Landes dieser Vorstellung hinzu und die Reise des Selbsts durch die vielen Welten. Das Selbst inkarniert sich in einer Form und kommt so dazu, die Aspekte des ganzen zu erkennen. Durch viele Lebensperioden, in vielen verschiedenen Formen wird das Selbst weise in allen Aspekten des Wissens, die von den Bäumen geliefert werden. Die Weisheit des ewigen Selbsts, das in dieser Welt erweckt wird, gestattet dem Einzelwesen, aus der Quelle der Eigenständigkeit heraus zu sprechen. Das Selbst wird zum Weltenbaum und erlangt dadurch die Fähigkeit frei zwischen vielen Reichen herumzureisen. Es ist Herrscher im Herzen der Schöpfung, der die poetische Symphonie der Bäume kennt und zusammenstellt. Das walisische Wort für Holz, *gwydd* und das Wort für Weisheit, *gwyddon* sind ähnlich. Indoeuropäische Philosophen bezeichnen weise Aussprüche als göttliches Wort, dem *logos* der Schöpfung. Das Wort ist die schöpferische Kraft des Universums. Durch Namensgebung und Sprache kam das Universum ins Sein und alles findet innerhalb von ihm Platz. Wenn wir daher von unserem Platz der Eigenständigkeit aus sprechen, dann sind unsere Worte Wahrheit. Wenn wir die Wahrheit von unserem Eigenständigkeiten Selbst mit dem der Göttin des Landes verbinden, dann sind unsere Worte eins mit der Erde, dem Stamm, den göttlichen Mächten und den Vorfahren.

Geh mit mir in die Welt der Erscheinungen,
Moosig – grüner Samt, bedeckt den Waldboden der Erinnerung
Aber ich weiß, wo die Weisheit wartet.
Zerrissene Klippen der Wahrheit wie Wege aus Kalkstein
Bilden feste Stufen zwischen den Welten.
Was erhebt meinen Fuß aus der Spalte heraus
So wie der Lachs der Weisheit von dieser Welt in jene springt?
Ich bin ein Vogel, ich trinke die Luft
Ich bin ein Fisch und esse das Meer.
Ich bin Weisheit.
[Ein Gedicht von Maya Magee Sutton: “Ich weiß wo Weisheit wartet“]

Wenn wir die Ehe zwischen unserem ewigen Selbst und der Göttin des Landes schließen, dann sprechen wir die Wahrheit der Eigenständigkeit und das Universum gedeiht. Dies ist das magische Ziel des Druidentums.

Übungen

Wahrheit in der Handlung. Mach Dir Gedanken über einen Eid, den Du Dir selbst gegenüber ablegen kannst, in bezug auf Streben nach, Aufrechterhalten von und Sprechen der Wahrheit. Denke über Aspekte der Wahrheit nach, die nicht nur gesprochen, sondern auch gelebt werden müssen. Ist irgendwo in Deiner Lebensweise ein Gebiet, wo die Wahrheit einer Steigerung bedarf?

Wahrheit zur Veränderung. Welche Anwendung der Wahrheit kannst Du vornehmen, sodaß sich irgend etwas um Dich herum verändert?

Wahrheit mit Magie. Wenn Du wissenschaftlich orientiert bist, dann bist Du wahrscheinlich bereits mit dem Streben nach einer Art von Wahrheit sicher vertraut, aber die druidische Wahrheit der Eigenständigkeit erfordert ein magisches Prinzip. Wie kannst Du es schaffen, mehr Magisches in Deinem Streben nach Wahrheit unterzubringen?

Dein *geis*. Leider gibt es keine Druiden mehr, die unser geis bei der Geburt erstellen und vielleicht ist es gut so: Wir können dies nun für uns selbst tun. Du kennst Dich selbst gut genug, daß Du einen flüchtigen Blick auf das Schicksal Deiner Seele werfen kannst.

Im Geist der Bardentradition wäre es, wenn Du ein Gedicht niederschreibst, welches Deine Verpflichtung gegenüber Deiner Wahrheit, gegenüber Deinem ewigen Selbst zum Inhalt hat.

Selbst-Eigenständigkeit. Wenn Du von der Eigenständigkeit Deines ewigen Selbsts sprichst, was ist dann das erste, das Dir einfällt oder das Du tust, um anderen Nutzen zu bringen?

Die Göttin des Landes. Stell Dir das Land vor, wo Du lebst und visionalisiere es Dir als Göttin. Wenn Du dies nicht in Deinem Lebensraum machen willst, dann geh zu einem bestimmten Platz. Triff Dich dort mit ihr in den Bäumen, den Lebenwesen, den Flüssen, den Felsen und Hügeln des Landes. Stell eine Verbindung zu ihr her. Statte sie mit den Kräften der Herrschaft aus. Schaff Dir eine Zeremonie, in der Du Dich selbst mit ihr verbindest. Tanze zu ihr hin und schreibe Gedichte und Lieder über sie. Weite das Bewußtsein der Göttin soweit aus, daß sie auch die Gemeinschaft, in der Du lebst, einschließt. Was kannst Du für Deine Gemeinschaft tun, was von ihr kommt? Was wünscht sie für die Gemeinschaft zu tun. Stell Dir vor, daß ihre Berührung die Handlungen der Führer Deiner Gemeinschaft, Deines Volkes, Deines Landes lenkt.

Die Wahrheit der Eigenständigkeit. Schreib eine kurze Abhandlung, die die Kausalitätskette zwischen dem Selbst, der Dichtkunst, der Wahrheit der Eigenständigkeit, der Göttin der Eigenständigkeit und der Verbesserung von Gesundheit und Friede im Land erklärt. Lass uns wissen, was dabei herauskommt.

KAPITEL 16: Wie lernt man den druidischen Weg aus der Natur?

Sie kamen in einem alten und geheiligten Hain, der niemals durch viele Zeitalter hindurch entweiht wurde. Seine in sich verwobenen Zweige schlossen einen kühlen Platz in der Mitte ein, wo zwar nie die Sonne schien, aber wo eine Menge von Wasser aus einer dunklen Quelle hervorschoß.
[Lucan, *Pharsalia* III.400-404]

Dieses Kapitel befaßt sich mit der engen Beziehung zwischen Druidentum und Natur. Die Voraussetzungen für die Schaffung geheiligter Plätze sind vorgegeben. Die Methoden, mit deren Hilfe Druiden von Bäumen und Tieren lernten, werden enthüllt. Zuletzt gibt uns dieses Kapitel einen Ausblick auf den Strom von männlichen und weiblichen Energien im Rahmen des Jahresablaufes.

Der geheiligte Platz: Das Nemeton des Druiden

Beobachter aus dem römischen Reich schrieben, daß die Druiden einsame Gebiete in den Wäldern aufsuchten, um dort ihre Zeremonien zu zelebrieren. Das ist zwar richtig, aber kann uns ein falsches Bild geben: tatsächlich schuldeten die Druiden auch ihrem Stammeshäuptling oder König diverse Dienste.
In diesem Zusammenhang standen sie öffentlichen Zeremonien vor und nahmen auch offizielle, religiöse Pflichten wahr – dies vor allem in den Heiligtümern, die für große Versammlungen erbaut waren. Diese keltischen rituellen Stätten zeigen uns ein allgemeines Muster, das wir auch heutzutage für die Schaffung von geweihten Orten verwenden können. In Irland sind dafür die wesentlichsten Beispiele die Burgen von *Tara*, *Emain Macha*, *Rath Cruachan* und *Dún Ailinne*; im gallischen Frankreich: die Schreine von *Roquepertuse*, *Entremont* und *Gournay*.
Diese rituellen Bauwerke bestehen aus einem Vorfeld, einer äußeren Begrenzung mit einem einzigen Eingang und einem zentralen Altar, Schrein oder einem rituellen Podium. Die Begrenzung ist gewöhnlicherweise ein Graben mit einem Wall, entweder ringförmig oder viereckig, oft mit Palisaden versehen. Wenn an einem dieser Stätten mehr als ein Tempel war, dann schloß die äußere Begrenzung oft ein weites Areal ein – wie zum Beispiel in *Tara*. Die Gelehrten glaubten früher, daß die irischen Burgen oder Ringgräber alle im Zentrum einen verborgenen Platz hatten. Dies deshalb, weil man Löcher fand, in denen früher Pfosten steckten, gewöhnlicherweise kreisförmig oder in konzentrischen Kreisen angeordnet.

Heutzutage ist man aber der Meinung, daß die meisten der Tempel zum Himmel hin offen waren, und in den Pfostenlöchern freistehende Holzsäulen waren. *Emain Macha*, der Königssitz von Ulster, zeigt die einzige mögliche Ausnahme von dieser Bauweise: ein enorm großes, ringförmiges Bauwerk, über dem sich ein Dach wölbte und das offensichtlich für eine kurze Zeitperiode den Gipfel des Hügels beherrschte.
Ist es möglich, daß die Druiden auch die heiligen megalithischen Stätten benutzten, die schon Jahrtausende alt waren, als die Kelten ankamen? Viele jungsteinzeitliche Plätze, so wie *Stonehenge* und *Stanton Drew,* weisen konzentrische Kreise von freistehenden Holzsäulen zusätzlich zu ihren Steinkreisen auf. Diese Ähnlichkeit zwischen ihnen und den konzentrischen Ringen von Pfostenlöchern, die bei keltischen Kultstätten gefunden wurden, ist sehr signifikant und erlaubt die Spekulation auf eine Kontinuität von alten Kulten, obwohl beinahe 3000 Jahre zwischen den „Säulenstätten" der jungsteinzeitlichen und der keltischen Periode liegen. Die dazwischenliegenden Jahre dauerten lange genug, daß die Holzsäulen total verrotteten, während nur die Steine überblieben. Allerdings haben archäologische Ausgrabungen niemals überzeugende Beweise für die rituelle Nutzung der megalithischen Bauwerke in der Keltenzeit erbracht. Daher gibt es keinen Beweis dafür, daß die Druiden diese steinzeitliches Bauwerke nachahmten oder benutzten. Dagegen weisen irische Legenden darauf hin, daß die Steinkreise die Hügelgräber mit ihren Passagen und die Dolmen gemieden wurden, da sie ja der Wohnsitz des Elfenvolkes – der *Sídhe* – waren.
Das spirituelle war ins tägliche Leben der Kelten integriert. Am häufigsten wurden spirituelle Handlungen vom einfaches Volk im Heim und seiner Umgebung vorgenommen, während die Druiden meistens Areale um Bäume und Gewässer benutzten.
Die Druiden mögen zwar den Vorsitz in den großen Ringburgen und bei den Schreinen innegehabt haben, wo sie Rituale für ihre Stammeshäuptlinge und Könige abhielten, aber sie fühlten sich mehr zur Natur hingezogen. Sie hielten ihre Gottesdienste in Wäldern und Höhlen, bei Felsformationen, neben Flüssen, Seen und Quellen, ab. Das waren die Plätze, wo sich Geister bewegten oder wo man fühlte, daß sie wohnten. Der zentrale Schrein am Gipfel des Hügels von *Emain Macha* – den wir oben erwähnten – enthüllte nur eine kurze intensive Periode der rituellen Nutzung. Vergleichbar zu der Tatsache von massiver und fortgesetzter Opfertätigkeit bei den Teichen und Seen in den umgebenden Tälern.
Klassische Schriftsteller, wie zum Beispiel *Lucan* (zitiert am Beginn dieses Kapitels) erwähnte, daß die Lichtungen im Wald oder herausragende Bäume oder Gruppen von Bäumen die erwählten Tempel der Druiden waren.

Der irische Name für solche heilige Stätten ist *nemed*, aber es ist die gallische Bezeichnung, *nemeton*, die hauptsächlich von Autoren und Druiden dafür benutzt wurde. Diese Bezeichnung weist üblicherweise auf einen heiligen Hain hin und es gibt sogar Hinweise auf eine Gottheit, *Nemetona*, die daher folgerichtig die Göttin des Haines war. Was wissen wir über das Vorfeld, die Umgrenzung und das Zentrum eines *nemeton*, und wie kann eine solche Struktur geschaffen werden?

Das Vorfeld

Ein *Nemeton* braucht ein Vorfeld, eine Annäherungszone, wo in Dir eine bewußte Aufmerksamkeit entsteht, die dem heiligen Zweck vonnöten ist. Für Druiden besteht eine ausgezeichnete Annäherungsmöglichkeit, in dem man mehrere natürliche Stätten durchwandert.

So wie die Annäherungsphase Dich zu dem Brennpunkt im Zentrum hinführt, so erlaubt Dir die Zeit, die diese Annäherung dauert, Deinen Geist auf seine Bestimmung zu fokusieren. Ein Herangehen ans Zentrum über eine weite und offene Ebene wird sicher einen anderen Zustand Deines Bewußtseins auslösen als wie wenn es entlang eines engen Pfades durch einen uns einschließenden Wald stattfindet. Überleg Dir, was Dich dazu bewegt, das *Nemeton* aufzusuchen und aufgrund dieser Tatsache entscheide Dich, welche Form des Herangehens am ehesten passend ist.

Das Herangehen ist sehr wichtig und sollte niemals vernachläßigt werden. Laß Dich nicht dazu verleiten, so nahe wie möglich an eine geheiligte Stätte heranzufahren. Nimm Dir doch die Zeit der Vorbereitung, die Dir das Heranwandern zur Verfügung stellt. Wesentlich ist auch das Element des Wunders, denn es hilft Dir dann, wenn sich das Heiligtum nur langsam enthüllt oder bis zum letzten Moment für Dich unsichtbar ist. Die Burgen auf den Hügelspitzen in Irland haben ja auch Abläufe auf ihrer Plattform im Inneren verborgen, genauso wie ihre theatralische Lage in der Umgebung ihre wahre Position zu erkennen gab. Der Boden der Gräben bleibt solange unsichtbar, bis daß der Besucher unmittelbar davorsteht.

Und die dahinterliegende Erhebung – mit Palisaden oder Holzpfosten versehen – verbarg die Spitze des zentralen Hügelgrabes. Wenn Du daran denkst, ein Nemeton zu bauen – vielleicht in dem Du einen Hain anpflanzt – dann schaffe eine Annäherungszone, die nur für kurze Augenblicke einen Blick aufs Zentrum erlaubt.

Das äußere Tor und die Umgrenzung

Das griechische Wort für die Eingrenzung eines heiligen Platzes, *temenos*, ist mit dem Wort *nemeton* verwandt. Es enthält die Doppelbedeutung von „Tempel“ und von „Zeit“. *temenos* definiert eine bestimmte Dimension in der Zeit und geheiligten Raum, praktisch abgetrennt von der Welt rundherum.

Praktisch kennzeichnet es eine „Schablone“ für die Dimension des Geheiligten. Eine ideale Umgrenzung eines druidischen Nemeton ist ein Kreis aus Bäumen, Gebüsch oder anderen Pflanzen. Es gibt Hinweise darauf, daß einige der ursprünglichen druidischen Haine durch zusätzliche Anpflanzungen erweitert wurden. Wenn Du bei Deinem Hain ähnliches tun willst, dann sind offensichtlich die Positionen und die Arten der verwendeten Bäume von großer Bedeutung. Wenn Du eher eine formalistische Umgrenzung machen willst, dann könntest Du dies mittels Graben und Wall tun, wobei an der Außenseite ein Abhang vorteilhaft ist. Oder Du könntest einen Kreis aus hohen geraden Pfosten anlegen, mit dem Wissen, daß das nicht nur eine keltische Praktik war, sondern das solche Anlagen schon in der Jungsteinzeit vor über 6000 Jahren geschaffen wurden.
Es gibt in der Geschichte und in den Legenden viele Hinweise darauf, wie ein *temenos* beschaffen und definiert war. Die Römer markierten den Platz für eine neue Stadt rundherum mit einer Furche, dem *sulcus primigenius*, die mit einem Ochsengespann gepflügt wurde. Der Gott *Derminus* wohnte dann in den Grenzsteinen, die in ihr gesetzt wurden und verfluchte jeden, der sie verletzte.
Das allererste Zeremonienzentrum in alten Ulster war der Hügel von *Emain Macha*. Legenden berichten, daß ein tiefer Graben und ein Grenzwall aus der Brosche des Mantels der Göttin des Krieges und der Pferde, *Macha*, angefertigt wurde. Das *Neue Jerusalem* des St. John hat einen geometrisch genauen *temenos*, genauso wie *Magnesia*, Platos ideale Stadt und Hauptstadt von *Atlantis*. Diese außerirdischen Städte sind ein Versuch, die perfekten irdischen Abbilder der göttlichen, himmlischen Ordnung darzustellen. In allen diesen Traditionen sind die Grenzen heilig: sie dürfen nicht verletzt werden und sollten durch jährliche Zeremonien neu gestärkt werden – zum Beispiel durch einen Umgang oder durch das „Schlagen der Grenzen“.
Sofern Du Dich nicht mehr durch formelle Abläufe von öffentlichen Ritualen angezogen fühlst, wollen wir Dir erklären, daß die Temenos oder Umgrenzungen eines Druidenhaines durch die Natur gebildet wurden. Versuch nicht, eine ideale, mentale, geometrische oder abstrakte Erklärung der göttliches Ordnung in Deinem Geist entstehen zu lassen und dann auf die Erde zu übertragen. Der *Temenos* der Druiden steht nämlich für eine Ordnung, die der Erde innewohnt. Er mag zwar eine geometrische Form haben, aber diese entsteht aus der Geometrie der natürlichen Welt. Der *Temenos* und ebenso der *Nemeton* wird durch einen dort wohnenden *genius loci* (Geist des Ortes) geschützt und erhalten. Für Druiden ist es nicht jedesmal erforderlich, einen Schutzkreis zu ziehen oder den Tempel wieder einzuweihen, wenn sie die Absicht haben, den *Nemeton* zu benutzen.

Die heiligen Kräfte sind immer anwesend und kommen aus der natürlichen Welt hervor. Der Eingang in den *Nemeton* muß gut bestimmt sein: hier läßt man die banale Außenwelt hinter sich. Das Gefühl, zusammengedrückt zu werden und sich anschließend in den inneren Raum hinein voll zu entfalten unterstützt und steigert das Gefühl des Überganges zwischen den Welten. Schaff Dir einen Eingang in der Form eines Bogenganges aus Zweigen oder ein Portal aus roh behauenem Holz – manchmal genügen auch zwei einfache Holzsäulen, die in der Erde eingelassen sind.

Das innere Tor und das Zentrum

Innerhalb des *Temenos* befindet sich das zentrale Areal. Dort können sich ein Altar, Schreine oder andere Andachtsorte befinden. Es kann dort einen inneren Eingang geben, der das Vordringen zum Mittelpunkt und seinen besonderen Merkmalen symbolisiert. Dieser innere Eingang mag aus einer einfachen Fassade bestehen, die mit Objekten, die die Heiligkeit und den Zweck des Ortes aufzeigen geschmückt ist. Er mag aus Stufen bestehen, die zu einer Plattform oder verdeckten Bühne führen. Die Steinfassade des gallischen Schreines in Roquepertuse und Entremont tragen Tierskulpturen und Nischen für menschliche Schädel. Bei der Errichtung Deiner Fassade brauchst Du allerdings nicht so weit gehen. Vielleicht bringst Du ein Emblem an, das die Erde, den Himmel und das Meer (diese druidische Dreieinigkeit) symbolisiert, oder die drei Tropfen der Inspiration – ein anderes Symbol für Deine drudischen Praktiken. Der mittlere Raum selbst kann eine Anzahl von Dingen enthalten: er kann völlig leer sein, oder es befindet sich dort ein Altar, eine Feuergrube, ein Stein, ein Baum oder irgendetwas, was typisch für den Platz ist. Es kann auch weitere Eingänge ins Innere und Altäre geben.

Viele Plätze, die den alten Druiden geheiligt waren, befanden sich neben Quellen, Teichen oder Flüssen. Der Punkt des Überganges vom Mittelpunkt wurde gar durch den Wasserrand bestimmt. Dabei ist es zweifelhaft, ob die Leute das Wasser betreten haben, aber sie haben sicherlich Opfergaben dort ins Wasser geworfen. Die Gewässer in der Nachbarschaft vieler *Nemetons* haben uns in großem Maß Fundstätten von teuren und sorgfältig angefertigten Objekten – Waffen, Trompeten, Streitwagen, ja sogar Juwelen - enthüllt.

Zum Beispiel wurden im *Llyn Cerrig Bach*, einem kleinen See auf der Insel Angelsey hunderte von wertvollen Metallobjekten gefunden, die dort zwischen dem zweiten Jh B.C.E. und ersten Jh.C.E. ins Wasser geworfen wurden. Dabei handelt es sich um Schwerter, Schilde, Kessel, Ketten, Beschläge von Streitwagen, und diese wurden rituell zerstört oder verbogen, bevor sie ins Wasser geworfen wurden. Es gibt auch einige wohlbekannte Beispiele von Menschenopfern, wo Menschen rituell in Sümpfen ertränkt wurden, wahrscheinlich als ultimatives Opfer.

Wenn sich offensichtlich, natürliche, besondere Plätze wie zum Beispiel, Quellen, Erdspalten oder Spalten in Bäumen Dir als Nemeton anbieten, dann kannst Du sie ruhig als zentralen Mittelpunkt benutzen. Der Mittelpunkt ist der Ort wo man in die inneren Welten eintreten oder aus ihnen hervorkommen kann. Du kannst dies durch eine künstliche Öffnung darstellen: einen Becher, einen Kessel, eine Trommel, ein ausgehöhlter Stein, eine Kerze oder irgend etwas ähnliches. So wie der Mittelpunkt der Platz des Weltenbaumes ist, genauso kannst Du den Mittelpunkt Deines Nemetons mit irgend einem Symbol für die Weltachse versehen: ein Gnomon, ein einzelner hoher Baum oder etwas ähnliches. Bei antiken Nemetons waren die verwendeten Bäume Eichen, Eschen oder Eiben und die Eigenschaften dieser Bäume lassen erkennen, daß sehr verschiedenartige Geister in den verschiedenen Hainen residierten.
Die Öffnung im Zentrum des Haines – die Achse oder der Weltenbaum ist die Strasse, die Dich mit der Sonne, dem Mond, den Sternen, dem Elfenreich, den Geistern des Ortes, Land der Lebenden und dem ewigen Selbst (das mit dem Unendlichen tanzt) verbindet. Du kannst Symbole für diese Gewalten und Reiche zum Hain bringen, wie es eben zu Deinen rituellen Absichten paßt. Denk daran, daß die Druiden keineswegs die Symbole mit den Dingen selbst durcheinanderbrachten und daß immer Vorzeichen, die aus der Natur kamen bevorzugt angenommen wurden. Die Druiden gingen „zurück zur Natur“. Sie lehnten die gekünstelte geometrische und astronomische Komplexität der megalithischen Stätten ab und sie zogen sich in ihre Haine zurück und gestatteten diesen, die Kräfte der Natur anzusammeln.

Was können wir von den Bäumen lernen

In diesem Zusammenhang wollen wir nur einige grundlegende Bemerkungen machen, weil im Kapitel 17 und im Abschnitt „Der Weltenbaum“ im Kapitel 11 wird bzw. wurde bereits detailiert auf die Thematik eingegangen. Für Druiden stellen Bäume die Weltordnung dar. Sie sind die Symbole, die die vielen Aspekte der Existenz repräsentieren. Die Esche harmoniert mit der Sommersonnenwende, dem Mittag, dem Süden, dem Speer des Sieges, dem brennenden Speer, dem Gott Lugh und dem Adler. Es ist vorteilhaft, sich vorzustellen, daß Bäume in Kreisform oder in Form eines Mandalas, dessen viele Stationen und Unterteilungen die Aspekte des Lebens darstellen, angeordnet sind. Dies stellt uns Mittel zur Verfügung, die Welt aufzufassen und zuzuordnen, aber dabei ist es wichtig, dies nicht als fixiertes und straffes System zu sehen. Eher handelt es sich um poetisches als ein nutzbringendes Hilfsmittel.
Die Druiden arbeiteten mit Bäumen, die sie in ihrer Umgebung vorfanden.

Die Aussagekraft der Bäume dürfte sich erheblich nach dem Vorkommen anderer Pflanzen, geografischer Länge und Breite, Klima, Erde und Bewässerung unterschieden haben. Es ist wahrscheinlich, daß es nie ein „Baumsystem“ wie wir es im folgenden Kapitel beschreiben, im Altertum gegeben hat. Die Aussagekraft der Bäume war von Ort zu Ort eher so verschieden, sodaß man kaum solche genauen und universellen Unterscheidungsmerkmale bezüglich der Baumspezies machen konnte. Es gab so viele verschiedene Bedeutungen, die sich auf eine bestimmte Baumart bezogen, wie es verschiedene Geister des Ortes gab. Reisende Druiden wurden durch die Kraft des Ortes eingestimmt und Bäume hatten einen enormen Einfluß bei dieser Einstimmung. Wenn Druiden an einem anderen Ort ankamen, dann konnten sie die Konfiguration dessen natürlicher und spiritueller Energien fühlen, indem sie das Muster der Bäume erfaßten.
Bäume wurden von den Kelten verehrt: einige durften nicht berührt werden, andere wurden zum praktischen Gebrauch verwendet. Die Eigenschaften jeder Baumart waren wohlbekannt und wurden von allen verstanden. Leben und Überleben hing von den Bäumen ab. Schutz, Nahrung, Umzäunung, Verteidigungsanlagen, Gebrauchsgegenstände, Möbel, Schilde, Handgriffe, Boote, Brücken, Tore, Räder, Waagen; Feuerholz für Licht, Wärme, Kochen, und zum Schmelzen von Metallen; Farben, Gerbmaterialen, Heilmittel und Klebstoffe: alles wurde von Bäumen gewonnen. Jeder Kelte wußte, welches Holz lange, heiß, rasch oder langsam brannte; welches leicht verrottete und welches dem Wasser widerstand; die Zeit, wann Bäume blühten, Blätter bekamen und Früchte trugen. Klarerweise bestimmten diese Ereignisse den Jahresablauf und die Aktivitäten der Menschen. Die Bäume fungierten als Kalender, bestimmten die Zeit und trugen wesentliches zur Vorstellung der Geister jedes Ortes bei. Wenn eine Ortschaft und ihre Bewohner gediehen, dann konnten die Druiden erwarten, dies aus dem Muster der dort vorhandenen Bäume herauszulesen.
Nicholas hatte vor kurzer Zeit einen sehr lebendigen Traum, in dem er über Irland flog. Am meisten konnte er sich danach an die Muster der Bäume erinnern.
Das Gefühl war, es wäre das Irland aus längst vergangener Zeit, wo die Bäume die Landschaft dominierten. Hügelkuppen, Flüsse und offene Felder schienen bedeckt von einem dichten, grünen Blättermantel. Die Bäume selbst zogen sich in der Form eines Kurvenlineals durch die Landschaft. Als er hinunterflog um Einzelheiten zu sehen, da waren die Muster, die von den Bäumen gebildet wurden, denen ähnlich, die auf gravierten Steinen oder Metallgegenständen aus der *La Tène*-Zeit zu finden sind. Letztendlich kam er über dem Hügel von *Uisneach* an, der ja als das geomantische Zentrum angenommen wurde.

Am Gipfel des Hügels bildete eine riesige Esche einen Knoten, um den herum sich die ganzen kurvenförmigen Muster drehten und von dem sie ausgingen. *Nicholas* erwachte mit dem Gedanken, daß wenn die Brosche der Göttin *Macha* das Vorbild für das geheiligte Zentrum von *Emain Macha* ist, die Bäume Irlands das Muster ihres Gewandes in seiner Gesamtheit darstellen würden.
Der Zustand der Gesundheit des Landes und daher auch seiner Bewohner kann mit Hilfe des Gesundheitszustandes der Bäume gemessen werden. Bäume schaffen die Umgebung und den Zusammenhang, wo alle lebendigen Systeme gedeihen und sich vermehren; die modernen Vorstellungen vom Betreuen des Waldes wie einen Garten und des Belassens des Waldes in seiner Urtümlichkeit gehen in diese Richtung. Gerade letzteres beweist, daß mehr Lebensmittel in Gebieten, wo es viele Bäume gibt, wachsen können. Aufforstungen und Ansetzen von Bäumen sowohl in ländlichen als auch städtischen Gebieten ist möglicherweise das einzige Modell für die Gestaltung einer erträglichen Zukunft für die Menschen dieses Planeten, die uns eine Wachstumsrate wie jetzt ermöglicht. In seinem Buch „Wie macht man einen Waldgarten“ schreibt Patrick Whitefield:

Das Anpflanzen von neuen Bäumen ist ein Weg, der Atmosphäre Kohlendioxid zu entnehmen . . .
Sie ermöglichen der Erde mehr Wasser aufzunehmen und es langsamer wieder abzugeben. Dies verhindert beides: Überschwemmung und Trockenheit. Sie schützen die Erde vor Wind- und Wassererosion. Sie schützen uns vor wind und Sonne . . . und helfen uns, übergroße Hitze und Kälte zu mäßigen. Sie bilden einen Teil des Lebensraumes für wilde Pflanzen und Tiere. Durch ihre fallenden Blätter geben sie der Erde Nahrungsstoffe zurück und stellen organisches Düngematerial zur Verfügung (recycling). Sie verhindern die überschießende Salzbildung an der Oberfläche von bewässerten Böden . . .
Wenn wir die Wahl haben, uns zwischen wachsenden Bäumen zu ernähren oder anderweitig, dann werden wir für die Erde viel mehr Gutes tun, wenn wir die Bäume wählen.

Moderne Druiden werden weise handeln, wenn sie von den Bäumen lernen. Diese wundervollen Lebensformen liefern uns symbolische, magische, poetische, ästhetische und spirituelle Resourcen. Sie schenken uns die Erdverbundenheit – einen praktischen Nutzen fürs ganze Leben.
Der in England ansässige Orden der Barden, Ovaten und Druiden (BOD) führt ein Baumpflanzprogramm durch und alle Druidengruppen, die ihren Namen zurecht tragen, engagieren sich bei ökologischen Maßnahmen.

Was können wir von den Tieren lernen?

Durch den Kontakt erlangen Menschen die Fähigkeit, momentan „da“ (gegenwärtig) zu sein. In der Tierwelt fühlen wir, wer wir sind. Tiere sind eins mit den Bedürfnissen und Trieben ihres Körpers. Wenn ein Tier müde ist, dann schläft es; wenn es hungrig ist, dann nimmt es Nahrung auf. Indem es seinen Bedürfnissen nachgeht und nachkommt, ist ein Tier das, was es fühlt – im Gegensatz zu den Menschen, deren Gefühle oft durch Konditionierung kontrolliert werden. Tiere lehren uns auch, wie wir unsere innewohnende Kraft dazu benützen können, unsere Situation zu verändern. Ein Tier kann in seiner Gesamtheit von einem Zustand des Seins in einen anderen wechseln. Davon können wir lernen, überlebte Geisteszu-stände und Glaubensvorstellungen loszulassen und uns von ihnen zu distanzieren. Tiere zeigen Menschen die Realität, weil sie mit ihrer Lebenskraft eins sind. Ihre Lebensweise wird durch aktuelle, handfeste Tatsachen und körperliche Erfahrungen gestaltet. Tiere geben uns die Gewißheit, das gewisse Erfahrungen tatsächlich vorliegen und nicht bloße Ideen und Vorstellungen sind. Es gibt daher keine Trennung und Loslösung der Tiere von der Welt, genauso wie es dies tatsächlich auch für uns nicht gibt! Nur die Entwicklung von abstrakten und bloß niedergeschriebenen Begriffen, wo auf einmal Dinge auftreten, die unabhängig zu existieren scheinen, ist dafür verantwortlich, daß es uns manchmal vorkommt, als seien wir von der Welt abgetrennt und losgelöst.

In vielen Kosmologien wird „Gott“ als Schöpfer der Welt betrachtet und damit etabliert sich das Göttliche als abgetrennt und losgelöst von der Welt. Im Gegensatz dazu ist die Sprache der Tiere eine Körpersprache mit all den feinen Nuancen der Aufnahmefähigkeit.

Druiden, die Zugriff zu den andersweltlichen Kräften von Tierwesen haben sind die „Vertreter“ eines bestimmten Tieres und beanspruchen diese als ihr Totem. Ein Totem ist die göttliche und perfekte Gestaltung der Manifestation der universellen Energie eines Tieres oder einer Pflanze. Über die Zeiten hat sich diese Manifestation mit der kollektiven menschlichen Vorstellung (dem kollektiven Unbewußten der gesamten Menschheit) vermischt. Totemkräfte existieren in der nichtlinearen Zeit des Elfenreiches und man kann immer auf sie zurückgreifen; sie können die Führung übernehmen und andersweltliche Visionen erzeugen und sogar physische Zeichen (*stomata*) bei jenen hinterlassen, die sich aus freiem Willen in ihre Natur versenken. Solche schamanischen Phänomene beruhen auf einem lebendigen Gedankenaustausch mit den Anderswelten. Dies war eine der ursprünglichen Aufgaben der Druiden – diese erhielten die Visionen und das Wissen eines magischen Reiches am Leben, eines magischen Reiches, welches die die Menschenwelt durchdringt und verändert.

Wenn ein Totemtier von einem Druiden beschworen wurde, dann fielen die Schranken zwischen den Welten – es gab keine Trennung mehr zwischen der Welt der Menschen, der Tiere, des Göttlichen, des Spirituellen und der Erfahrungswelt. Druiden fliegen und sehen mit dem Gesichtssinn der Vögel; sie gehen mit der Grazie, der Vorsicht und der Beweglichkeit des Rehs; sie bewegen sich mit der Kraft und Stärke des Bärs; sie schwimmen fließend-flüssig wie ein Fisch; sie hören mit der Empfindsamkeit des Otters. Sie arbeiten mit der Beharrlichkeit eines Insektes. Auf Grund dieser scharf und direkt empfangenen Erfahrungen lernen die Druiden, wie sie sein und sich in einer Welt verhalten sollen, einer Welt, in der es keine Trennung zwischen Geist und Materie gibt. Druiden wandern in der Gemeinschaft alles Lebendigen.

Ein Tier besitzt eine Empfindsamkeit, die bei weitem die der Menschen übersteigt, die Tierkräfte sind die am besten geeigneten Mediatoren für Verwandlung und Veränderung – und ermöglichen das Reisen zwischen den Welten. Sie – und ihr Totem – können dazu benutzt werden, Durchgangsriten zu erleichtern und zu ermöglichen – diese Übergänge von einer Lebensebene auf die nächste. Dies ist weit von der allgemeingültigen Stellung entfernt, die die westliche Gesellschaft den Tieren zubilligt – diese sieht ja in den Tieren Wesensformen, die irgenwo weiter unten in der Evolutionsstufenleiter liegen, gefühllose Wesen, die daher zu zähmen und auszubeuten sind.

Druiden sehen Tiere als Mächte, die Veränderungs- und Verwandlungspotential beisteuern. Die Kraft des Ebers kann herbeigerufen werden, wenn man Kraft und Ausdauer braucht, um sich durch einen langen Prozeß zu bewegen, um durchzuhalten. Die Fähigkeiten des Adlers helfen uns, einen Ausweg zu erkennen und diesen auch rasch zu finden und zu erreichen. Ein Kaninchen findet seinen Weg auch durch niedriges Unterholz, ein Rehkitz kann leise sein und sich gut verbergen, ein Schmetterling kann von einem Lebensstadium in ein anderes übertreten (Raupe – Puppe – Schmetterling). Diese Veränderungs- und Verwandlungsfähigkeit arbeitet sehr direkt innerhalb unserer Seelen. Der Adler symbolisiert keineswegs den Weitblick (die Umsicht); es ist eher so: zu unseren Erfahrungen mit der Spezies Adler gehört eben Weitblick dazu.

Wenn wir von unseren Empfindungen, unserem Fühlen sprechen, dann scheidet das Gesprochene uns doch tatsächlich oft von deren direkter Bedeutung, sodaß wir darauf achten müssen, nicht die direkte Erfahrung, die uns die Tiere vermitteln, zu verlieren. Glücklicherweise sind sie immer bei uns. Wenn wir uns ihrer Führung überlassen, dann stellt das die richtige Bedeutung in unserem Denken wieder her. Tiere leben in einem universellen Reich aller Lebensformen und werden nie – trotzt unserer Zerstörungstendenzen – ihre Unabhängigkeit und Eigenständigkeit aufgeben.

Sie können zu uns nicht nur während ihrer realen Anwesenheit sprechen, sondern auch in Träumen, bei Reisen ins Innere und bei Begegnungen im Reich der Archetypen: so wird uns zum Beispiel die archetypische Macht, die der „Fuchs“ ist, ihre Botschaft kundtun (in unserem Inneren), wenn wir beschlossen haben, zum „Fuchs“ zu gehen. Wie *Manannán* – dem Sendboten zwischen den Welten – wird der trickreiche Fuchs allerhand in unseren Gedanken (ver)drehen und wenden und pfeilschnell davonschießen, immer, wenn wir ihm zu nahe kommen. Wenn wir Glück haben und erfolgreich genug sind, um „Fuchs“ zu werden, sich total in seiner Energie bewegen können, werden wir eine schlaue, humorvolle Verwandlungskraft kennenlernen, die unser Leben umgestaltet. Wenn wir vom Fuchs, vom Pferd, vom Eber, oder vom Reh träumen können, dann existieren keine Schranken mehr zwischen dem Menschen und dem Tier, seiner Anwesenheit im Traum und in der Realität. Stell Dir vor, wir erscheinen Tieren in ihren Träumen! Das würde den Kreislauf der Umkehr vervollständigen und allem gestatten, an seinem richtigen Platz zu sein. Die Träume von Tieren befassen sich vielleicht mit einer Realität, die so empfindlich ist, wie sie leben. Es ist wahrscheinlich, daß die Welt von Tierahnen geschaffen und geformt wurde, genauso wie von menschlichen. Daher teilen wir mit den Tieren den Ursprung des Lebens. Tatsächlich, die Paleontologie (Entwicklungsgeschichte) beweist uns, daß sie schon sehr lange vor uns die Quelle des Lebens auf der Erde waren.

Daher formen die Träume der Tiere – im tiefsten Untergrund unserer biologischen Entwicklung – unsere erkenntnistheoretischen und limbischen (gefühlsbezogenen) Verhaltensmuster. Ihre archetypischen Kräfte strukturieren des kollektive Unbewußte in unserem Leben.

Gerade weil wir solche Abläufe dem „instinktiven“ Teil unseres Gehirnes zuordnen, bedeutet es keineswegs, daß Tiere in irgend einer Form niedriger als wir sind und keine Intelligenz haben. Der Tanz der Vögel (das Flattern mit ihren Schwingen), das Koordinationsvermögen der Pferde (der Rhythmus ihrer Gangart), das Schlängeln von Reptilien (die Symmetrie ihrer Bewegungen), die Geschmeidigkeit von Wasserwesen (ihr wellenförmiges Schwimmen): All das ist die Umsetzung in eine der höchsten Kunstformen. Überleg Dir: Bei der Ausübung aller Künste schöpfen wir aus der Kraft der Tiere. Die brillianten Farben, die Wirbel und Girlanden bei Dekorationen, die fließenden Muster beim Tanz und der Rhythmuswechsel bei der Musik schöpft aus Kräften, die wir mit Tieren teilen. Sogar die Buchstaben selbst, wird behauptet, leiten sich von der Beobachtung eines Schwarms von Kranichen her, die „Buchstaben bilden, wenn sie auffliegen“. Unermesslich ist der Beitrag, den Tiere zum Reichtum unseres Innenlebens beisteuern.

Und genauso, wie das Äußere das Innere und umgekehrt widerspiegelt, ist es Tatsache, daß in allen Schöpfungsmythen der Menschen es die Tiere sind, die zuerst existierten und die Welt formten.
[Diese Gedanken wurden von *Nicholas* im Kapitel 6 „Seiner Geschichte" formuliert].

Das Rad des Jahres

Die spirituellen Traditionen auf der ganzen Welt sind reich an Beispielen von rituellen Kreisläufen, die mit den Jahreszeiten in Beziehung stehen. Einige von ihnen beschreiben die Ankunft und den Abgang von verschiednen Gottheiten. Relativ häufig findet man sterbende und wiederauferstehende Götter, während Göttin eher ohne zu sterben von einer Form in eine andere zwischen den Jahreszeiten übergehen. Zum Beispiel die griechische Göttin *Persephone* lebt während der Sommermonate auf der Erde und im Winter in der Unterwelt. Der Winter wird vom Gott des schwindenen Jahres oder „Stechpalmenkönig" beherrscht; dann stirbt er oder läßt dem Gott des heranwachsenden Jahres, oder „Eichenkönig" den Vortritt. Dieser herrscht während des Sommers. Wenn Du Dich mit diesem archetypischen Vorstellung in Verbindung setzt, dann wirst Du viel wertvolles finden, wenn sie sich im jährlichen Kreislauf herumdrehen. Sie geben dem Kalender seine Bedeutung, weil sie uns helfen, die Unausbleiblichkeit von Veränderungen anzuerkennen, insbesondere den Kreislauf von Geburt, Jugend, Reife, Alter und Tod.
Die sich verändernden Göttin und der sterbende-wiederauferstehende Gott stehen für einen rituellen Kreislauf des Jahres, der in der Natur und im keltischen Weltbild verwurzelt war, aber es gibt keine Hinweise, daß dies typisch druidisch ist. Wir verwenden zwar diese zyklischen Muster in unseren Druidenzeremonien und finden, daß es mit fortschreitender Zeit immer mehr relevant und zielführend wird. Wir nehmen an, daß es auch für Dich nutzbringend sein wird, so zu handeln. Du hast freie Hand, diesen Vorgang zu modifizieren, sodaß er zu Deinem Lebensraum, dem Klima und den Anforderungen paßt. Wegen der Übersichtlichkeit beschreiben wir die jährlichen Abläufe getrennt: den des Kreislaufes der Göttin oder des Weiblichen separat von dem des Gottes oder des Männlichen – aber halte Dir vor Augen, daß diese Beiträge gemeinsam dieses Rad des Jahres bewegen. Die Göttin in diesem Rad stirbt nicht und läßt sich nicht wieder selbst auferstehen; im Gegenteil, sie ist in einem ständigen Wandel. Wie Dir Frauen bei der Fortpflanzung gebiert sie immer neue Formen von ihr selbst. Sie hat viele Aspekte. In der Mitte des Winters ist sie tief unten, dunkel, unten zwischen den Baumwurzeln; dabei bereitet sie in ihrem Mutterleib die

Empfängnis des kommenden Jahres vor. Am Beginn des Frühlings, zu Imbolc ist sie ein junges Mädchen und feiert die Wiederkehr des Lichtes.
Zu Beginn des Sommers, zu *Beltane*, ist sie eine lebensbejahende junge Frau. Im Sommer ist sie eine reiche, reife Mutter und sie bringt die Früchte des Jahres zur Welt; zur selben Zeit empfängt in ihrem Mutterleib die dunkle Jahreszeit, die bevorsteht. Im Herbst, zu *Lughnasadh* ist sie die Erntemutter, sie schüttet ihr Füllhorn des Überflusses aus, während sie uns anweist, Vorräte für den Winter anzulegen. Im frühen Winter, zu *Samhain* ist sie die alte Frau und stellt den Geist des abgelaufenen Jahres dar; sie bereitet sich darauf vor, tief in sich zu gehen um Weisheit zu erlangen.
Inzwischen hat der Gott in diesem Rad zwei Aspekte, Dunkelheit und Licht, wobei der eine immer wieder dem anderen freie Bahn gibt. Wie Männer beim Zeugungsakt erhebt sich der Gott immer wieder um dann hinunterzufallen. Anstatt, daß er neue Formen seiner selbst zur Welt bringt, muß er sterben um wiedergeborenen werden zu können. In der Mitte des Winters hat der schwarze Gott seine größte Macht. Er ist der Gott der Fruchtbarkeit für die Samen, die in der Erde ruhen. Er trifft sich mit der Göttin in ihrem Winteraspekt und zusammen zeugen den kleinen Funken, der einmal zum Lichtgott werden wird. Zu *Imbolc* regiert der schwarze Gott noch, aber er ist im Schwinden; Der Lichtgott wächst heran und das Fest ist das der Beschleunigung, welches seinem kindlichen Geist beim Heranwachsen hilft. Zu *Beltane* steht der Lichtgott in Blüte und wir hören nichts mehr vom dunklen Gott. Bis zur Sommersonnenwende steigert der Lichtgott seine Kraft und Energie. An diesem Tag wird der Gipfel erreicht, der Gott und die Göttin des Sommers empfangen die nächste Jahreszeit, Erntezeit und die Dunkelheit des Winters. Zu *Lughnasadh* feiert der Lichtgott sein Erntefest, aber gleichzeitig beginnt der dunkle Gott heranzuwachsen. Zu *Samhain* stirbt der Lichtgott und der dunkle Gott ergreift die Regentschaft. Er wächst bis Mittwinter heran, schlägt dabei tiefe Wurzeln in die Erde und bricht mittels Frost und Wind alles nieder, damit die Erde bereit ist für das kommende Jahr.

Übungen

Dein eigener Nemeton. Entwirf und schaffe Deinen eigenen Nemeton oder Druidenhain. Mache, soferne es möglich ist, dessen Planung nicht vorausschauend in Deinem Kopf, sondern gestatte dem Geist des Ortes, hervorzukommen und Dir zu sagen, wie Du es machen sollst. Die Annäherungszone und der Temenos sollen sorgfältig vorbereitet werden. Wie kannst Du sie anlegen? Soll die Begrenzung solide, formal, nicht formal, durchlässig, jahreszeitlich verschieden oder flexibel sein? Soll sie kreisförmig oder quadratisch sein? Wie soll der Eingangsbereich aussehen? Was soll in der Mitte sein?

Anpflanzen von Bäumen. Mach Dir sorgfältig Gedanken über die Funktion der Bäume in Deinem Nemeton, aber auch in Deinem Garten – als Ganzheit. Befasse Dich mit Literatur über Permakulturen und über das „Gärtnern" in Wäldern und Forsten und überleg Dir, welchen Nutzen Dein Garten durch das Pflanzen einiger Bäume hätte. Wäre das Anpflanzen eines Haines mit jedem verschiedenartigen Baumtypus gemäß den druidischen Aspekten wirklich eine so gute Idee? Stimm Dich mit Deiner Umgebung ab und lass sie Dir erklären, welche Baumarten am ehesten zuträglich sind. Beteilige Dich – falls es dies gibt – an Baumpflanzungsprogrammen in Deiner Umgebung. Falls es keine gibt, dann überleg Dir, ob es möglich ist, ein solches ins Leben zu rufen.

Das Wissen des Ortes. Druiden hatten eine intensive Verbindung mit der Erde, den Bäumen und den Tieren, die sie an jenen Plätzen vorfanden, wo sie lebten und lehrten. Besorg Dir ein Buch über Geomantie (*Nicholas* hat einige Bücher in diese Richtung geschrieben, zum Beispiel „Die Insel von Avalon", Llewellyn, 1996, und „Sedona, geheiligte Erde", Brotherhood of Life, 1989). Erforsche Deine Umgebung und geografische Region auf Hinweise, die von der Erde kommen, wie Kraftplätze, geopathische Areale und Gebiete, die auf gute Lebensbedingungen hinweisen. Jeder Platz, sei er nun groß oder klein, bietet Dir seinen spezifischen Lehren an.

Kräuterkunde. Halte Blumen, suche sie in der freien Natur, lern genügend über Kräuter, sodaß Du Dir selbst einen Kräutergarten anlegen kannst, züchte einige Heilpflanzen und einige Gewürzpflanzen und lerne, sie richtig zu verwenden. Als Literatur dazu empfehlen wir „Eine Kräuterkunde für Druiden von Ellen Evert Hopman.

Natur. Finde einen besonderen Platz in der freien Natur in der Nähe Deines Wohnsitzes; einen Platz in den Wäldern neben einem Gewässer, neben Felsbrocken, in den Bergen, am Stand, auf der Weide. Wenigstens einmal in der Woche sollst Du ihn aufsuchen. Nimm Dir weder Papier noch Bleistift mit. Laß die Seele baumeln. Sitz, liege, träume, schlafe, wandere und lausche den Botschaften, die aus der Natur kommen. Beobachte die Tiere, betritt ihre Welt. Beispielsweise kannst Du das Buch „Gespräch mit der Natur“ von Michael Roads lesen um zu lernen, auf die Mitteilungen der Natur, die sie Dir direkt sagt, zu lauschen. Lerne, Deinen Lieblingstieren zuzuhören, um zu erfahren, wie es ihnen geht, was ihnen passiert und was sie bedrückt.

Ein Krafttier (Totemtier). Mache jede Handlung, die Du auszuführen gedenkst, vom Blickpunkt eines Tieres aus. Wandere so, wie ein Reh schreiten würde, durch den Wald. Laufe, wie ein Pferd laufen würde. Sieh Deine Umgebung durch die Augen eines Fisches oder eines Vogels. Ersuche ein Tier, für etwa ein Jahr Dein Totem zu sein und arbeite Dich in seine angeborenen Fähigkeiten und Kräfte hinein. Welche Rolle spielten gewisse Tiere für Deine Vorfahren, und vermagst Du zu spüren, daß Dir dies heute bewußt wird?

Das Rad des Jahres. Zeichne für Dich ein eigenes Rad des Jahres – aufgrund Deiner Beobachtungen der Natur in Deiner Umgebung und merke darauf jene Dinge an, die Du zu feiern gedenkst. Lade alle archetypischen Vorstellungen – wie Götter, Göttinnen, Tiere oder Symbole – dazu ein, Dir dabei zu helfen.

KAPITEL 17: Verwendung des keltischen Baumalphabets

Bran erzählte den Leuten die Geschichte von seiner Reise ins Land der Frauen. Er verlangte von ihnen, diese in 60 Vierzeiler von Oghams auf eine Eibe zu schreiben. Dann sagte er ihnen lebe wohl und ab diesem Zeitpunkt gibt es über seine weiteren Wanderungen keine Nachrichten.
[aus: „Die Reise des Bran“]

Dieses Kapitel behandelt das keltische Baumalphabet und die Schwieigkeiten, die sich durch dessen moderene Interpretation ergeben. Die wertvolle Idee, Weisheit von den Bäumen zu erlangen, wird besprochen und das Kapitel schließt mit einer Beschreibung der Buchstaben und Eigenschaften, die sich auf den entsprechenden Baum beziehen.
Frühirische Texte haben mehrere Alphabete aufgezeichnet, über die deutliche und heiße Konfrontationen stattfinden. Publikationen befassen sich mit dem Alter und der Authentizität dieser Alphabete, ob sie drudischen Ursprungs sind und wie die Bäume, die der einzelne Buchstabe bezeichnen mit dem Kalender der Jahresablaufes in Beziehung stehen. Das eingängliche Zitat mag beispielsweise nicht einen typischen Erlaß wiedergeben, der von einem keltischen Stammeshäuptling erteilt wurde. Eher dürfte es sich so verhalten, daß spätere Kopisten der Erzählung von *Bran* sich dachten, dies sei eine Anordnung von ihm gewesen. Letztendlich dürfte das Einritzen von 60 vierzeiligen Versen in *Oghams* eine äußerst mühevolle Arbeit gewesen sein und eine Menge von Eiben benötigt haben. Das Konzept des keltischen Baumalphabetes selbst ist bedeutend wichtiger als alles andere vergleichbare.
Der symbolische Reichtum des Systems soll jedem Leser klarwerden, der sich dann seine eigene Meinung über die Aussagen machen kann.
Zu Beginn zwei wichtige Hinweise:
Erstens – die Buchstaben unseres modernen Alphabets haben aus sich selbst heraus nur eine geringe Aussage – während jeder Buchstabe des keltischen Baumalphabets eine ganze Konstellation von Bedeutungen in sich trägt, sodaß, wenn man sie zusammenfügt, eine ganze Kosmologie ensteht.
Zweitens – der alte keltische Kalender teilte die Zeit nicht in lineare gleichförmige Abschnitte ein – wie zum Beispiel in Sekunden, Minuten und Stunden, wie die Uhren sie messen. Viel mehr beruhte er auf direkte Beobachtung der natürlichen Kreisläufe – wie dem Tag, der Jahreszeit, der Sonne, der Sterne und des Mondes. Die Zeit war für Kelten nicht konstant. Sie hatte zyklische, relative und aufstrebende Periodizität, welche für verschiedene Wesen fluktuieren konnte.

Die Weisheit der Bäume

Eines Tages passierte folgendes in einem Wald von Dartmoor im Südwesten von England, dem Lieblingswald von *Nicholas*: *Nicholas* traf auf einen weiblichen Geist, den er *Awen* nannte und sie hatten ein längeres Gespräch. Die Aufzeichnung dieses Gespräches, die *Nicholas* aus dem Gedächtnis anfertigte, ist eine gute Einführung in bezug auf Bäume.

„Der erste systematische Versuch, die Positionen der Bäume im Ablauf des Kalenders festzulegen, machte *Robert Graves* in *Die weiße Göttin*“, so begann ich das Gespräch. „Aber da er sehr provokativ dachte, passierte es, daß *Graves* dem keltischen Baumalphabet einiges Unrecht tat, indem er die Art, in der es überliefert wurde umorganisierte. Er schuf eine Ordnung, die viel mehr auf seiner klassischen Bildung beruhte, als auf Nachforschungen über die Kelten.“
„Gut, das ist eine interessante Theorie“, antwortete *Awen*. Und sie setzte sich auf einen Baumstamm. „Erzähl mir mehr davon“.
„Ich will nicht behaupten, daß eine richtige und eine falsche Form des Baumalphabets gibt. In dieser Situation wandern wir durch den Wald unseres Unterbewußtseins und durch ein vieldimensionales Reich von Symbolen. Unser Unbewußtes mag wohl die Symbole für jeden individuell auf ganz verschiedene Weise anordnen, und jeder Weg ist gültig. Daher will ich in diesem Zusammenhang niemandem widersprechen.“
„Gut“, sprach *Awen*.
In „*Die weiße Göttin“* ordnete *Graves* die Bäume entsprechend einen Mondkalender mit 13 Abschnitten im Kreis an. Er erschuf so Tatsachen, die mit seiner Theorie übereinstimmten, indem er nur 13 anstatt der üblicherweise gebrauchten 20 Bäume verwendete. Wie schon der Name des Buches aufzeigt, suchte er die Göttin in Rahmen der Zeit und so erschien sie ihm dann auch. Das ist eine legetime Erklärung, aber sie gehört ihm ganz allein.
Er wußte nicht, daß die keltische *Sonnengöttinnen* das ganze System ändern konnten und er nahm den *Grünen Mann* nicht zur Kenntnis. Die Problematik ist die, daß fast jeder bis dato seine Interpretation übernahm, aber sie nicht hinterfragte.“
„Es muß doch irgendwelche ursprüngliche Quellen für das Baumalphabet geben, aus denen *Graves* seine Schlüsse zog“, sagte *Awen*. „Was sagen diese aus?“
„Eine dieser Quellen ist der irische Schriftsteller *Roderick O’Flaherty* – aus dem 17. Jh.“, antwortete ich. Er behauptete, sein Werk *Ogygia* sei in der ‚wahren bardischen Tradition‘, aber er konnte diesen Anspruch niemals untermauern.“
„Gut, und woher hatte *O’Flaherty* seine Informationen?“

„Das erste authentische Alphabet, welches wir kennen, ist das sogenannte *Ogham*, was ‚Sprache' bedeutet. Es wird behauptet, daß diese Schrift nach ihrem Schöpfer, dem Gott *Ogma Sonnengesicht* benannt wurde. *Ogham* ist ein einfaches Signalsystem, welches die Finger benutzte – und dies eher als ein wirkliches Alphabet. Es wurde zu heimlichen Informationsaustausch zwischen jenen benutzt, die den Code kannten.
Obwohl die Vorstellung angenehm ist, daß es auf diese Art von den Druiden verwendet wurde, haben wir dafür keinen Beweis. Tatsächlich haben wir nur die Verwendung von *Oghams* als Inschriften mit relativ prosaischer Natur: Grenzmarkierungen, Mahnmäler und ähnlichem. Diese Art von Inschriften wurde seit dem 4. und 5. Jh. an in Steine geritzt, zu einer Zeit, wo das Druidentum praktisch nicht mehr existierte und im 9. Jh. wurde sein Gebrauch zuletzt eingestellt".
„Nichts desto trotz, die frühen irischen Mythen berichten des öfteren, daß nach dem Tod von Heldinnen und Helden eine Inschrift und ihr Name mit *Oghams* in einen Stein geritzt wurden und dieser auf ihrem Grab oder Hügelgrab aufgerichtet wurde. Als *Fionn mac Cunhail* zum Beispiel die 3 Seehelden bestattete, da ordnete er an, daß ihre Namen ‚mit sich verzweigenden *Oghams*' auf Steine zu schreiben seien. Die Schwierigkeit besteht darin, daß wir noch keine Inschriften gefunden haben, die aus der Zeit stammen, von der man annimmt, in der der *Fenian-Zyklus* entstand – den letzten Jahrhunderten B.C.E. bis in die ersten Jahrhunderte C.E. Aber dies ist exakt jene Handlungsweise, die von den christlichen Schreibern des 10. bis 14. Jahrhunderts dem *Fionn* zugeschrieben wurde – weil dies gab dem ganzen den richtigen archaischen Wesenszug."
„Die bei weitem unschätzbarsten Hauptquellen für die *Oghams* sind das *Buch von Leinster* und das *Buch von Ballymote*. Das erstere wurde im 12.Jh. C.E., das zweite – zurückgreifend auf ältere Quellen im 14.Jh. C.E. geschaffen. Sie weisen auf viele *Ogham-Systeme* hin. Es ist offensichtlich, daß ein Schriftsystem, das auf Kerben in einem Stock oder Stein beruhte durchaus auch die Finger der Hand benutzen konnte. *Ogham* besteht aus 4 Sätzen aus jeweils 5 Zeichen. Jeder dieser Zeichensätze beginnt mit einem einzelnen ‚Finger', dann zwei und so weiter bis zu fünf, den Daumen mit einschließend. Schau, ich werde dies aufzeichnen!" Ich nahm Papier und Bleistift und zeichnete die jeweiligen Sequenzen auf.
Während des Zeichnens erklärte ich, daß der „Schreiber" (Einritzer) die Kante eines Steines als senkrechte Trennungslinie gebrauchte und Kerben beidseits von ihr anbrachte. *Awen* formte durch das Auflegen von Zweigen einige ihrer eigenen *Ogham-Zeichen* .

„Kehren wir zu *O'Flaherty* zurück",sagte ich – „er überliefert uns 2 Arten des ‚Baumalphabets', die in einem engen Naheverhältnis zum *Oghamsystem* stehen.
Sie bestehen jeweils aus 4 Sätzen von 5 Buchstaben. Jeder dieser insgesamt 20 Buchstaben steht für einen Baum – und das ist ja das wesentliche, das wir suchen. Allerdingswissen wir zur Zeit nicht, ob diese Alphabete als Entwicklung aus der ursprünglichen *Ogham-Schrift*, die von den Kelten angewandt wurde, anzusehen sind. Es könnte durchaus eine Erfindung von *O'Flaherty* sein. Das erste dieser Alphabete wird *Boible-Loth* genannt. Es lautet folgendermaßen." Nun schrieb ich das folgende nieder:

B L F N S H D T Cc (Q) M G Ng Y R A O U E I

„Faszinierend" sprach *Arwen*, ihre Stirn furchte sich infolge der Konzentration, die sie aufbrachte, als sie Efeugirlanden zusammenflocht. „Wie lautet das zweite Alphabet?"
„Dieses zweite, von dem *O'Flaherty* berichtet – und niemand weiß, welches älter ist – ist das bekanntere von beiden. Seine Anfangssequenz ist B L N – und daher wird es auch das *Beth-Luis-Nion* Alphabet – nach der Birke, Vogelbeere und Esche – genannt. *O'Flaherty* zeigt auf, daß es aus 13 Konsonanten besteht. Und dies ist auch jene Form, die *Graves* entwickelte, um sie mit seinem Mond- und Baumkalender, der ja 13 Monate hat, in Einklang zu bringen. Er schob die Vokale auf die Seite, und dies ist etwas eigenartig. Es lautet folgendermaßen."

B L N F S H D T C M G P R

„Das P ist hier das Äquivalent zu Ng – ngetal – das Schilfrohr. Wie auch immer, das *Buch von Ballymote* gibt auch dieses Alphabet mit allen 20 Buchstaben, inklusive der Vokale wieder und in dieser Form wird es allgemein benutzt." Ich zeichnete die Zeichen auf, wobei mir *Arwen* genau zusah:

B L N F S H D T C Q M G Ng Z R A O U E I

„Die Anfangssequenz ist – wie beim *Boible-Loth* – ebenfalls BLNFS. Aber das ist nicht wesentlich – in der irischen Tradition wurde dieses Alphabet immer das *Beth-Luis-Nion* genannt. Aus anderen Quellen kann man es schwer herausarbeiten, denn diese wurden durch spätere Kopisten verwirrt und durcheinandergebracht."

„Gibt es denn nicht eine andere frühe Quelle, die unverändert überliefert wurde und als Entscheidungshilfe dienen könnte?“ fragte *Arwen*, während sie an einem Stück Birkenrinde kaute.
„Das, was am ehesten der ursprünglichen Form entspricht, das ist die Inschrift am Stein von *Callen* in der Grafschaft Clare,“ antwortete ich. „Sie wird auf in etwa 300 C.E. datiert und lautet wie folgt.“

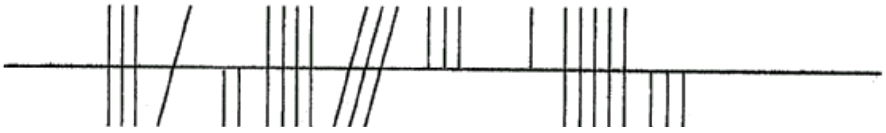
B L N T S B D T C Q M G Ng Z R

„Wenn wir die sich wiederholenden Konsonanten T und B durch F und H ersetzen, dann entwickelt sich auf einmal die BLN – Form.“
„So ist es“, sprach *Arwen*, nachdem sie sich selbst darauf abstimmte, die vorliegende 15 Konsonanten- und 5 Vokalefrom zu kontrollieren. „Zeig mir nun, wie dieses Alphabet mit der Ogham-Schrift in Zusammenhang steh!“

Sie zeichneten nun beide – zwischen ihnen – die folgenden Sequenzen auf und fügten die Namen der Bäume, die damit im Zusammenhang stehen, hinzu:

B	Beth	Birke
L	Luis	Vogelbeere, Eberesche
N	Nion	Esche
F	Fearn	Erle
S	Saille	Weide
H	Huath	Hagedorn, Weiß(Rot)dorn
D	Duir	Eiche
T	Tinne	Stechpalme
C	Coll	Hasel
Q	Quert	Apfel
M	Muin	Brombeere
G	Gort	Efeu
Ng	Ngetal	Schilfrohr
Z	Straiph	Schwarzdorn
R	Ruis	Holunder
A	Ailm	Föhre, Kiefer
O	Ohn	Stechginster
U	Ura	Heidekraut
E	Eado	Pappel
I	Idho	Eibe

„Die Mittellinie oder Notenlinie der Oghams ist die Teilungslinie" erklärte ich. „Daher könnte ein Schriftstück so ausgesehen haben."



„Nun siehst Du die Grenzen des Systems. Ursprünglich war es vielleicht nur eine Zeichensprache für lautlose Kommunikation. Das Buch von *Ballymote* erwähnt, daß eine Kante oder etwas ähnliches für die Grundlinie verwendet wurde, aber letztendlich konnte alles dafür benützt werden. *Robert Graves* vermutet, daß die Buchstaben an den Gliedern und Spitzen der Finger und des Daumens plaziert waren. Um eine Nachricht zu übermitteln, hätte man nur mit den Fingern der anderen Hand auf diese Punkte zeigen müssen. Das wäre zwar effektiv, aber sehr mühsam gewesen, und es gibt keinen Hinweis aus dem Altertum dafür."
„Mensch, das sind lauter Spekulationen, ist es nicht so?" sagte Awen. Sie nahm sich meine Zeichnung, die den Kalender mit dem Baumalphabet in Beziehung gebracht hatte. „Wie bist Du auf das gekommen?"
„Ich befürchtete schon, Du würdest mich das fragen", antwortete ich. „Diese Frage beunruhigt alle Keltenforscher. Ich glaube, es ist das Recht jeder Person, die Positionen der Bäume im Ablauf des Kalenders zu wählen. Einige mögen die 13 Positionen von *Graves* bevorzugen, aber mir sind die zwanzig lieber, weil das sieht nach einer vollständigen Sequenz aus. Die Esche bei der Sommersonnenwende, dem Hagedorn im Mai, Efeu und Schilfrohr bei der Wintersonnenwende, den Apfel zu Imbolc, das erscheint mir alles richtig. Einige Bäume können an anderen Positionen des Zyklus vorkommen. Zum Beispiel die Eiche kann kurz nach der Sommersonnenwende auftreten und die Eibe bei der Wintersonnenwende. Es wäre ein Fehler, ein exaktes Zusammenpassen zu erzwingen. Und so nebenbei, was wissen wir über Klimaunterschiede? Wahrscheinlich hatten die gallischen Druiden ein völlig anderes System der Bedeutungen eines jeden Baumes als die schottischen."
„Ja", sagte Awen „Druidentum arbeitet mit der natürlichen Umgebung. Das Baumalphabet ist eher ein Modell, um die Verbindung zwischen allen Dingen zu verstehen, als ein mentales System, das der Natur aufgesetzt wird. An jedem Platz sind die Dinge verschieden."
„Gut", sagte ich mit einer gewissen Abwehrhaltung. „Du siehst, wie passend dieses System das Jahr in vier Viertel einteilt, in dem man jeweils 5 Buchstaben zwischen den Mittvierteltagen hat". Sie zeichneten einen großen Kreis, markierten den Kalender und begannen, Bäume, die *Oghams* und das *Beth-Luis-Nion*-Alphabet rundherum anzuordnen. Awen überlegte, ob man nicht die Götter, die Göttinnen und die Tiere ebenfalls den entsprechenden Zeitpositionen zuordenen könnte, und auf einmal erwachte der gesamte Kreis zum Leben. Awen ordnete *Brigit* und ihre Tiere Imbolc zu, und die Sonnen- und Pferdegöttinnen der Sommersonnenwende. *Nicholas* plazierte Bel und seine Tiere bei Beltane, Cernunnos und seine Wesen bei der Wintersonnenwende (siehe folgende Abbildung). „Schau!" sagte Awen und entfernte dabei einige Laubreste aus ihren langen, schimmernden Haaren.

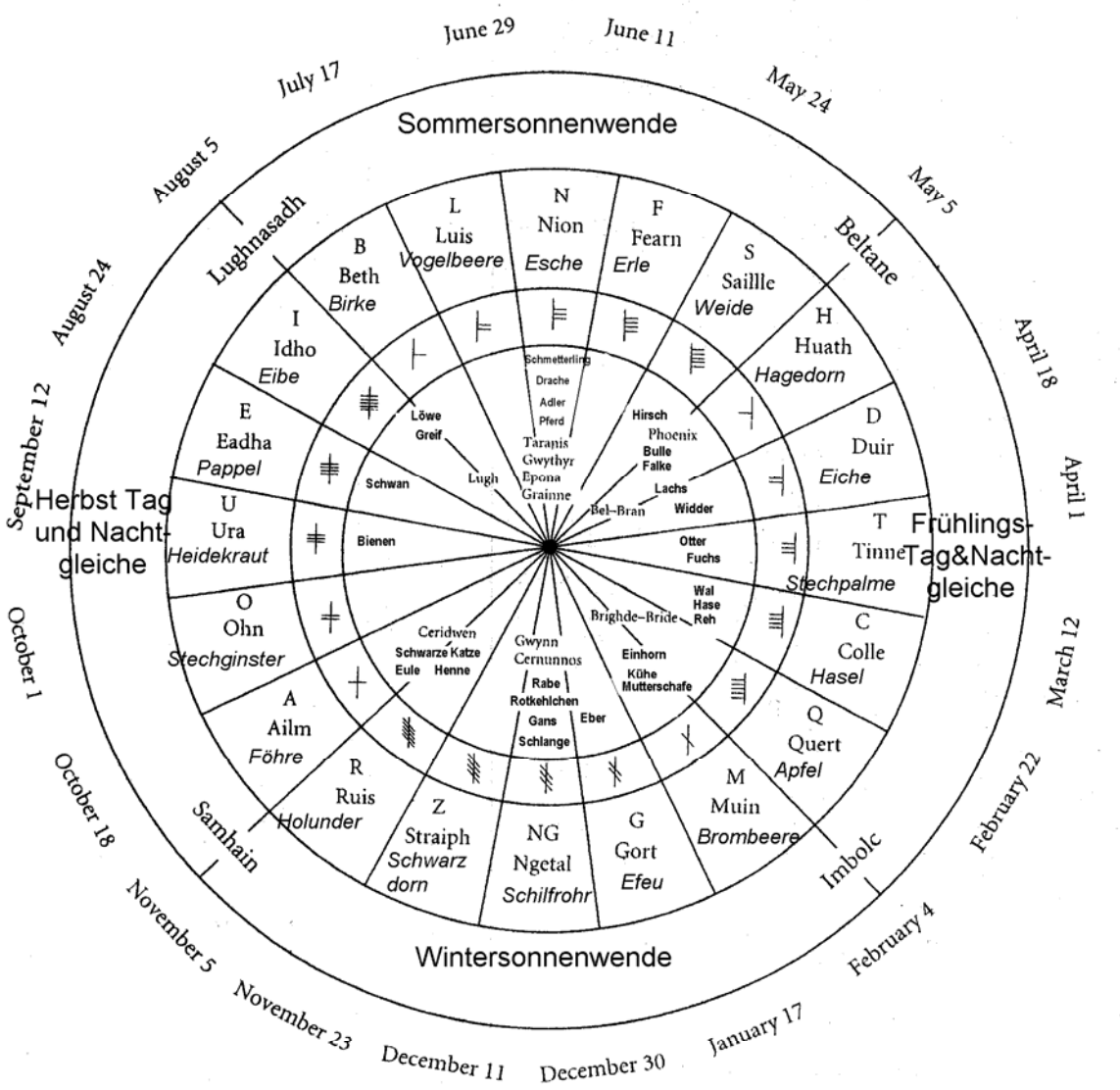
Der Kalender dreht sich in die eine Richtung des Kreises und das Baumalphabet in die andere. Wie kannst Du mir das erklären?“
„Ich weiß es nicht“, antwortete ich. „Es gibt überhaupt keinen Beweis dafür, daß die Kelten es auf diese Weise darstellten. Wir haben es einfach so gemacht. Aber es gibt sicher keine Regel, die vorschreibt, daß die Schrift in diese oder in die andere Richtung herumlaufen muß. Die *Ogham*-Schrift wird an einem Stein aufwärts gelesen.“
„Hat irgend jemand diese Form zur Gänze ausgearbeitet?“ fragte Awen, während sie kraftvoll die Bienen als die Tiere, die mit *Ura* in Verbindung gebracht werden, dem Entwurf einfügte und das Heidekraut bei der Herbsttag- und -nachtgleiche plazierte. In ihrer Publikation *Inner Keltia*, die von *Kaledon Naddair*, einer schottischen Gruppe, herausgegeben wurde, entwickelte diese Gruppe diese besondere Form“ antwortete ich. „Aber ich bin trotzdem der Meinung, daß alle, die Interesse daran haben, ihr eigenes Schema erarbeiten sollen, wobei sie die Bäume ihrer geografischen Umgebung verwenden sollen, bevor sie ihre Hirne mit Informationen von *Naddair*, *Graves* oder anderen Autoren aufladen sollen“.
„Meinst Du damit, daß unser Schema nur für uns und sonst niemanden gilt?“ fragte Awen.
„Gut, die Anordnung der Bäume und ihrer Oghams scheint mir entsprechend“, sagte ich. „Aber alles andere ist bloß ein Versuch, wahre Aussagen zu finden“.
„Ja, ich sehe“, sinnierte Awen. „Dieses Modell ist etwas zu starr. Wir brauchen irgend etwas, das eher mehr vierdimensional ist. Letztendlich sind dies Symbole und Kräfte, die von der unteresten Ebene der Natur emporsteigen. Buchstaben, die in einem zweidimensionalen Modell angeordnet sind, sind ein bloßes Spiegelbild der lebenden Natur. Mich wundert nicht, daß die Druiden vermieden haben, etwas zu schreiben“. Awen studierte die Zeichnung wieder für ein paar Minuten und bemühte sich, die Verzweigungen der Weisheit in ein Muster zu bringen, das der Ordnung ihrer inneren Welt entsprach.
„Für mich ist es der Jahrekreislauf, der das alles lebendig macht“, sprach ich. „Wenn ich mir ins Bewußtsein rufe, wie sich alles verändert, daß die Natur durch ihre zyklischen Abläufe geht und welche zentrale Funktion die Bäume bei all dem haben, dann verliere ich nicht den Kontakt zur Dynamik des Baumalphabets“.
Awen streckte sich. „Ihr Gelehrten seid alle gleich. Ihr versucht alles und erklärt alles. Allein das Wort Heuristik (Lehre, wahre Aussagen zu finden). . . Ja, elbe es ganz einfach! Tanze dazu! Wörter werden nur dann lebendig, wenn sie Dir aus dem Herzen, dem Zentrum des Lebens, strömen“.

Das keltische Baumalphabeth und der keltische Kalender

Die unten stehende Abbildung zeigt Dir das aus 20 Buchstaben bestehende Beth-Luis-Nion-Alphabet in Verbindung zu den Bäumen und Oghams und der Positionen einiger Götter, Göttinnen, und Krafttieren im Ablauf der keltischen Mittviertelfeste und des Jahreskalenders. Dieser Kalender ist, wie schon oben erwähnt, sehr sujektiv und soll daher nur als Modell für eine Neuentwicklung, gemäß Deiner Umgebung dienen und bei der Interpretation helfen.

Weitere Erläuterungen von Ogham-Systemen:

1) Kaledon Naddair, „Einige Geheimnisse aus dem schamanischen Kalender“
2) Edred Thorrson, „Das Buch von Ogham: Das keltische Baumorakel“
3) „The Ogham-Tract“, *Auraicept na nÉces,* George Calder (1917)



Die keltischen Bäume

Der folgende Kalender beschreibt die Bäume nach dem Beth-Luis-Nion-Alphabet und ihre Position im Jahreszyklus, sowie die dazugehörigen Elemente und Oghams:

Birke

Die Birke ist der erste Baum, sie wächst rasch auf neu erschlossenem Boden, besonders auf leicht sandigen Böden in exponierten Lagen. Sie steht für einen neuen Anfang. Sie hat eine weißsilbrige Rinde und wirft wenig Schatten. Sie ist nicht tief verwurzelt und kann daher vom Wind leicht umgeworfen werden. Ihr Holz verrottet schnell und brennt rasch und heiß. Man verwendet Birkenzweige, um geheiligte Räume zu kehren und aus dem Holz kann man Schutztalismane anfertigen.

Eberesche

Die Eberesche, Vogelbeere oder Gebirgsesche ist ein graziöser Baum, der rasch aber nicht hoch wächst. Man findet sie in höher gelegenen Regionen. Sie hat doldenförmige weiße Blüten im Frühling und trägt rote Beeren im Herbst. Sie ist eine der drei „Hexenbäume“ und hat prophetische und schützende Eigenschaften. Sie brennt lange und heiß und Ebereschenfeuer werden zum Herbeirufen der Geister der Toten verwendet.

Esche

Sie ist die Schwester der Eberesche, ein hoher und schlanker Baum, der zur Sommersonnenwende gehört. Als letzter Baum bekommt sie im Frühling Blätter und verliert diese auch als einer der ersten im Herbst, wobei sie geflügelte Samen fallen läßt. Sie liefert das beste Feuerholz und wird auch zum Anfertigen von Handgriffen und Stielen von Äxten und für Speerschäfte verwendet. Der nordische Weltenbaum – die Weltesche Yggdrasil ist eben eine Esche. Drei der 5 heiligen Bäume Irlands, nämlich der in Tortu, Dathi und Uisneach waren Eschen. Sie ist der Baum des Himmelsgottes Lugh, der in walischen Mythen in Adlerform in ihren Zweigen ruht.

Erle

Vorzugsweise wächst die Erle mit Wurzeln im Wasser. Gerne bildet sie Gruppen von eher kleinen Bäumen. Im Winter verleiht sie den Flußufern einen rötlichen Farbstich. Aus ihrer Rinde kann man roten Farbstoff gewinnen. Das Holz brennt sehr schlecht und verrottet rasch, wenn es austrocknet, aber widersteht der Verrottung, solange es feucht bleibt. Sie ist der Baum von Bran, dem Gesegneten, der durch das Meer watet, sich quer über einen Fluß niederlegt und über ihn wurden Hürden gelegt, damit er mit seinem Körper eine Brücke bildet.

Weide
Die Weide wächst neben dem Wasser, erreicht oft große und prächtige Dimensionen, besonders als Trauerweide. Sie steht mit dem Mond und den Hexen in Verbindung. Die Wörter „*willow*“ (Weide), „*wicker*“ (Korbgeflecht), „*wicket*“ (Gatter), „*witch*“ (Hexe) und „*wicked*“ (böse) stammen alle vom selben Wortstamm. Das Holz wird vorzugsweise für Prophezeiungen und die Entwicklung von psychischen Kräften verwendet. Verwende ihrer Reiser zum Korbflechten und Besenbinden.

Hagedorn
Der Hagedorn verschönert die Landschaft im Frühling mit dichten Blüten, deren Schattierungen von weiß bis ins tiefe Rosa reichen. Ihre Blüten krönen die Maienkönigin, aber Ehen werden erst im Juni geschlossen, weil die Energie von *Beltane* rasch verpufft. Der Baum wird nicht hoch, aber sehr alt und ist im Herbst reichlich mit roten Beeren geschmückt, die gerne von den Vögeln verzehrt werden. Eine Wildrose neben einer Quelle ist glückverheißend und wird gerne zum Anbringen von Wunschbändern und anderen Mitteilungen verwendet.

Eiche
Der keltische Name für Eiche – *duir*, ist eng mit Druidentum und dem Öffnen einer Tür verbunden. Sie ist ein Baum von enormer Stärke; Du kannst nicht einmal einen Nagel hineinschlagen, wenn ihr Herzholz gealtert ist. Eichenwälder waren der Höhepunkt der ökologischen Entwicklung im Europa der Nacheiszeit. Sie beherbergten eine ganzes Heer von abhängigen Pflanzen und Tierarten. Der lateinische Name für die Eichel ist *glans* und die maskuline Schönheit des Baumes wird oft erwähnt. Das Holz brennt lange und wird vorzugsweise für rituelle Feuer zur Sommersonnenwende verwendet. Die Eichen werden sehr alt und haben so viele wurzeln wie Äste. Der Eichenknüppel von *Dagda* konnte mit dem einen Ende etwas erschaffen und mit dem anderen zerstören.

Stechpalme
Die Stechpalme mit ihren immergrünen Blättern und feuerroten Beeren erfreut die Herzen in den späten Wintermonaten. Der traditionelle Stechpalmenknüppel oder Axtstiel prüft Stärke und Mut. Aus Stechpalmen macht man gute Holzkohle und ihr keltischer Name, *tinne* ist der Stamm des englischen Wortes für Zunder (*tinder*). Sie steht in Beziehung zu *Cu Roi mac Daire* und dem *Grünen Ritter*.

Hasel
Die Hasel wächst reichlich in Europas Wäldern, besonders gern gemeinsam mit Eichen. Sie wurde regulär gezogen, um Holz von verwendbarer Größe für Bauten, Zäune und kurzlebige Strukturen zu erhalten. Bevorzugt wird ihr Holz für Vorhersagen verwendet.

Man kann relativ leicht *Oghams* in sie ritzen. In einem irischen Mythos wurden die Nüsse der neun Haseln der Poesie und Inspiration dazu verwendet, die fünf Lachse der Weisheit zu füttern. Sie steht in Verbindung mit dem Reiher.

Apfel

Die süßen Blüten und Früchte des Apfelbaumes liefern die Speise für die Bewohner der Anderswelten. Er ist der Baum des Paradieses und der übernatürlichen Nahrung Apfelbaumalleen kennzeichnen häufig die Zugänge zu den Anderswelten – wie zum Beispiel die Allee auf der Insel *Avalon*.

Brombeere

Sie ist eine der Nichtbäume des Baumalphabets. Die Brombeerhecke oder „Rebe“ der Fruchtbarkeit kann aber auch vergiften. Ihre Dornen hemmen das Fortschreiten und ihre Ranken umschlingen den Suchenden. Brombeeren schließen Plätze ein, wo die verlorengegangenen Teile der Seele schlafen und die Seele muß durch ihre dornigen Passagen hindurchdringen. Zu *Imbolc* verspricht sie die Ganzheit im kommenden Jahr.

Efeu

Efeu gedeiht im Winter, indem er sich an ihre schlafenden Wirtspflanzen, die Bäume klammert. Er zerstört den Wirt solange nicht, bis daß er alt ist und im Sterben liegt. Efeu ernährt das Rotwild in der kargen Zeit und ihre Beeren sind Futter für hungrige Vögel. Efeu gedeiht im Schatten und begünstigt Verwandlung. Er wächst gerne an dunklen Orten und bringt das Alte zu Fall, um so die Wiedergeburt zu sichern. Er steht in Verbindung zu Hern (*Cernunnos*).

Schilfrohr

Obwohl es kein Baum ist, hat es seinen sicheren Platz in diesem Alphabe, weil es früher große Flächen von Marschland in Europa bedeckte. Es wird als Baustoff für Böden und Dächer verwendet und bietet einem großen Artenreichtum von Wildtieren Unterschlupf. Das Schilf hat die Kraft, aus der Tiefe mit seinen Wurzeln kaltes Wasser heraufzuziehen und bildet ruhende Landschaften. Es kann gebogen und gebunden werden. Ein gebrochenes Schilfrohr ist das Symbol für alles, das nicht vertrauenswürdig ist, weil es zeigt etwas, das hart und unbeugsam ist. Schilf ist mit dem Lachs der Weisheit und den meisten Wasserwild in Verbindung.

Schwarzdorn

Auf den ersten Blick hin scheint es, daß Schwarzdorn nachteilige Eigenschaften hat. Er bildet dunkle, weit ausgedehnte. Undurchdringbare Dickichte und ist durch steife Dornen geschützt. Aber er bietet ebenso Unterkunft und Nahrung für viele Wildtiere und seine frühen Blüten sind süß und erfreulich anzuschauen. Wenn man ihn richtig pflanz und pflegt, dann ist er einer der besten Heckengewächse.

Holunder
Er ist ein heiliger Baum. Die Kelten hatten ein derartig strenges Verbot, ihn abzuschneiden, dessen Verletzung praktisch ein Todesurteil bedeutete. Er ist der bevorzugte Baum der Elfen und soll nie beschädigt werden. Da sein Holz dünn und markhaltig ist, erreicht er keine hohe Festigkeit, dafür hat er die Kraft der ewigen Regeneration. Auch wenn man ihn bis in den Tod hinein abschneidet, wächst er rasch wieder nach. Die durchdringend riechenden Blütendolden und die dunklen, purpurnen Beeren liefern reichlich Nahrung für Tiere und einen wohlschmeckenden Wein für die Menschen.

Föhre
Die Föhre ist die Leitpflanze für die dunkle Hälfte des Jahres und kennzeichnet die Eingänge zu den dunklen Plätzen im Inneren. Sie wird gerne als Gesteck ins Zimmer gebracht, besonders als Dekoration zur Wintersonnenwende. Sie brennt mit einer raschen, hellen Flamme. Man findet sie oft an hoch gelegenen und glücksverheißenden Plätzen.

Stechginster
Der Ginster wächst auf mageren Böden und alle Sorten haben gelbe Blüten. Zu seiner Blütezeit strahlt er derartig, daß man oft meint, ein Hang steht in Flammen. Aber die feurige, stachelige Natur macht ihn schwierig und wenig nutzbringend. Wenn man ihn zieht, kann er allerdings kräftige Hecken und Wegbegrenzungen bilden.

Heidekraut
Ähnlich dem Ginster bedeckt das buschige Heidekraut karge hochgelegene Böden und verwandelt zur Blütezeit diese in purpurne Teppiche. Im Gegensatz zum Ginster hat es ein sanftes und nachgiebiges Gemüt. Seine süßduftenden Blüten bestehen lange und zeigen eine Vielfalt von Farben. Heidekraut ist glückbringend, besonders bei Liebesangelegenheiten.

Pappel
Sie ist ein zitternder, wispernder Baum – „Der Baum, der spricht“. Sie ist ein magischer Baum, die Bewahrerin der Sprache, die aber kein Geheimnis für sich behalten kann. Es ist leicht zu verstehen, daß sie rasch wächst, abgeholzt werden kann und wieder nachwächst – und so ist der Baum das Sinnbild für Tod und Wiedergeburt.

Eibe
Sie ist der Baum des Todes und der Verwandlung. Aus ihrem Holz macht man Särge, Waffen – wie Langbogen und Dolchgriffe – und benutzt sie zum Einritzen von Inschriften. Verletzt man sie, dann sondert sie fortlaufend rötlichen Saft ab, sie ist blätterlos und ihre rote Beeren sind für Menschen giftig. In ihrem tiefen Schatten kann nichts wachsen. Sie wird sehr alt, erreicht einen großen Umfang und vermag sich ewig zu erneuern, denn laufend sprießen Schößlinge aus ihrem hohlen Kern oder dem Boden herum.

Übungen

Dein heiliger Baum. Befasse Dich eingehend mit heiligen Bäumen und dann wähle einen als Deinen Lehrer für ein Jahr aus. Erforsche seine Heilkräfte, Verwendung und seine Symbolkraft. Gehe häufig zu einem Baum dieser Art, setz Dich unter ihn, schlaf dort, klettere hinauf, rieche ihn, lausche, was er Dir sagt, sprich zu ihm, sing und beobachte ihn laufend, während aller vier Jahreszeiten. Bitte ihn um die Erlaubnis, sein Freund zu sein, in Kontakt mit seinem Geist zu treten und von ihm zu lernen.

Der keltische Baumkalender. Zeichne Dir einen keltischen Baumkalender auf einem großen Blatt Papier auf. Kennzeichne die Jahreszeiten und die wichtigsten Feste. Versieh ihn mit dem Beth-Luis-Nion-Alphabet und den korrespondierenden Ogham-Zeichen. Häng ihn an eine passende Wand und schreib an entsprechenden Stellen alle Tiere, Bäume, Pflanzen oder Gottheiten hinein, die Dir im laufe des Jahresablaufes einfallen. Das ist besser, als irgend etwas aus dem Baumkalender in diesem Buch abzuschreiben – versichere Dich, daß alles was in Deinem Kalender steht, für Dich eine sinnvolle Bedeutung hat.
Du schaffst Dir mit dieser Übung ein eigenes Hilfsmittel zur Kommunikation. Es wird Dir beim Ausüben Deiner Magie helfen. Bäume aus Deiner eigenen Umgebung werden für Dich sicher sinnhafter sein, als jene aus dem nördlichen Europa. Erinnere Dich daran, daß die Symbolik und Bedeutung, die sich um einen europäischen Baum gerankt hat, auch auf einen anderen Baum in Deiner Umgebung zutreffen kann.
Man kann in New Mexico wunderbar mit Bäumen, die dort wachsen, kommunizieren, obwohl es sich hauptsächlich um Baumwolle, Weide, Wacholder, Pinien, Ponderosa-Kiefer, Zedern, Sycamoren, Pappeln und verschiedene Eicharten handelt.

Oghams. Mach Dir einen Satz von Ogham-Zeichen, indem Du sie in Holz ritzt, die jeweils von jenem Baum stammen, der in Beziehung zum entsprechenden Zeichen steht. Wir empfehlen, Stöckchen von Fingergröße anzufertigen und in diese das Zeichen zu ritzen oder einzubrennen. Diese Stöckchen sind als *Coelbren(i)* oder „Omen-Stöckchen“ bekannt (wenn Du diese nicht anfertigen kannst, dann probier ganz einfach Oghams auf Mundspatel oder Eßstäbchen zu zeichnen). Wenn Du Dir von einem Baum Holz nimmst, dann vollziehe ein Dankes- und Weiheritual. Eines Tages kannst Du vielleicht eine Pilgerreise in keltische Länder machen und dort das Holz jener Bäume finden, welches die Kelten selbst benutzten. Welch eine Herausforderung ist es, ein Ogham auf ein Schilfrohr zu schreiben! Birg Dein Ogham-Set zum Schutz in einer Tasche und verwende es für Vorhersagen, so wie in Kapitel 4 beschrieben.

KAPITEL 18: Schulen des druidischen Verstandes

Ich war ein Tropfen in einem Regenguß
Ein Schwert in der Hand
Ein Schild in der Schlacht
Die Saite einer Harfe.
Neun Jahre verzaubert,
Im Wasser, im Schaum
Ich nahm Feuer in mich auf
Ich war ein Bauman einem verborgenen Platz,
Es gibt nichts, von dem ich nicht ein Teil war.

Dieses Kapitel befaßt sich mit der Ausbildung der Druiden, mit Gedichten und anderem ursprünglichen Quellenmaterial, das einen Blick in die Funktion des druidischen Verstandes erlaubt. Außerdem beschreibt es die bardische Tradition, die auf uns gekommen ist, und gibt eine Anleitung wie man diese Fertigkeiten in sich selbst pflegen kann.

Die Bardenschulen

Wie wir aus historischen Quellen wissen, wandten die Druiden viel Fleiß dazu auf, ihren Verstand zu schulen. Neben Techniken der Inspiration, mit denen wir uns im nächsten Kapitel befassen, verbrachten die Druiden viele Jahre mit der Entwicklung ihres Geistes. Dieses bestand aus dem Auswendiglernen des reichen Schatzes an mündlicher Überlieferung und das Erlernen des Zusammenstellens von hochkomplizierten dichterischen Versmaßen, Strukturen und Kanons. Wir können uns vorstellen, daß die Druiden schon im zarten Alter damit begannen, eine große Anzahl von Gedichten auswendig zu lernen. Taliesin erwähnt, daß 300 Gedichte ein Minimum waren und sagte von sich, daß er 900 mehr wüßte. Zu diesem fügten sich Geschichten, Geschichtswerke, Stammbäume und Gesetze hinzu. An den Königshöfen wurde von den Druiden erwartet, daß sie aus dem Gedächtnis eine Menge von Informationen kundtun konnten. Sie waren die herumreisenden Bibliotheken der Kelten. Sprachgewandtheit beim Rezitieren aus dem Gedächtnis wurde hochgelobt. Druiden hatten nicht nur die Augabe, Informationen zu liefern, sondern sie trugen diese mit Authorität in wohlgestalteten Texten und oft begleitet von Musik vor. Zu einem großen Teil wurde dies mit Hilfe eines gewissen Formalismus und durch das Wiederholen von bekannten Erzählungen vorgenommen. In Hinblick auf die Dichtkunst – wie auch immer – da konnten die Druiden ihre Zuhörerschaft mit Schöpfungen aus dem Stehgreif überraschen, sie konnten jemanden ehren, kritisieren, satirisch behandeln und über andere erheben, wobei sie einer erkennbaren dichterischen Formvorstellung folgten.

Die Kelten verehrten den Kopf und es ist anznehmen, daß diese Verehrung ihre Wurzel in der Macht hatte, die dem gesprochenen Wort zuerkannt wurde. Das Wort eines Druiden, so wird gesagt, konnte Schlachten unterbrechen, Kämpfer voneinander trennen, Stimmungen locker machen, zum Lachen anregen und im Gegensatz dazu Trauer, Tränen, Flüche, Spott herbeiführen oder sogar eine ganze Versammlung in Schlaf versetzen. Diese Macht des Wortes stammt aus dem Kopf. Dort war das Fenster zur Weisheit der Seele. Die Ausbildung des Druiden zielte darauf hin, ein besonderes Geschick zum Umgehen mit Worten zu entwickeln und damit die Fähigkeiten der Seele auszudrücken.

Die Bardenschulen von Irland, Schottland und Wales bewahrten diese Tradition und es schreibt Daniel Corkery in seinem Buch „Das versteckte Irland“ wie folgt: „Die Bardenschulen hatten mit praktisch jeder anderen Institution der *gael* gemeinsam, daß sie einen wesentlichen Faktor im Leben des ganzen Volkes darstellten. Und nichts wurde so mißverstanden oder so unterschätzt bzw. völlig von jenen weggelassen (den Engländern) . . . die die irische Geschichte niederschrieben“. Die literarische Tradition Irlands stand im Mittelpunkt des irischen intellektuellen und spirituellen Lebens und diese Tradition hat ihren Ursprung in den druidischen Praktiken durch die ganze keltische Zivilisation hindurch.

Die Bardenschulen fungierten als „Laienuniversitäten“ neben den mönchischen Institutionen. Sie waren frei jener Grenzen und Bindungen, die die Kirche hatte und gerade das wich ganz deutlich von allen anderen Unterrichtsanstalten im Rest von Europa ab. Bedenke den Grund dafür: Die Bardenschulen hielten einen lebendigen und fruchtbaren Meinungsaustausch mit dem Volk aufrecht, indem sie nicht die Geschichte, Gesetze und Literatur der Griechen und Römer, sondern die Geschichte, Gesetze und Literatur Irlands in irischer Sprache studierten. Hast Du das Gefühl, daß Du Dich selbst zu einem Dichter ausbildest, wenn Du die folgende bemerkenswerte Beschreibung einer irischen Bardenschule liest? Diese stammt aus dem „Memoiren des Marquis von Clanricarde“ – veröffentlicht 1722.

Die poetischen Seminare oder Schulen . . . waren nur für jene zugänglich, die von Dichtern abstammten und bereits innerhalb ihres Stammes eine gewisse Reputation hatten . . . Die Voraussetzungen, die am Anfang gefordert wurden, waren gut zu lesen, in seiner Muttersprache schreiben zu können und ein gutes Gedächtnis. Es war . . . notwendig, daß diese Übungen an einem abgeschiedenen Ort in einem Garten . . . weit weg von jeglichem Lärm . . . das Bauwerk war eine heimelige niedrige Hütte, und die Betten . . . jedes in einem kleinen Raum ohne viel Einrichtung . . . ohne Fenster, um den Tag hereinzulassen . . . Die Studenten wurden nach sorgfältigen Prüfungen zuerst einmal in Klassen eingeteilt . . .

Die Professoren . . . stellten eine Aufgabe, die der Fähigkeit jeder Klasse angemessen war, sie bestimmten die Anzahl der Reime und erklärten, was dabei hauptsächlich zu beachten sei – wie die Anzahl der Silben, Vierzeiler, das Einvernehmen, das Zusammenpassen, den Schluß und den Gesamteindruck, all das war durch genaue Regeln vorgegeben. Die gestellte Aufgabe . . . wurde in der Nacht aufgegeben, sie arbeiteten es getrennt auf . . . den ganzen nächsten Tag in Dunkelheit, bis zu einer gewissen Stunde in der Nacht . . . begannen sie es zu schreiben . . . später . . . gab jeder Schüler seine Vorstellung in einem großen Raum, wo die Meister warteten.
Jeden Samstag an den Abenden von Festtagen verließen sie die Schule und gingen einzeln zu den noblen und reichen Bauern der Umgebung, wo sie gut bewirtet wurden und ihre Kunst darboten . . . Die Menschen . . . sandten abwechselnd jede Woche . . .jegliche Art von Gebrauchsartikeln und Nahrungsmittel, um die Akademie zu unterstützen, so daß dadurch der Dichterfürst . . . sein Wohlergehen hatte. Die Ausbildung dauerte sechs bis sieben Jahre, bevor einem Schüler der letzte Grad, die Meisterschaft zuerkannt wurde . . . So wie jeder Professor oder Meisterdichter von irgend einem Prinzen oder großen Lord abhängig war, der seinen Stamm unterstützt hatte, so hatte er enge Bindungen zu ihm und seiner Familie und er zeichnete daher in einem guten Versmaß Heiraten, Geburten, Todesfälle, Erwerbungen, die im Frieden und Krieg gemacht wurden, Heldentaten und andere bemerkenswerte Vorfälle auf. Er war zum Beispiel dazu angehalten, eine Elegie auf das Ableben seines Lords, dessen Anhang oder eines seiner Kinder zu verfassen und auch einen Hochzeitsgesang, wenn die Gelegenheit dazu da war. Aber auch wenn er irgend einen epischen oder heroischen Vers für einen anderen Lord oder einen Fremden machte – es wurde erwartet, daß wenigstens ein Hinweis oder eine Zeile darin vorkam, die auf seinen Patron hinwies . . . Der letzte Teil . . . wurde normalerweise mit einem großen zeremoniellen Gehaben in einem Zusammenspiel mit vokaler oder instrumentaler Musik aufgeführt. Der Dichter selbst sprach dabei kein Wort, aber er dirigierte und achtete darauf, daß jeder seine Rolle richtig ausführte. Der Barde, der als erster den Text und die Komposition von dem Dichter erhielt, der lernte es sorgfältig auswendig und nun rezitierte er es ordentlich und hielt Schritt mit der Harfe . . .

Als die Engländer im 17. Jh. wieder eroberten, erließen sie grausame Gesetze zur Unterdrückung, nicht nur, um das Volk zu unterwerfen, sondern sie und ihre Kultur für immer zu zerbrechen. Das ist der neuzeitliche Beginn der „Schwierigkeiten“. Den Iren war es in ihrem eigenen Land verboten, wählen zu gehen, das Land ihrer Vorfahren zu besitzen, ein Geschäft zu betreiben, die katholische Religion zu praktizieren, sich durch Anwälte bei Gericht vertreten zu lassen oder ihre Muttersprache zu sprechen!

Dadurch verfielen die Bardenschulen relativ rasch und mit ihnen starb auch die Lehre um das Praktizieren der Brehon-Gesetze. Die unvergleichliche literarische Tradition, die die Iren durch die dunklen Zeitalter hindurch aufrecht erhielten, war ebenfalls verboten. Die Engländer versuchten die bodenständige Ausstrahlung der Vergangenheit auszulöschen. Sie versuchten, die einzige europäische literarische Verbindung zurück zur exzellenten mündlichen Mitteilungsfähigkeit der Kelten zu zerstören. Sie versuchten, ihre Gesetze und Buchstaben einem Volk aufzuzwingen, das eine ältere, verschiedenartige und viel feinere Überlieferung hatte. Sie bestraften systematisch die bodenständige, intellektuelle, spirituelle und kulturuelle Identität der Iren und damit ihren Stolz.
Die meister Europäer und Nordamerikaner der Gegenwart erführen nie von dieser erleuchteten Mythologie, Literatur, Dichtkunst und Musik und wahrlich, sie wurden dazu gebracht zu glauben, daß das nie existierte. Wir bezeichnen das als Verbrechen gegen die Menschheit.
Wie wir sehen werden, überlebte trotzdem diese großartige Fähigkeit, mit dem geschriebenen und gesprochenen Wort umzugehen in anderen Formen. Trotz der Verfolgung behielten die Iren einige ihrer reichen kulturellen Überlieferungen. *Mayas* Großvater wurde 1867 in der Grafschaft Meath geboren und kam ca. 10 Jahre später in die Vereinigten Staaten. In seinem ersten Lebensjahrzehnt in Irland, wobei er nur 2 Jahre die Schule besuchte, aber stark den Einflüssen der mündlichen Überlieferung um den Herd herum exponiert war, hatte er sich unzählige Gedichte und Geschichten gemerkt. Bis zu seinem Tod – er wurde über 90 Jahre alt – konnte er passend zu jeder Gelegenheit Reime und Legenden von sich geben. Das Wissen seines bardischen Geistes füllte viele Reihen von Tonbändern, die von ihm aufgezeichnet wurden.
Stell Dir vor, wie viel Menschen während einer ganzen Lebensperiode lernen konnten, wenn bereits ein Bauerbub soviel aufnehmen konnte! Der beliebte Schotte, Robert Burns, genauso wie die Iren Yeats und Joyce und viele andere männliche und weibliche Dichter und Schriftsteller haben unsere Literatur mit der bardischen Gabe der Kelten bereichert. Die Walliser haben ihre Verbindung mit der mentalen Ausbildung im Druidentum mittels des Eisteddfod (beschrieben im Kapitel 14) aufrechterhalten; bis zum heutigen Tag beeinhalten die Regeln für ihren Dichterwettstreit 24 verschiedene poetische Formen. Deine forschreitende druidische Ausbildung bedarf, daß Du damit beginnst, Deine Macht in bezug auf das gesprochene und geschriebene Wort zu entwickeln. Die Wiederbelebung der Bardenschulen beginnt in Deinem Wohnzimmer! Es wird von Dir nicht weniger verlangt, als selbst mit einer Bardenschule anzufangen! Trifft Dich mit ein paar anderen interessierten und motivierten Kelten einmal im Monat, aber das regelmäßig.

Trachte, daß jeder über 5 ungewöhnliche und anregende Themen etwas auf verschiedenen Blättern zu Papier bringt. Gib sie in eine Schüssel und laß einen der Anwesenden ein thema ziehen. Jeder der Teilnehmer schreibt nun während 10 bis 15 Minuten ein Gedicht über dieses Thema; dies nennt man „getimetes“ Schreiben. Die einzige Regel dabei ist, daß Du nicht aufhörst zu schreiben, auch wenn Deine Feder Dir sagt: „Dieses Thema ist fad und ich glaube, ich schlafe dabei ein“. Lies dann Dein Gedicht laut vor ohne daß Du dabei von jemand unterbrochen wirst. Der Nächste nimmt dann wieder ein Thema aus der Schüssel und jeder schreibt über diesen neuen Inhalt. Und so wird das für 2 Stunden gemacht. Der Zweck dabei ist, dabei den bardischen Geist zu schulen und zu erweitern und nicht die Kritik. Wenn Du jetzt die oben angeführte Beschreibung der alten Dichtkunstseminare nochmals liest, dann wirst Du noch mehr Anregungen dafür bekommen, was zu üben ist. Trainiere verbissen Dein Gedächtnis, lerne jedes Gedicht auswendig, das Du je wissen wolltest. Lerne sowohl gereimte Texte als auch solche, die in Prosa geschrieben sind, auswendig. Studiere die wenigen Bücher, welche das innewohnende Versmaß und die komplizierten Formvorschriften, die den Kelten teuer waren, beschreiben. Lies laut Gedichte, die walisisch, irisch oder im schottischen Gälisch verfaßt sind. Es ist völlig egal, wenn Du diese Sprachen nicht aussprechen kannst, Du wirst doch die Rythmen und die betonten Silben herausspüren, besonders durch die Verbesserung des Gefühls dafür durch häufiges Wiederholen. Du kannst ja auch Tonbänder besorgen, wo diese Gedichte von Personen, die diese Sprachen beherrschen, aufgesagt werden. Nimm Kassetten mit Deinen eigenen Gedichten auf und gib sie an Deine Familie und Freunde weiter. Veranstalte abendliche Lesungen, wo Du Deine eigenen oder die Werke anderer zum besten gibst. Biete an, auch bei anderen Familien während eines literarischen oder keltischen kulturellen Abends aufzutreten. Benutze die Gabe Deiner Dichtkunst für jede Gelegenheit – Heirat, Geburt, Tod, Schulabschlüsse, und Geburtstagen. Schreib wenigstens ein paar lyrische oder originelle Zeilen auf eine Karte. Biete an, Trinksprüche und Ehrungen zu rezitieren und mach Satiren über politische Ereignisse. Wenn Du das Talent dazu hast, dann sing auf Hochzeiten. Rezitiere zu Harfenmusik. Wenn Du ein Instrument spielen kannst, dann habe es immer griffbereit, sodaß Du immer Dein Talent präsentieren kannst. Wichtig zur Entwicklung zu einem Barden ist die Teilnahme an einer „Burns-Nacht“! Robert Burns lebte vor 200 Jahren in Schottland. Er vermochte wie ein Kelte mit Worten umzugehen, er schuf „Auld Lang Syne“ und huderte von beliebten Gedichten, wounter auch herzhafte Trinksprüche und drollige Reime vorkommen. Jeden 25. Jänner versammeln sich Menschen schottischer Abstammung auf der ganzen Welt

zum Abendessen, zum Trinken und der Poesie wegen, um seinen Geburtstag zu feiern.
Dudelsäcke kündigen das Eintreffen des traditionellen Festmahls, bestehend aus *haggis* (gehackte Schafinnereien und Haferschrot im Schafsmagen gekocht) und Kräutern an. Du wirst dann die lyrischen Ergüsse hören, die die Leute im vergangenen Jahr entwickelt haben. Eine solche Burns-Nacht wird Dich in Windeseile mit der bardischen Geschichte verbinden.
Nimm an einer teil, oder organisiere selbst eine.
Lies, lies und lies immer wieder die Gedichte, die Du magst und versuche, ihnen nachzueifern. Wenn Du wirklich eines Deiner Lieblingsgedichte gelesen hast, dann leg Dich nieder, mach ein paar Entspannungsübungen und füg dem Gedicht ganz einfach die nächsten zwei Verse hinzu. Du glaubst vielleicht nicht, daß Du das kannst: aber wenn Du es getan hast, dann wirst Du sehen wie unglaublich leicht es war. Immer, wenn es Dich überkommt, leg Dich nieder, bedecke Dein Gesicht und dichte während die Musik hörst. Erlerne und übe, nichts von Deinen Gedichten vor dem nächsten Tag niederzuschreiben. In der Dunkelheit, vorm Einschlafen, gib Deinem bardischen Geist ein Thema auf und laß Dich ganz einfach treiben, wobei Du weißt, daß die Worte durch das Sinnieren in Deinen Träumen kommen werden. Dein ewiges Selbst hat lange Zeit darauf gewartet, sprechen zu dürfen.

Der Krieg der Worte

Als er in Emain Macha ankam, lud Bricriu Conchobor und sein ganzes Gefolge zu seinem Fest.
„Ich will hingehen“, sprach Conchobor, „wenn es die Ulstermänner so wollen“
„Wir werden nicht hingehen“, sprachen Fergus und die anderen. „Weil, wenn wir das tun, dann wird es bald mehr Tote als Lebendige geben, da es bekannt ist, das Bricriu versuchen wird, uns gegeneinander aufzuhetzen.
„Gut, wenn ihr euch verweigert“, sprach Bricriu „dann werde ich Streit zwischen Königen und Häuptlingen, Meisterkämpfern und Kriegern heraufbeschwören“.
„Wir werden nicht kommen, um dies zu vermeiden“, sprach Conchobor.
„Ich werde den Vater gegen den Sohn hetzen“, sprach Bricriu.
„Wir werden nicht kommen, um dies zu vermeiden“, sprach Conchobor.
„Ich werde die Mutter gegen die Tochter hetzen“, sprach Bricriu „und die Brust der Frau gegen die Brust der Frau schlagen“.
„Dann wird es wohl besser sein, daß wir kommen!“ sprach Fergus; „Aber laßt uns zuerst miteinander beraten!“

So setzten sie sich zusammen und Sencha, der Druide, riet ihnen, was sie tun sollten: „Stellt acht Schwertträger rund um Bricriu“, sagte er „und diese sollen ihn dazu zwingen, das Haus in jenem Moment zu verlassen, wo er sein Fest eröffnet“.

So beginnt *Bricriu's Fest oder Der Krieg der Worte der Frauen von Ulster*. Wo *Sencha* wiederholt, das Denken und die Kräfte eines Druiden unter Beweis stellt. Im weiteren Verlauf der Geschichte befiehlt er als vorsitzender Druide drei kämpfende Champions – *Cochulainn*, *Conall* und *Laegaire* – voneinander zu trennen. Augenblicklich springen König *Conchobor* und sein Champion *Fergus* auf und trennen die Männer. Etwas später, als die Frauen jener drei Champions den Streit wieder aufnahmen, spricht *Sencha*: „Diese Nacht wird kein Krieg mit Waffen ausgetragen werden, sondern bloß ein Krieg der Worte“.

Auf diese Art wendet *Sencha* geschickt eine potentiell tödliche Situation in eine, die durch Sprachgewandtheit geklärt werden konnte. Die Kelten waren üblicherweise heißblütig, besonders wenn es um die Verletzung ihrer Ehre ging und gewohnt, Beleidigungen mit Waffengewalt zu beantworten. Aber es gab eine Sache, die sie viel mehr als Kämpfe bewunderten – das wohlgewählte Wort, die Musik der Barden und die Gedichte, die aus der Tiefe der druidischen Gedankenwelt kamen. Faszinierenderweise kann man feststellen, daß es drei Frauen, nicht Männer, waren, die im „Krieg der Worte“ gegeneinander antraten. Die keltische Gesellschaft respektierte Frauen als Sprecher und Dichter. Hier als Beispiel eine Rede, die *Emer*, die Frau des *Cuchulainn*, hielt:

Es gibt keine Frau, die nur annähernd an die Schönheit meiner Erscheinung und Gestalt herankommt. Keine hat meine Weisheit, meine strahlenden Augen, meine Freundlichkeit und mein Gehaben. Keine hat die Freude und die Kraft bei der Liebe so wie ich sie habe. Ganz Ulster begehrt mich. Ich bin der Kern des Herzens. Wenn ich ledig wäre, würde es keinen Ehemann unter euch diese Nacht geben, der am Morgen noch bei seiner Frau wäre.

Die Macht, die Du als Sprecher entwickelst, beginnt damit, zu sagen, wo und für was Du stehst. Deine Sprachgewandtheit kommt aus dem Selbstvertrauen, welches Dir aus dem Herzen Deines ewigen Selbsts erwächst. Bestärke dieses Selbstvertrauen, indem Du ein Gedicht schreibst, in dem Du die „Ich-bin . . .“-Form wählst und lese es bei der nächsten Versammlung vor. Das ist nicht die zeit, um bescheiden oder scheu zu sein, eher sollen Deine Worte die Position Deines Egos ausdrücken. Stell Dir ein entsprechendes Thema und schreibe zehn Aussagen über Dich selbst nieder, die diesem Thema entsprechen. Ein Beispiel kann sein: „Mein Kessel brennt mit . . .“ Wähle die bezeichnendste Antwort aus und flechte sie am nächsten Tag in ein Gespräch ein. Versuche mit der Geschicklichkeit eines „Druidendiplomaten“ einen

Kampf zu beenden, einen Konflikt auszugleichen oder einen toten Punkt zu überwinden. Perfektioniere Dich, entwickle Dich weiter zu einem geschickten Kämpfer mit Worten.

Das Feuer im Kopf

Im *Song of Amergin* – möglicherweise das älteste Gedicht, das jemals an den Stränden der keltischen Inseln niedergeschrieben wurde – deklamiert der Dichter wie folgt:

Ich bin der Gott, der das Feuer im Kopf formt.
Wer, außer mir, verbreitet Licht in der Versammlung auf den Bergen?

Überlege, was diese Zeilen bedeuten – „Feuer im Kopf". Konnte das Feuer im Kopf die Erleuchtung des Bewußtseins jener sein, die sich zur Versammlung auf dem Berggipfel trafen? Glaubst Du, daß es das gesprochene Wort ist, welches die Schwingung der Wahrheit, Schönheit und Macht hat? Glaubst Du, daß der „Gott" ein Druide war, der großartige Sprachgewandtheit entwickelte? Wir wissen, daß der Lebenszweck der Druiden war, in jeder Situation zur Wahrheit der Eigenständigkeit beizutragen (siehe Kapitel 15). Und dies kam von jenem Wissen, welches sie sich in ihrer langen Ausbildung gemerkt hatten und von der Weisheit, die sie durch die Erfahrung vieler Lebensperioden erworben hatten. In erster Linie konzentrierte sich ihre Ausbildung auf die Entwicklung ihrer verbalen, dichterischen und bardischen Fähigkeiten.

Eine der verbalen Fähigkeiten, die die Druiden hatten, war die Satire. Es ist gewiß, daß die Druiden ihre Fähigkeiten nicht nur für den Frieden, sondern auch für den Krieg nutzten. Im Kapitel 1 haben wir gesehen, wie die Dichter der *Tuatha Dé Danann* Satiren gegen die Formorianer in der zweiten Schlacht von *Moy Tura* anwandten. Das großartige Epos *Táin Bó Cuailnge* berichtet, wie Königin *Maeve* versuchte, *Ferdiad* zu überreden, *Cuchulainn* zu bekämpfen:

Maeve sandte Sendboten aus, um Ferdiad zu ihr zu holen, aber dieser wollte nicht kommen, weil er wußte, was sie vorhatte. Daher sandte Maeve Druiden und Satiriker um drei äußerst verletzende Satiren über ihn zu verfassen, voll Spott und Beleidigung und um ihn lächerlich zu machen. Trotzdem kam er nicht. Daraufhin befahl Maeve den Druiden drei Berggipfelsatiren über ihn zu machen, sodaß auf seinen Wangen Blasen der Scham, der Blamage und der Schande aufschossen. Daraufhin kam Ferdiad zu Maeves Zelt, weil er sich dachte, es sei besser, durch Speere als durch Satiren gefällt zu werden.

Für Menschen, deren Existenz von ihrer Ehre und der Reputation ihres Namens abhängig war, vermochte die Verbreitung einer Satire ihren totalen Niedergang, ja sogar ihren Tod zu verursachen. Eine weit verbreitete Form

der Satire war es, einem König oder Stammeshäuptling den Mangel an Großzügigkeit vorzuwerfen.

In der Satire, von der man annimmt, daß sie als erste in Irland verfaßt wurde, verursachte der Dichter *Cairbre* den Sturz des Königs *Bres*. Er vergalt ihm seine mangelhafte Gastfreundschaft mit Worten. Die Satire ist inhaltlich die Umkehr des königlichen Segens.

Ohne Essen auf dem Teller,
ohne Kuhmilch fürs Kalb, um es aufzuziehen,
ohne Unterkunft in der Dunkelheit der Nacht,
ohne Lohn für den Geschichtenerzähler
das sind die Gebräuche des Bres.

Eine weitere verbale Fähigkeit der Druiden war das Loblied. *Taliesin* schrieb in seinen Werken viel über die „seichten" und „närrischen" Dichter, die um die reichen und mächtigen herumscharwenzelten. Trotzdem tat er das selbst, indem er Loblieder auf die Könige seiner Ära sang und seinen Mäzen *Elphin* mit Komplimenten überhäufte. Aber wenn wir die Werke *Taliesins* überprüfen, ist das Hauptthema seiner Lobgesänge die Seele, die im Rahmen vieler Lebensperioden Selbsterkenntnis erwirbt. Wenn wir die „Ich-bin" oder „Ich-bin-gewesen"-Formen durch die *Taliesin* glänzt, lesen, dann müssen wir uns selbst fragen, wo ist das „Ich", welches spricht? Was ist die Natur des „Ichs", welches das folgende beansprucht?

Ich war der Lehrer des ganzen Universums.
Ich werde das bis zum letzten Tag auf der Oberfläche der Erde sein.

Die außerordentliche Dichtkunst von *Taliesin* ermöglichst uns vielleicht, den optimalen flüchtigen Blick in die Gedankenstruktur eines Druiden zu werfen. Seine Dichtungen stammen zwar aus der nachdruidischen Ära, aber sie schwingt mit Bildern aus diesen alten Zeiten. Keltische Mythen und Legenden blieben in Wales bis ins 6. bis 10. Jh. C.E. lebendig. Das Verhaltensmuster von herumreisenden Barden, die in den Hallen der Mächtigen sprachen, dürfte, obwohl es 1000 Jahre früher stattfand, das selbe gewesen sein als zu *Taliesins* Zeiten. Es kam häufig zu einem Gedankenaustausch mit irischen „Kollegen". Obwohl *Taliesin* schon christlichen Einflüssen unterworfen war, schimmert doch in jedem Vers der heidnische Druide keltischer Provenienz durch.
Entwickle Deine Fähigkeiten als Redner. Achte auf die Wörter und ihre Bedeutung. Wenn irgend etwas so leicht wie das Wort „Verflixt!" als Fluch herauskommen kann, dann überleg Dir, wie Du es benutzt. Da die Satire so total zerstörend wirken kann, überleg Dir, wie Du sie anbringst. Die Kelten würden der Aussage „Stöcke und Steine können zwar meine Knochen brechen, aber Schimpfwörter werden mich nie verletzen", sicher nicht beipflichten. Ist es wirklich fruchtbringend und lustig, wenn Du jemanden vorsätzlich hänselst? Was ist das Gegenteil der Satire?

Sprich aus, was Du bei anderen wirklich magst und bewunderst – und so kannst Du ein zutreffendes Loblied lernen. Achte auf das Feuer im Kopf, wenn Du leidenschaftlich und gewandt gesprochen hast.
Was entzündet dieses Feuer? Kannst Du das wiederholen? Wenn Du das nächste Mal Dein Kind maßregelst oder mit Deinem Partner über wichtige Dinge diskutierst oder wenn Du bei der Arbeit argumentieren mußt, dann tu es mit Feuer im Kopf. Deine Botschaft soll aus dem Kessel der Inspiration kommen, wenn Du vom Mittelpunkt Deines Selbsts aus sprichst, dann wird Dir die Welt zuhören.

Das spiralenförmige Schloß

In der nächsten Zeile des oben begonnenen Gedichtes sagt *Taliesin*, der „Erste der Dichterfürsten“ wie folgt:
Ich habe auf einem gefahrenbringenden Sitz gesessen, über Caer Sidi.
Ich werde weiterhin mich zwischen den drei Elementen herumwälzen.
Dieser kurze, rätselhafte Vers enthält so viele Anspielungen auf die Mysterien, die im Mittelpunkt der druidischen Denkvorstellung stehen, daß es Wert ist, ihn genau zu durchleuchten. Der gefahrbringende Sitz oder Stuhl ist jener, von dem aus der Dichter Wissen von sich gibt. Der Sitz des Barden ist der Gipfel bzw. das Zentrum aller menschlichen Erfahrung. Er ist schwer erreichbar, aber Worte, die von dort aus gesprochen werden, haben die Macht, die Welt zu verändern. Noch heute wird in Wales dem Sieger bei einem Bardenwettbewerb als Preis ein „Miniatursessel“ überreicht. Es gibt in Wales einen beeindruckenden Berg, den Cader Idris. Eine Sage berichtet, daß jene, welche eine Nacht auf dem natürlichen Felsentraum auf seinem Gipfel verbrachten, entweder starben, wahnsinnig oder Dichter wurden. Dies ist ein direkter Hinweis auf den „gefahrbringenden Sitz über Caer Sidi“, aber in diesem Zusammenhang müssen wir tiefer in die Gedankenwelt der Druiden eindringen.
Einige sind der Meinung, daß Caer Sidi das rotierende, schimmernde Schloß von Arianrhod sei. Im Walisischen bedeutet Caer Sidi das „Spiralförmige oder rotierende Schloß“, während es im Irischen ein Wohnort der Sídhe bedeuten kann. Arianrhod ist die Schwester des großen Zauberers Gwydion ap Don. Sie lebt in einem Schloß, das der Küste von Anglesey vorgelagert ist und von dort aus regelt sie die Gezeiten. Ihr Name bedeutet „Silbernes Rad“ und sie dürfte eine Mondgöttin sein. Ihr Name hat auch Bezug zur Corona Borealis und daher wahrscheinlich auch zum Polarstern. Ihr Schloß steht im bezug zur axis mundi, die sich zwar nicht selbst bewegt, aber um die herum die Welt rotiert. Robert Graves hat den obigen Vers übersetzt, um dabei die Bedeutung der Ruhe im Mittelpunkt klarer herauszuarbeiten.

Er gibt die letzten Zeilen folgendermaßen wieder: „ . . . das Herumwirbeln ohne Bewegung der drei Elemente.“
Unterhalb von Arianrhods Schloß gibt es einen bodenlosen Brunnen. Dort liegt ein großartiger Schatz, aber es ist äußerst gefährlich, nach ihm zu suchen. Legenden berichten, daß *Arianrhod*, als sie – mißgeleitet – versuchte, ihn an sich zu reißen, den Eingang zu den verbotenen Tiefen öffnete und daraufhin das Meer sie und *Caer Sidi* verschlang. Möglicherweise waren *Arianrhod* und *Gwydion* in inzestuöse Sexualmagie verwickelt. Obwohl sie auf ihre Jungfräulichkeit nicht verzichten wollte, ist sie die Mutter des Gottes *Lleu Llaw Gyffes*. Nachdem sie ihn verleugnet, besucht er sie dreimal. *Taliesin* sagt: „Dreimal lag ich im Gefängnis des *Arianrhod*.“
Dies mag ein Hinweis auf die drei Besuche des Lleu in *Caer Sidi* sein. Der erste Besuch war um einen Namen, der zweite um Waffen und der dritte um eine Frau zu bekommen.
Wenn *Caer Sidi* auf den Hügel der *Sídhe* hinweist, dann müssen wir annehmen, daß zur Druidenausbildung auch Nachtwachen an solchen Orten gehörte. Irische Mythen enthalten einige Hinweise darauf, daß die *Sídhe* die Macht hatten, etwas zu verdrehen. Die Burg von *Curoi mac Daire*, der Sitz der *Sídhe* von Munster konnte beispielsweise nach Sonnenuntergang nicht mehr betreten werden, weil es so rasch rotierte. Es war sicher gefährlich, die Wohnstätten der Sídhe zu besuchen, denn dies konnte dem Eindringling den Tod oder Wahnsinn, aber auch Inspiration bringen.
Es ist nicht klar, was die „drei Elemente“ in *Taliesins* Gedicht bedeuten, aber wahrscheinlich handelt es sich um Erde, Himmel und Meer. Sie mögen gleichermaßen zu den drei Tropfen aus dem Kessel der Weisheit, einer der vielen druidischen Triaden und zu den drei Zweigen des Wissens – den Barden , filidh und Druiden – in Beziehung stehen.
Der Thron der Barden, um den herum sich das Universum bewegt, verharrt selbst im Stillstand. Das dürfte ein Gleichnis für das Selbst sein, um das sich die Wahrheit der Eigenständigkeit und alle unsere Handlungen während unserer Lebensperiode drehen. Nimm Dir jetzt Zeit, spirituelles Stressmanagement zu üben. Beruhige Dich in Deinem Innersten. Laß Ereignisse um Dich herumwirbeln, aber laß Dich nicht von ihnen mitreißen. Ruhe in der Sicherheit, daß Dein spiralförmiges Schloß standhaft aus Deiner Seele herausstrahlt. Vertraue ihm. Sprich aus Deinem Mittelpunkt.
Wenn Du über Veränderungen in Deinem Leben oder große Vorhaben diskutierst, dann frag Dich – als ein Druide – selbst: „Ist das der gefahrbringende Sitz oberhalb von *Caer Sidi*? Fühle ich Erregung und Angst zugleich? Ist das für mein Bestes? Was rät mir meine Weisheit in bezug auf die beovrstehende Entscheidung?“ Vielleicht kann eine Nachtwache Deine Wahl erleichtern.

Such Dir einen Ort aus, wo Du die ganze Nacht mit den keltischen Gottheiten in Verbindung stehen kannst, und sinniere. Beschreib Deinen Zwiespalt in Schriften oder Bildern. Werde Dir über Deine Absicht klar. Benutze alle druidischen Kräfte, Deine Hilfsmittel und Deine Magie, um diese Nachtwache tiefgründig und zielstrebig zu verbringen. Du wirst eine Antwort finden, die notwendig ist, aber es mag nicht unbedingt jene sein, die Du Dir wünscht.
Von diesem Stand der Erkundung der druidischen Denkstruktur schreiten wir im nächsten Kapitel fort um unsere schöpferische Kraft der Inspiration weiterzuentwickeln.

Übungen

Die Gedichte des Taliesin. Lies seine Gedichte – Quellen findest Du in Hinweisen am Ende dieses Kapitels und in der Bibliografie am Ende dieses Buches. Lies die Gedichte laut. Hinterfrage jene Stellen, die formalistisch sind und bringe in Erfahrung, wo sie auf eine andere Ebene wechseln. Studiere die „Ich-bin"- und „Ich-bin-gewesen"-Formen und wiederhole Dir diese Zeilen. Verinnerliche Dir, was sie hervorbringen und füge selbst Zeilen hinzu, die Dir dabei in den Sinn kommen.

Die Nachtwache. Die Druiden suchten Inspiration in der Natur und hatten eine keltische Version der visionären Erfahrungssuche der Indianer Noramerikas. Taliesin erlangte dichterische Weisheit im Rahmen einer Nachtwache. Er war dabei an einer Fischreuse aufgehängt, in der Dunkelheit und er wurde von den Gezeiten hinaufgehoben und hinuntergezogen. In Anlehnung an die Bardenschulen sinnierten die Schüler über das „Ihnen aufgetragene Thema . . . aufgegeben über die Nacht, sie arbeiteten getrennt daran . . . den ganzen nächsten Tag in der Dunkelheit". Die schottische Version des *Tarbhfeis* berichtet, daß die Druiden des nachts neben einem Wasserfall oder einem Gewässer lagen um einen Blick in die Zukunft und Inspiration zu erlangen. Verbring die Nacht bei einem Equivalent zum steinernen Thron auf dem Gipfel von *Cader Idris*. Des morgens wirst Du tot, verrückt oder ein Dichter sein! Wir empfehlen, daß ein Druide der Gegenwart sich einige Zeit alleine in der Natur nehmen soll: Aber ein kurzer Besuch genügt nicht! Du sollst dort wirklich einen ganzen Tagesablauf und eine Nacht verweilen oder länger, lang genug um die Wichtigkeiten des täglichen Lebens ganz hinter Dir zu lassen. Allerdings sollst Du es dabei bequem haben, sodaß Deine körperlichen Bedürfnisse nicht gestört sind und so dem Geist die Möglichkeit geboten wird, sich mit tiefgründigen Angelegenheiten zu befassen. Das Selbst hat ein Muster der Schaffenskraft, welches weitgehend mit der Natur abgestimmt ist und es dauert eine gewisse

Zeitspanne, um sich genügend zu entspannen und auf diesen inneren Rhythmus einzugehen.
Wenn Du Dich an diesem abgeschiedenen Ort befindest, dann rezietiere Gedichte, die Du oder andere verfasst haben, bis daß die spontane Musik und Poesie Deines Selbsts Dich durchfließt.

Der Thron des Barden. Im Rahmen eines Gruppenrituals soll jener auserwählt werden, der die größte Sprachgewandtheit besitzt. Diesem gebührt „Der Thron des Barden". Wenn Du es magst, dann bereite dafür einen Sitz vor. Laß die erwählte Person darauf Platz nehmen und spüren, wie es ist, wenn man sich in der druidischen Gedankenwelt gefindet. Ermuntere diesen „Barden des Tages" dazu, spontan zu sprechen.

Geschichten erzählen. Merke Dir Geschichten, Gesänge oder Gedichte, die druidische Lehren enthalten. Arbeite das wesentliche Thema einer Geschichte heraus uns schmücke es aus. Es ist nicht unmittelbar notwendig, sich an Details zu erinnern, da diese wie zufällig erscheinen werden. Sei beim Erzählen der Geschichten flexibel. Beachte die Reaktion Deiner Zuhörer. Einige Teile werden je nach den Zuhörern fesselnder als andere sein. Wenn Du zu einer „örtlichen heidnischen Gemeinschaft" dazugehörst, dann lerne diese Geschichten und Gedichte, um sie „bardischen Zirkeln" wiederzugeben.

Der bardische Zirkel. Wenn es einen solchen in Deiner Gemeinschaft nicht gibt, dann schaffe ganz einfach dieses wunderbare Brauchtum. Lade Freunde zu einer Abendveranstaltung ein, bei der aus dem Gedächtnis rezitiert wird. Oder halte den bardischen Zirkel im Rahmen von bereits existierenden Festen und Veranstaltungen ab. Die Vorgangsweise ist relativ einfach: Versammelt euch um ein Feuer und reicht den „Sprecherstab" oder ein ähnliches Objekt im Kreis herum. Wenn der Stab zu Dir kommt, dann ist es an Dir, zu rezitieren, zu singen, oder Musik zu machen. Wenn Dir gerade nichts einfällt, dann reiche ihn weiter. Laß den Stab so lange in der Gemeinschaft kreisen, bis daß jeder, der dazu bereit war, irgend etwas geboten hat. Laß ja nicht eine Person dominieren! Du kannst ein Zeitlimit setzen oder anbieten, daß, sobald jeder dran war, jeder der will nochmals etwas darbieten kann. Wir halten unseren bardischen Zirkel an Abend vor Beltane und auch in der Burns-Nacht ab.

Literaturhinweise:
Taliesin – Cad Goddeu – „Die Schlacht der Bäume"
Daniel Corkery, „Das verborgene Irland"
Dillwyn Miles, „Das Geheimnis der Barden der britischen Inseln"
Bridriu's Fest
Táin Bó Cuailnge
Leabhar Gabála Érenn

W. F. Skene, „The Four Ancient Books of Wales“
Robert Graves, „Die weiße Göttin“

KAPITEL 19: Das Ruhen im Flußbett der Inspiration

Ich kenne das Land, weil ich das Land bin.
Indem ich den Fluß über mein Gesicht fließen spüre!
[Cam Smith, *Notes from the Mountains* (Notizen aus den Bergen)]

Dieses Kapitel befaßt sich mit traditionellen Übungen, um druidische Inspiration zu erlangen. Es beschreibt die Verwendung von Symbolen, Visionen, Dichkunst und des gesprochenen Wortes, um Magie auszuüben.

Die Macht der Poesie

Als er in einem Sturm auf einem Schiff von der Küste Irlands weggetrieben wurde, da machte der Dichter *Amergin* folgende Anrufung:

Jene, die in der großen fruchtbaren See herumgewirbelt wurden,
die mögen nun Land erreichen, Irland.
Sie mögen jetzt einen Ort auf seinen weiten Ebenen finden
Auf seinen reichen Bergen und in seinen grünen Tälern.
Sie mögen nun einen Platz finden, in seinen früchteschweren Wäldern
Auf seinen Flüssen und tiefgründigen Gewässern.
Sie mögen nun ihre Versammlungen auf jenem Land haben,
und ihr König in Tara, dem Hügel der Stämme.
Die Söhne von Miled sollen auf jenem Land zu sehen sein
Und ihre Schiffe sollen dort einen Liegeplatz finden.
Wegen jenem Land, welches nun in der Dunkelheit liegt,
ist es, daß ich diese kühne Anrufung mache.
Laß unsere Druiden und unsere Meisterpoeten, laß ihre gelehrten Frauen,
darum flehen, daß wir in jenes Land kommen, welches ich jetzt benenne.
Das Land der noblen Frau, Ériu (Irland).
[Aus dem *Leabhar Gabála*, das „Buch der Invasionen“]

Amergin hatte in diesem absolut wunderschönen Gedicht einiges ausgedrückt. Er und seine Begleiter, die Söhne von *Miled* – sie kamen aus dem gälischen Spanien – hatten eine Herausforderung der *Tuatha Dé Danann* angenommen: sie sollten sich jenseits der 9. Welle begeben. Wenn sie von dort den Weg zur Küste zurückfinden konnten, dann könnten sie die Herrschaft über Irland antreten. Indem sie einen fürchterlichen Sturm entstehen ließen, warfen die *Tuatha Dé Danann* die Schiffe der Galizier weit ins Meer zurück und zerstörten es beinahe. *Amergin* nutzt nun den Moment. Er warf ganz einfach sein Gedicht, welches er aus den Tiefen seiner Inspiration schöpfte, dem Sturm mitten ins Antlitz. Daraufhin beruhigte sich der Sturm sofort und die Schiffe gelangten ans Ufer.

In dieser Geschichte erobert *Amergin* Irland durch die Macht seiner poetischen Anrufung. Seine Worte beruhigen die Elemente, und was noch erstaunlicher ist, die Göttin des Landes selbst empfängt und akzeptiert die Neuankömmlinge. Durch diese Tatsache wurde den Gälen die Souveränität über Irland für ewige Zeiten übertragen. *Amergin* erreichte durch das gesprochene Wort etwas, was sonst nur mittels vieler blutiger Schlachten, oder gar nicht, erreicht worden wäre.
Dies ist die Magie, welche Druiden infolge der Inspiration zur Verfügung steht. Relativ häufig ist das Zentralthema dieses Buches „Die Macht des Wortes". Was können wir mit dem Beispiel, das uns *Amgergin* gibt, anfangen? Sein Name bedeutet „geboren aus dem Gesang", und das gibt einen deutlichen Hinweis. Wir selbst müssen als Dichter „wiedergeboren" werden. Um das zu erreichen, müssen wir uns überlegen, was es bedeutet, die Position eines keltischen Dichters einzunehmen. Unsere Worte müssen einer Person angepaßt sein, die für die Eigenständigkeit spricht. Jeder von uns ist als Druide ein *poetus laureatus*, indem er für unsere eigene Wahrheit der Eigenständigkeit spricht. Unsere Urteilssprüche müssen die Weisheit des Alters widerspiegeln und die Aufmerksamkeit unserer Gemeinde positiv auf sich ziehen. Wir suchen nämlich nur dichterische Gerechtigkeit. Wir müssen der Ungerechtigkeit die Wahrheit ins Gesicht schleudern. Wir müssen an die Kraft und Gewalt unserer Absicht glauben. Als Druiden sind wir dazu verpflichtet, klar zu denken, unsere Gedanken zu erkennen und unsere Überlegungen auf machtvolle Art auszudrücken.
„Dichter" (Poet) bedeutet eigentlich Schöpfer; ein druidischer Dichter ist daher für die Schaffung von Wohlbefinden in unserem ganzen Lebensraum verantwortlich.

Imbas, und ein Bekenntnis

Als wir uns entschieden, dieses Buch zu schreiben, da war es eine Frage des Vertrauens auf unser *Imbas*, unsere Inspiration. Wir stimmten überein, daß direktes Wissen über die Druiden unmöglich zu erhalten war, da historische Quellen diesbezüglich verfälscht und verschleiert wurden und daß eigentlich nur gewisse Erfahrungen über sie in den Schriften von solchen Gelehrten wie *Miranda Green* und *Peter Berresford Ellis* zu erfahren waren. Wir nahmen zur Kenntnis, daß archäologische Funde zwar wertvoll sind, aber nichts über die Geschichte ihrer Eigentümer aussagen konnten. Genauso wie uns klar war, daß die frühen schottischen, irischen und walisischen Texte zwar unvollkommene aber die einzig wirklichen Quellen sind, die uns gestatten, in die Ideewelt und Praktiken der Druiden Einblick zu nehmen. Diese keltischen Mythen und Legenden verschaffen die wesentlichen Bezüge, mit deren Hilfe die archäologischen Funde erklärt und interpretiert werden können.

Alles, was keltisch oder drudisch ist, kann nur aus diesem einst mündlichen und jetzt niedergeschriebenen Überlieferungen hervorgehen. Die einzige andere materielle Quelle sind wir selbst, indem wir infolge von Inspiration unser Bild von den Druiden erfahren und erweitern.
In den letzten 100 Jahren wurde viel über die Druiden geschrieben und einiges davon erscheint inspiriert. Leider Gottes ist viel davon reine Erfindung, obwohl die Autoren immer wieder behaupten, daß sie authentisch sind. Diese Schriften haben sich unkritisch in das Ganze des druidischen Wissens eingeschlichen. Häufig erzählen sie uns viel mehr über die Gedanken der „Herrschaften", die im 18. und 19. Jh. diese Werke verfassten, als über die Druiden.

Isaac Bonewits hat äußerst klug das Material über das Druidentum in 3 Kategorien eingeteilt:

1. In der ersten Kategorie, dem „altheidnischen" Druidentum gehört alles, was wir, als in der keltischen Periode der Druiden entstanden, verifizieren können
2. Die zweite Kategorie, das „mittelheidnische" Druidentum entstand in der Gedankenwelt der meist männlichen Alterumsforscher vom späten 17. Jh. an bis in die Mitte des 20. Jh. Dies war ein Versuch, etwas fortzusetzen oder wiederzubeleben, das jene als altheidnisch betrachteten.
3. Die dritte Kategorie, das „neuheidnische" Druidentum leitet sich von den Arbeiten kritischer Wissenschafter, Archäologen und dem radikalen, alternativen, spirituellen Vorstellungen der letzten Hälfte des 20. Jh. her. Wenn wir Bonewits folgen, dann ist Neuheidentum ein „bewußter Versuch, so viel als möglich des traditionellen westlichen Monotheismus und Dualismus aus der Gedankenwelt zu entfernen" (aus den Ideen und Handlungen).

Wir wollen durchaus nicht die Werke der „mittelheidnischen" Druiden zur Gänze verwerfen. Sie schließen ja auch so erleuchtete Köpfe wie *John Toland*, Iolo Morganwg und William Blake ein. Die Ideen, die von jenen geboren wurden, haben, wie auch immer, einen Durcheinander der Materialien geschaffen. Es gibt nun Glossen über Glossen, Spekulationen über Spekulationen, und Konzepte, die ganz klar aus dem Christentum stammen, wenn man diese zweite Kategorie überarbeitet. Daher fordern wir jeden Autor, der Beiträge über das Druidentum schreibt auf, seine Quellen aus der er oder sie die Informationen beziehen, bekanntzugeben. Probleme entstehen dann, wenn ein Autor für etwas den authentischen druidischen Ursprung beansprucht, wobei dies für alle ernstzunehmenden Wissenschafter eine Neuentdeckung ist.

Im Gegensatz dazu ist es erfrischend und den keltischen Bräuchen entsprechend, inspirierte Gedichte zu schreiben und aus der Intuition heraus etwas beizutragen, solang dies von den Autoren auch als solches deklariert wird.
Daher haben wir – *Nicholas* und *Maya* – den bestehenden Körper des Wissens über Druidentum bis auf die blanken Knochen freigelegt. Jahre hindurch haben wir studiert und geforscht, alles, was zu studieren und zu erforschen war. Nun sind wir soweit, daß wir unseren Beitrag im Angesicht des neu aufkeimenden Druidentums veröffentlichen können. Wir muntern dabei unsere Inspiration auf, daß sie uns weitere Informationen geben soll. Ja, wir billigen uns die Autorität zu, daß beste Buch über Druidenmagie zu schaffen, soweit es in unserer Macht steht. Neben den frühen irischen, schottischen und walisischen Quellen ist keine andere Quelle über das Druidentum mehr authentisch als das *imbas*, welches aus jenen hervorströmt, die sich selbst auf die Verbindungslinie ihrer Tradition gestellt haben. Die Übungen in diesem Buch sollen dazu beitragen, daß Du das Druidentum für Dich selbst entdeckst. Wir hoffen, daß die einzelnen Kapitel und die dazugehörigen Übungen eure eigene Schöpfungskraft als Druiden inspirieren. Letztendlich ersuchen wir euch, nicht mehr und nicht weniger zu tun, als wir selbst getan haben.
Des öfteren, wenn sich unser Zirkel trifft, wissen wir nicht genau, was wir sagen oder tun sollen. Wir versammeln uns, geben bekannt, daß der Zirkel (Hain) anwesend ist und stehen dort und stellen unsere Bäume dar.
Wir fühlen, was es bedeutet, nach so vielen Jahrhunderten des Dornröschenschlafes, Druiden zu sein. Wir haben keine Eile, Formen oder Rituale zu verwenden, die möglicherweise in den patriarchalischen Religionen ihre Wurzeln haben, mit denen wir aufgewachsen sind. Wir suchen aktiv nach Inspiration. Wir suchen das Neue, indem wir uns ins älteste Flußbett hineinlegen, das wir kennen, das aus unserer eigenen europäischen „Eingeborenenüberlieferung“ stammt. Laßt uns nun einen Blick auf die Quellen der Inspiration werfen, die in der frühen mystischen Literatur beschrieben sind und uns darauf achten, welche uns am meisten fasziniert.

Das Flußbett der Inspiration

Wasser steht im Mittelpunkt der Vorstellungswelt, die von den Kelten benutzt wurde, um Inspiration darzustellen. Der Lachs der Weisheit wohnt in einen Teich und andere „gewässrige“ Quellen inspirieren häufig mystische Figuren. Irische Dichter des 18. Jh. sprachen vom „Baden im Brunnen der Musen“, zweifellos eine Anspielung auf solche Quellen der Inspiration zu ihrer Zeit. In ihrem Buch *The Elements of the Celtic Tradition* (Elemente der keltischen Überlieferung) befaßt sich *Caitlín Matthews* mit dieser Thematik. Sie schreibt „Dichtkunst ist wie ein stetig fließender Strom, der unter der Erde rinnt“.

Und sie spricht vom „Bett des Dichters“. Aus diesen Aussagen leitete *Maya* die bildhafte Vorstellung des „Liegens im Flußbett der Inspiration“ her. Diese Vorstellung ermuntert uns dazu, die strahlende, kreative Kontinuität zu betreten, welche aus der keltischen Überlieferung uns durch die Zeitperioden zufließt. Dieser Fluß ist immer in uns vorhanden, sofern wir uns auf ihn einstellen.
Der Sinn dieses Buches ist, Dich dazu einzuladen, Dich ins Flußbett des Druidentums zu legen, und für Dich selbst die schöpferische Macht der Inspiration zu entdecken. Üblicherweise manifestierte sich diese für die keltischen Druiden als Dichtkunst, aber es kann sich auch auf eine andere Art und Weise aus Dir herausentwickeln (Musik, Malerei und ähnliches). Der gemeinsame Faktor dabei ist, daß wir uns entschlossen haben, uns mit dem uralten Strom der Weisheit – bekannt als Druidentum – zu identifizieren.
Es wird viel über die Vorstellung des genetischen oder zellulären Gedächtnisses debattiert. Wir alle können Zutritt zur Überlieferung unserer Vorfahren durch unsere eigenen inneren somatischen Prozesse erlangen. Unsere Körper sind außerordentlich intelligent und in der Lage, Handlungen auszuführen, die wir bewußt unmöglich vollbringen könnten. Allerdings ist es notwendig, daß wir den Pfad unserer somatischen Intelligenz verlassen müssen, damit unser Körper autonom handeln kann. Wie wäre es, wenn wir auch den Pfad unserer genetischen und zellulären Intelligenz weit genug verlassen würden, sodaß Weisheit aus uns hervortreten kann, die uns mit den Grundlagen des Druidentums ausstattet? Um das zu tun, müssen wir viele unserer alten Glaubensvorstellungen, einige unserer Gedanken und sogar die Sprache, in der wir denken, zur Seite stellen. Die Sprache nämlich bringt uns dazu, daß wir unser Weltbild so aufbauen, wie es den laufenden Vorstellungen entspricht. Sorge dafür, daß Du innerhalb des Vorstellungen des keltischen Weltbildes stehst.
Verbindung mit der Inspiration auszunehmen ist eine der wesentlichsten druidischen Vorgangsweisen, die Du erlernen kannst. Wir hoffen, daß Du sehr oft Dich – am Ende dieses Kapitels - mit „Flußbett-Prozessen“ befassen wirst.

Der Lachs der Weisheit und die Quelle des Mondes

Der folgende Text enthält außerordentliche Informationen über die Quellen der Inspiration und beschreibt die drei Vorhersagetechniken, die Dichtkunst erfordern.

Fionn ging zu Finegas, der an den Ufern des Boyne lebte, um Dichtkunst zu erlernen. Der Dichter war damit einverstanden, ihn zu unterrichten und Fionn sagte ihm, sein Name sei Demna. Durch sieben Jahre hindurch hatte Finegas den Fintan, den Lachs des Wissens gesucht, der in jenem Fluß lebte.

Er dachte allerdings, Fintan würde zu ihm kommen, da es eine Prophezeiung gab, daß der Lachs von einem gewissen Fionn gefunden werden würde und ab diesem Zeitpunkt würde er alles Wissen besitzen. Nicht lange, nachdem Fionn seinen Dienst bei Finegas angetreten hatte, wurde der Lachs gefunden. Finegas befahl dem Fionn, den Lachs zu kochen, aber unter keinen Umständen irgend etwas von ihm zu berühren.
Fionn begann, den Fisch zu kochen und als er infolge der Hitzeeinwirkung Blasen auf seiner Haut entstehen sah, zerdrückte er diese mit seinem Daumen. Dabei verbrannte er sich und steckte den Daumen zwischen seine Lippen um ihn zu kühlen.
Augenblicklich war ihm alles bewußt, was sich an den Königshöfen von Tara, Naas und Emain Macha abspielte. Er konnte alles hören und kein Geheimnis konnte vor ihm verborgen werden. Fionn lief zu Finegas und erzählte ihm, was da passiert war.
„Hast du etwas vom Lachs gegessen, mein Junge?" fragte Finegas.
„Nein", antwortete Fionn „aber ich verbrannte mir meinen Daumen, als ich eine Blase, die am Rücken des Lachses entstand, zerdrückte, und um meinen Schmerz zu lindern, steckte ich den Daumen in meinen Mund".
„Du sagtest mir, der Name sei Demna", sprach Finegas „oder hast du noch einen anderen Namen?"
„Ich werde auch Fionn genannt", sprach er.
„Dann ist das Schicksal gegen mich", rief Finegas „und du bist derjenige, dem der Lachs zusteht".
Finegas gab dem Fionn den ganzen Lachs und das war der Grund dafür, daß er alles Wissen erlangte. Immer wenn Fionn seinen Daumen in den Mund steckte und den Zahn des Wissens dabei berührte, da wurde ihm alles enthüllt. Mit diesem Wissen kam auch die Weisheit der Vorhersage und der Dichtkunst; obwohl einige berichten, daß diese auf einem anderen Weg zu ihm kam.
Es gab einst eine Quelle des Mondes, die von drei Frauen, den Töchtern von Beag von den Tuatha Dé Danann bewacht wurde. Sie ließen keinen von der Quelle trinken. Eines Tages verfolgte Fionn ein Reh im Buschwerk neben der Quelle und die drei Frauen liefen hinzu, um ihn daran zu hindern, das Reh zu finden. Eine der Frauen hatte ein Gefäß mit Quellwasser in ihrer Hand. Sie warf damit nach Fionn, um ihn aufzuhalten und dabei gelangte etwas Wasser in seinen Mund.
Von diesem Augenblick an, hatte Fionn alles Wissen der Dichtkunst, welches die Quelle des Mondes spenden konnte. Er wußte nun die drei Wege der Dichtkunst: Teinim Laida, Imbas Forosna und Dichetul Dichennaib.
[aus „The Boyhood Deeds of Fionn" (Die Jugendtaten des Fionn)]

Imbas Forosna. „Inspiration durch Überlieferung“ ist eine Voraussagetechnik von eher unsicherer Bedeutung. Sie wurde von der Prophetin *Fedelm* verwendet, um *Maeve* über den Ausgang des *Táin* zu informieren. Wir sind der Überzeugung, daß dabei ganz einfach die Bedeutung und Interpretation schon im Wortlaut der Aussage zu finden ist. *Fedelm* versetzte sich ganz einfach in die Macht der Überlieferung ihrer Vorfahren und sprach mit der Voraussicht von diesem Gesichtspunkt aus. Dies ist ähnlich dem zweiten Gesicht. Um diese Technik auszuüben leg Dich – wie bereits in diesem Kapitel beschrieben – in das Flußbett der Inspiration Deiner Vorfahren und erarbeite Dir das zweite Gesicht, so wie es bereits im Kapitel 4 besprochen wurde.
Eine Quelle stellt die Verbindung zwischen dem *imbas forosna* und Praktiken mit tierischen Organismen her – und die meisten keltischen Gelehrten folgten den Angaben dieser Quelle.
Im 9. und 10. Jh. C.E. schrieb ein Mönch das Buch „*Cormac's Glossary*“, worin er das *imbas forosna* als Kauen des Fleisches von Tieren, die zwecks Erlangung einer Vorhersage geopfert wurden, beschrieb. Da mehrere Mythen über das Kauen von Tierfleisch berichten, nehmen die meisten Gelehrten an, daß diese Mythen die rätselhafte *forosna*-Technik beschreiben. Druiden taten dies, damit sich ihnen etwas offenbare. Im Gegensatz zur Verwendung von rohem Fleisch empfehlen wir die Verwendung anderer von Tieren stammenden Dingen wie zum Beispiel eine Feder, ein Zahn oder ein Knochen. Die Druiden machten über das Opfer Beschwörungen, Gesänge oder Gebete und plazierten es dann auf der Türschwelle der Behausung. Dann legten sie sich in der Dunkelheit nieder, verhüllten ihr Gesicht und manchmal schliefen sie so. Wenn sie sich danach erhoben, begannen sie sofort, das Gedicht, das sie empfangen hatten, zu rezitieren und dieses war dann in der Lage, die Zukunft vorherzusagen oder Zweifel zu bereinigen. *Imbas forosna* gibt die geforderte Antwort in dichterischer Form auf die Art eines Orakels. Beim *Tarbhfeis*, dem Stier-Fest, aßen die Druiden das Fleisch eines Stieres, dann legten sie sich schlafen und von jenem, von dem sie dann träumten, wurde angenommen, daß er der nächste Hochkönig werden würde.
Die Druiden hüllten sich auch in Mäntel, die durch die magische Kraft von Tieren erfüllt waren. Wir wissen, daß die Druiden beim *Tarbhfeis* nicht nur das Fleisch eines Stieres aßen, sondern sich in seine Haut gehüllt zum Schlafen niederlegten. Der Stier ist ein Tier mit enormer Macht – wahrscheinlich die mächtigste Kreatur, die den Kelten jemals zu Gesicht kam – und so war er „der Herbeibringer“ des nächsten Königs. Ein anderes Mythos berichtet von einem Umhang und Kopfschmuck, der aus Federn angefertigt war. Es gibt außerdem unzählige Hinweise über Verwandlungen in tierische Gestalten und über das Tragen von Häuten wilder Kreaturen.

Diese Geschichten lassen den Schluß zu, daß das Anlegen eines Mantels ein direktes Hilfsmittel war, dichterische und orakelhafte Inspiration zu erlangen. Wir haben dies bereits im Abschnitt über die Druidenrobe im Kapitel 3 besprochen.

Teinim Laida. „Offenbarwerden durch Dichtkunst“. Dies ist eine Vorhersagetechnik, die ein Gedicht oder ein Lied dazu verwendet, um eine antwort auf eine Frage oder Problemstellung zu erlangen. Als Druide beginn einfach in einer losgelösten und unvorbereiteten Stimmung zu singen oder zu rezitieren, bis daß Du in einen tranceähnlichen Zustand verfällst. Der Text Senchus Mór berichtet, daß der Dichter „ohne Denken“ dichtet. So wie ein Schamane seine Rassel über einen Kranken hin- und herbewegt, um den wunden Punkt zu entdecken, so bewegst Du Deine Stimme über der Frage, um eine Antwort zu finden. Einige Schamanen beschreiben laut in einem Singsang was sie auf ihren Fahrten (in die Anderswelten) sehen. Befasse Dich daher mit dem Gegenstand der Frage solange, bis das Dir Worte der Inspiration die Antwort enthüllen. Die kannst Dich dabei mit einem Instrument – gut geeignet dazu sind Harfe oder Trommel – begleiten oder meditative Musik spielen. Diese Technik ist ausgezeichnet zum Aufdecken von Geheimnissen geeignet.

Dichetul Dichennaib. „Vortrag mit Hilfe der Fingerspitzen“ ist der *teinim laida* ähnlich aber fügt die Berührung dem Verfahren hinzu. Druiden berührten Gegenstände mit ihren Fingern und mit Hilfe der Vorhersage waren sie in der Lage, darzustellen, was sie sahen, indem sie spontan einen Vers dichteten. Seitdem die *Ogham*-Zeichen und viele mit ihnen in bezug stehenden Bedeutungen den Gelenken (der Finger) zugeordnet waren, enthielten die Finger sowohl eine zusammenfassende als auch eine weitervermittelnde Version des Wissens [Erläuterung: jeder Finger hat drei Gelenke, er fasst daher drei Inhalte, bzw. drei *Oghams* zusammen. Durch Hinweisen mit dem Finger gibt er diese Inhalte weiter] Versuche, entscheidende Abschnitte Deines Lebens mit Deinen verschiedenen Fingern und ihren Gelenken in bezug zu bringen. Wenn sich die Situation auf eine Person bezieht, die nicht anwesend ist, dann berühre den Finger, den Du vorher mit dieser Person in bezug gesetzt hast und rezitiere oder singe über diese Situation. Lausche dem Hinweis, dem Faden, der Dich so verbindet und nimm an, was da kommt und die Antwort für Dich wird darin enthalten sein. In dem Epos „Die Verbannung der Söhne von Usnach“ wird diese Technik für eine Person beschrieben, die anwesend ist.

Der Druide Cathbad, der König Conchobor und alle Männer des roten Zweiges von Ulster saßen eines Tages zechend im Haus von Fedlimid. Dessen Frau war gerade hochschwanger. Als sie den Fußboden überquerte, um zu ihrer Liegestatt zu gelangen, da begann das Kind in ihrem Leib zu schreien. Der Aufschrei war so laut, daß die Männer nach ihren Waffen griffen. Fedlimid fragte seine Frau, woher dieses Geräusch käme. Daraufhin antwortete sie, daß sie es nicht wisse:

„Keine Frau weiß, was sie in ihrem Mutterleib trägt".
Da erhob sich Cathbad, legte seine Hand auf ihren Bauch und sprach:
„Eine Frau mit geflochtenen goldenen Zöpfen,
grüne Augen, rote Lippen wie Korallen,
Wangen purpurrosa, wie die Blüte des Fingerhutes,
mit einer Haut wie frisch gefallener Schnee.
Helden werden um sie kämpfen,
Könige werden um sie werben,
große Königinnen werden vor Neid erblassen –
wegen ihrer reinen, fehlerlosen, lieblichen Gestalt.
Gebt ihr den Namen Deirdre.
Sie ist es, die im Mutterleib schreit.
Weil du, Ulster wirst dich in Qualen winden,
und Neid und Eifersucht wird dich wie eine Feuerflamme verfolgen".
[aus: „Die Verbannung der Söhne von *Usnach*" von *Longes mac n-Uislenn*]

Ceridwen's Kessel

In der keltischen Überlieferung wird von vielen Kesseln berichtet. *Dagda's* Kessel der Fülle war einer der vier ursprünglichen Talismane, die von den *Tuatha Dé Danann* mitgebracht wurden, und „keiner ging je ungesättigt von ihm weg".
Bran's Kessel hatte die Macht, Krieger, die in der Schlacht gefallen waren, wieder zum Leben zu erwecken, aber jene konnten nicht mehr sprechen. Der Kessel *Annwn* würde niemals einen Feigling oder Eidbrüchigen speisen. Diese Kessel sind mächtig, aber keiner von ihnen besitzt die außerordentlichen Eigenschaften des Kessels der *Ceridwen* (beschrieben im Kapitel 5).
Die große walisische Göttin Ceridwen ist Mutter und weise alte Frau, sie ist jene, die unser genetisches Gedächtnis, die Aufzeichnungen und Erfahrungen unseres Volkes, bewahrt. Sie ist eine Zauberin, die den Trank der Weisheit aller Zeitalter braut. Sie ist eine Seherin, da sie wußte, daß einst ihr Sohn Taliesin der größte Barde seines Volkes sein würde. Sie ist eine Schamanin, da sie sich in alle Tiergestalten verwandeln konnte.

Sie ist die Quelle des Wissens, die Mutter der Inspiration. Ist diese Göttin heute noch lebendig? Wo steht sie in Deinem Leben?
Erinnere Dich an Dein Mythos wo Ceridwen versuchte, ihrem häßlichen Kind, Afagddu, das Geschenk der Weisheit zu machen, damit er vorteilhafter aussehen würde. Sie sammelte gewisse magische Kräuter zu den passenden Zeiten und braute sie ein Jahr und einen Tag in einem Kessel, und wartete solange, bis daraus die drei Tropfen der Inspiration entstanden. Zu dieser Zeit wurde das Feuer von einem Dorfjungen, der Gwion Bach hieß, genährt. Am letzten Tag – wie Du ja leicht erraten kannst – spritzten drei Tropfen aus dem Kessel heraus und landeten auf Gwion's Daumen. Um den dadurch verursachten Schmerz zu lindern, steckte Gwion den Daumen in seinen Mund. Augenblicklich vermittelten diese Tropfen ihm die Weisheit aller Zeiten und er wußte alles, was es zu wissen gab. Er „sah", daß ihn Ceridwen töten würde, da er ja den Trank zu sich genommen hatte, den sie für ihren Sohn bestimmt hatte. Daher lief er davon.

Sie verfolgte Gwion. Er spürte das und verwandelte sich in einen Hasen. Daraufhin wurde sie zu einem schwarzen Windhund. Er lief zu einem Fluß und verwandelte sich in einen Fisch. Sie wurde zu einer Otter. Daraufhin wechselte er in eine Vogelform über und flog durch die Lüfte. Sie wurde zu einem Falken. Dann sah er einen Dreschboden und verwandelte sich in ein Korn und versteckte sich unter unzähligen anderen Körnern. Ceridwen wurde zu einer schwarzen Henne mit rotem Kamm. Sie pickte ihn auf und verschlang ihn. Das Korn gelangte in ihren Leib und sie trug Gwion dort neun Monate lang. Als er dann geboren wurde, da war er so schön, daß sie es nicht ertragen konnte, ihn zu töten. So steckte sie ihn in einen Lederbeutel, den sie aufs Meer hinaustreiben ließ.
Zu jener Zeit lebte ein Edelmann namens Gwyddno Garanhir, der an der Mündung des Flusses Conwy eine Fischreuse hatte. Üblicherweise holte er aus dieser an jedem Maiabend einen Lachs heraus. Gwyddno hatte einen Sohn namens Elphin. Dieser hatte damals immer Pech. Gwyddno schickte Elphin zur Reuse und sagte, alles was er dort finde, würde ihm gehören. Elphin jammerte, da er nichts anderes als einen kleinen Lederbeutel fand, der an einem der Stäbe der Reuse hing. Er öffnete ihn und sah in seinen Inneren eine glänzende Stirn. Laut rief er: „Schau, tal iesin (welch strahlende Stirn)!" Daraufhin sprach das Kind, welches im Beutel steckte: „Es ist Taliesin!"
Elphin nahm das Kind mit sich nach Hause, und Taliesin begann schon am Heimweg für ihn zu dichten. Von diesem Tag an änderte sich Elphin's Schicksal, er wurde erfolgreich, da er seinen wundersamen Barden ab nun als Gefolgsmann hatte.

Taliesin mußte dreimal durch den Kessel hindurch gehen. Zuerst wurde er von einer menschlichen Mutter als *Gwion* geboren und war sich seines ewigen Selbsts nicht bewußt. Das zweite mal gebar ihn die Göttin der Weisheit und das dritte mal wurde er von der universellen Mutter – dargestellt durch das Meer – geboren. Die Symbole von Mutterleib, Kessel und Ozean stimmen mit der mythischen Vorstellung der Quellen der Inspiration überein. Der Name von *Ceridwen's* häßlichem Sohn bedeutet „totale Dunkelheit" (*Afagddu*), während der ihres wiedergeborenen Sohnes „Ausstrahlung" (*Taliesin*) bedeutet. Dadurch können wir begreifen, daß unser Training, den druidischen Weg zu erlernen, uns Weisheit mit Ausstrahlung bringt, und das ist besser als Erleuchtung oder Licht, weil sie endlos ist. Die Reichtümer der Göttin der Weisheit sind unerschöpflich. Ihre Schätze finden wir durch die Einweihung, durch die Lehren der alten Wege.
Aus dieser magischen Geschichte lernen wir, daß Weisheit eine gewisse Zeit braucht, um sich anzusammeln. *Ceridwen* verbesserte ihre Existenzform so lange, bis sie nur mehr aus dem Aufsammeln und Brauen – mit Geduld und Sorgfalt – mystischen Wissens bestand. Ihr Kessel steht für unsere Existenz, er kocht und siedet dahin, bis daß wir unser Selbst zur Weisheit und Poesie unseres ewigen Selbsts erwecken. Wann wirst Du Dir selbst die Erlaubnis erteilen, weise zu sein? Was hast Du immer wieder und immer wieder gelernt, daß Du letztendlich zu Weisheit aufbereitet hast? Beispielsweise kannst Du dies durch Kreierung, Lehren oder Ausüben einer Handwerkskunst erreichen. Hast Du schon etwas vorbereitet, was verkostet werden kann? Gib Dir reichlich und intensiv Zeit um die Geheimnisse von *Ceridwen's* Kessel zu erforschen und sie wird Dich dafür mit dem großartigen Geschenk der Inspiration belohnen.
Aus diesem Mythos können wir entnehmen, daß sich *Taliesin* einer druidischen Einweihung mit Hilfe der Elemente Erde, Meer und Himmel unterzog. Er verbrachte neun Monate – ober auch Jahre intensiver Übungen – in *Ceridwen's* „Leib", an Land (Erde). Dann wurde er in einem Boot aus Häuten (*Coracle*) ausgesetzt und trieb so durch das Meer und erlernte so sein seemännisches Wissen und damit seine Meisterschaft in bezug auf die himmlischen Sphären der Astronomie und Astrologie. Tatsächlich setzten die Kelten Neulinge, die einer Einweihung bedurften, in *Coracles* und ließen sie an Plätzen, wo die Wasserströmung später die Boote wieder zum Ufer zurücktrieb, ins Meer hinaustreiben – welch eine ängstigende aber auch erleuchtende Erfahrung! *Taliesin* und andere Einzuweihende lernten direkt von der Natur oder von Lehrern, welche eine lebendige Überlieferung erfahren hatten. Wenn *Ceridwen* heute zu Dir käme und Du irgend etwas empfangen könntest was sie wußte, was würde das sein?

Der Kessel hat mehr Bedeutungen als es Wassertropfen im Meer gibt. Kesseln sind mit Flüssigkeit gefüllt, mit Emotionen gefüllt, die uns wie Wellen durchlaufen. Unsere Sorgen und Tränen füllen ihn randvoll. Nun ist ein günstiger Zeitpunkt, die Frage zu stellen: Was ist in Dir drinnen, das momentan aufschreien will? Welche Flut an Emotionen wurde aus Dir herausströmen, wenn Du Deinen Kessel öffnen würdest? Kessel werden durch das Feuer der Veränderung erhitzt. So wie *Cathlín Matthews* sich auszudrücken pflegte: wie kann ein Kessel Dir dabei helfen, Deine unbehauenen Gefühle in Nahrung für Inspiration zu verändern? Kannst Du über eine Erfahrung, die schmerzhaft war oder Dich aus der Bahn geworfen hat, schreiben? Kannst Du daraus ein Theaterstück machen oder es in Musik umsetzen, malen oder bildnerisch gestalten? Du bist das Feuer, der Kessel und seine Inhalte. Die Wahrheit steckt mitten drin.
Der Kessel steht für das Feuer im Kopf, welches laufend Weisheit wie Funken versprüht. Denk daran! Die Kelten verehrten den Kopf, weil sie die mündliche Überlieferung des Wissens über ungezählte Jahrtausende damit honorierten. Die Barden waren die herumwandernden Datenbanken des Stämme. Ihre Erinnerungen (im Kopf gespeicherten Daten) und deren Rezitation waren die beweglichen Büchereien der Kelten. Darin ist ein heiliger und magischer Aspekt zu sehen: Barden und Druiden lernten durch die mündliche Wissenvermittlung ihrer Lehrer und sie gaben dieses Wissen an die nächste Generation weiter, die es wieder der nächsten erzählte usw. So wie die DNA lebendig von den Eltern zum Kind übermittelt wird, übermittelten die Druiden die heilige und magische Überlieferungen der Kelten über Jahrhunderte: diese sind mit uns.
Stell Dir den Kessel als ein Gefäß des Lebens und der Wiedergeburt vor, in das wir auf unserer Reise durch die Spirale der Existenz eintauchen können. Die Kelten glaubten, daß sich das Leben vom Tod ernährt. Je mehr wir uns gestatten, auf überholtes Gedankengut zu verzichten (es fallen zu lassen), desto mehr entfernen wir totes Holz aus unserem Lebensweg und umso lebendiger werden wir als Druiden!
Je mehr wir unsere Schaffenskraft sich entwickeln lassen, desto voller wird unser Gefäß werden und unsere Vorstellungskraft anregen. Magische Kessel sind eine zentrale Vorstellung in der keltischen Überlieferung, das unveränderliche Symbol der Reise in die Anderswelten. Wie kannst Du diese vielschichtigen Bedeutungen mit Deinem täglichen Leben in Einklang bringen?
Im Verlauf dieses Buches haben wir klargestellt, daß jene Inspiration, die von den Kelten so hoch gehalten wurde, in unserem Inneren gefunden werden kann. Sowohl durch magische als auch allgemein verständliche Praktiken können wir uns mit dieser Kraft, die uns durchströmt, abstimmen.

Der Kessel ist in unserem Inneren, dargestellt in der ehrfurchteinflössenden Macht und dem Vermögen unseres ewigen Selbsts. Wir reisen in unser Inneres hinein und so werden wir unser eigener Schamane. Wir befeuern den keltischen Kessel und so werden wir unser eigenen Orakel. Wir erweitern unser Wissen und so werden wir Druiden und Barden und damit dazu inspiriert und unsere neu erwachten Kräfte zu übermitteln.
Der Kessel stammt schon aus der Urgeschichte, aus Zeiten, die einige Jahrzehntausende vor der keltischen Periode liegen. Wenn wir uns Gedanken über Kessel machen, müssen wir uns darauf besinnen, wie alt, universell und fundamental wichtig für das Überleben der Menschheit sie sind. Ein Kessel ist ein ultimativer Behälter, in dem der Inhalt in etwa in eine andere, besser verwendbare Form übergeführt wird. Für Jahrtausende war der Kessel das dominierende Objekt im Mittelpunkt jedes Hauses. Viele Kessel stammen aus der Bronzezeit (1800 bis 800 B.C.E.) und zeugen von häufigem Gebrauch und des öfteren von häufigen Reparaturen. In einem Kessel, der über dem Feuer aufgehängt war, wurde alles mögliche zusammengekocht, wobei einiges in Kochbeutel eingehüllt war und anderes direkt der Brühe (Suppe) hinzugefügt wurde – das war eine übliche Vorgangsweise in den Bauernhäusern von Britannien und Irland. Von Zeit zu Zeit wurde die Suppe herausgeschöpft, aufgegessen und eine neuer Kochvorgang begonnen. Manchmal wurde mehr Wasser in den Kessel gegeben, aber es wurde oft wochenlang nicht ausgetauscht. Langes Kochen und Destillation von Kräutern und anderen Inhaltsstoffen ließ gewiß des öfteren einen Trank mit großer Wirkung entstehen. Stell Dir die Frauen vor, die am Herd mit ihren Bratspießen und Kesseln hantierten. Der Überfluß, der durch den Kessel gespendet wurde, findet Parallelen im Mutterleib der Frauen; die Fülle und Freigiebigkeit von jedem ist ein Maß für den Wohlstand des Haushaltes. Wir können uns auch vorstellen, daß sich die älteren Frauen am Herd wärmten. Das Wissen, das sie mit den Müttern und jüngeren Frauen teilten, dürfte den Männern und Burschen okkult und mystisch erschienen sein. Von diesem Gesichtspunkt aus können wir verstehen, wie die Vorstellung von einem Kessel der Weisheit sich in der Vorstellungwelt der Menschen verwurzelte. Der lebensspendende Herd im Mittelpunkt des Heimes, betreut von Frauen, erweckt das typische Bild einer Quelle jeglicher Ernährung. Als Quelle ist der Kessel Symbol für die Inspiration, die vom Sitz des ewigen Selbsts aufwallt. Er steht unter der Aufsicht von *Ceridwen*, die gleichzeitig Mutter und weise alte Frau ist, die Überfluß und Weisheit in sich vereint.
Der bedeutendste, tatsächliche Kessel aus keltischen Zeiten wurde in einem Gestrüpp bei *Gundestrup* in Dänemark aufgefunden.

Dieser versilberte Kessel wurde wahrscheinlich in den ersten vorchristlichen Jahrhunderten in Thracien geschaffen. Er zeigt Szenen aus mystischen keltischen Erzählungen. In einer Abbildung in seinem Inneren taucht eine große, einer Göttin ähnliche Gestalt einen Mann in einen Kessel. Krieger stellen sich an, um auch an die Reihe zu kommen, während einzelne Reiter wegreiten, und drei Männer spielen dazu auf massiven Trompeten mit Tierköpfen. Die Krieger tragen einen Baum auf ihren Speerspitzen, während ein Hund an den Wurzeln dieses Baumes scharrt. Diese Männer und der Hund dürften Gefangene, die zur Opferung bestimmt sind, darstellen, begleitet vom Baum. Solch eine Erklärung weist auf tatsächliche Funde hin, wo die Kelten tiefe rituelle Gruben ausgehoben hatten, worin sie ihre tierischen und menschlichen Opfer begruben.
Darüber legten sie einen ganzen Baum. Im Gegensatz dazu zeigt der *Gundestrup*-Kessel einen Kessel und keine Grube. Es dürfte wohl so gewesen sein, daß die Krieger, die sich anstellten, im Kampf erschlagen worden waren und in den Kessel getaucht wurden. Daraus wurden sie als jene Männer wiedergeboren, die auf Pferden davonritten. Der Baum, der die beiden Gruppen unterscheidet, dürfte dann das Symbol des keltischen Lebensbaumes darstellen, eher als ein Opfer für den Kessel.
Obwohl *Ceridwen's* Kessel offensichtlich auf Dichtkunst und Inspiration hinweist, befaßt sich die mytische Erzählung über sie mit der Geburt ihrer Kinder und dann mit der Wiedergeburt des *Gwion* als *Taliesin*. Es ist durchaus möglich, daß sie alle ein- und dieselbe Existenz sind. Das Bild am *Gundestrup*-Kessel zeigt eine Göttin des Todes und der Wiedergeburt. Die Erzählung von *Ceridwen* und *Taliesin* schafft die Verbindung zwischen Dichtkunst und Wiedergeburt, sodaß der Kessel als Quelle der dichterischen Weisheit des ewigen Selbsts Übereinstimmung mit jeder Wendung des Handlungsablaufes findet.

Aisling („das am Gang Stehen") und das göttliche Anders

Im folgenden Kapitel haben wir beschrieben, daß die Engländer ab Mitte des 17. Jahrhunderts es den Bardenschulen unmöglich machten, weiterhin in Irland zu bestehen. Die Schulen wurden durch die „*Courts of Poetry*" (Dichterhöfe) ersetzt, aber dieses *cúirt*-System wurde von den Engländern keineswegs gefördert und konnte die Verbreitung des Gälischen nicht aufrechterhalten. Bald wurden die Dichter immer ärmer und sie konnten sich - außer in Wirtshäusern – nirgendwo treffen. Nach *Daniel Corkery* schuf dies ein erwähnenswertes und wichtiges Ergebnis: das *Aisling* oder „visionäre Gedicht".

Durch die Not wurden die Dichter ins Freie getrieben. Sie hatten oft gegen Wuchermieten zu kämpfen und waren ständig von Vertreibung und Armut bedroht. Sie zogen daher in die Natur, um Inspiration zu erlangen – und hatten wieder die uralte Vision vom Land als eine Göttin. *Corkery* berichtet, daß *Aisling*-Gedichte in einem betonten Versmaß geschrieben wurden und praktisch immer zum Inhalt hatten, daß der Geist von Irland irgend einmal als eine „majestätische und strahlende Jungfrau" auferstehen würde. Auf viele Weisen ist das *Aisling* durch jakobitische Gedichte gegen die Herrschaft von England gerichtet.
Sie appellieren an den ursprünglichen Geist des Landes, sich zu erheben und mit dem König im Exil (das war für die Schotten *Bonnie Prince Charlie* – ein Jakobiter) sich zu vereinigen und damit die Souveränität der gälischen Stämme wiederherzustellen. Der große Dichter *Aodhagán ó Rathaille* (*Egan O'Rahilly*), er lebte ungefähr 1670 bis 1726, schrieb dieses:

Die Strahlendste der Strahlenden traf mich auf meinem so einsamen Weg;
Der Kristall aller Kristalle war das Glänzen ihrer dunkelblauen Augen;
Viel melodischer als Musik war nur ihre gesprochene Sprache;
Und glorreich waren ihre Wangen, gefärbt von einem schimmernden Rot.
Ach, mein Elend, mein Schmerz, mein Leid und meine Pein,
mein bitterer Quell des Schmerzes ist stets, daß sie,
die Lieblichste der Lieblichen, zurückgelassen werden muß, um zu schmachten
mitten unter einer Schar von Rüpeln – bis Helden das Meer überqueren.

Das Herzstück eines *Aislings* ist die Vorstellung von einem figürlichen Land, welches sich erhebt um den überlieferten und geheiligten Lebenstil wieder herzustellen. Das ist eine einzigartig keltische Vorstellung. Diese Vision wird durch die druidische Überlieferung aufrechterhalten, bei der ja das Land selbst die Göttin der Eigenständigkeit ist, welche den Monarchen oder Führer ehelichen muß, damit Überfluß und Wohlstand herrschen kann. Ein Widerhall dieses Themas ist sogar in England zu hören, wo die Könige unbewußt wahrnahmen, daß sie ihre Eigenständigkeit von der Königin gewannen.
Auf der spirituellen Ebene ist das *Aisling* ein Ausdruck für die intime Ich-du-Beziehung zwischen dem Selbst und der Welt. Wenn wir letztendlich zur Wahrheit unseres ewigen Selbsts heimkehren, dann ist das Selbst mit der Gegenwart dessen, was wir als das „Andere" bezeichnen, konfrontiert. Möge das eine Pflanze, ein Baum, ein Tier, eine Landschaft, eine Person oder mehrere Personen sein, die Verkörperung all dessen ist kein Teil des Selbsts. Das Andere ist alles, was nicht das „Ich" ist. Die menschliche Herausforderung liegt in der Lösung für diese Beziehung und gewöhnlicherweise wird das dadurch bewältigt, daß man das Andere mit der menschlichen Erscheinungsform des Heiligen identifiziert.

Solche Personifikationen des Göttlichen enthalten gewisse Risken. Ein Schöpfergott oder ein Erlöser ist von uns so weit entfernt, so daß er nie ganz in dieser Welt anwesend sein kann, noch kann er wirklich mit dem Selbst vertraut sein. Ein unaussprechlich großes Mysterium ist zu unpersönlich. Ein Bild von einem barmherzigen Heiligen oder einer vollkommenen Göttin mag wohl bedeuten, daß wir die Welt nicht so sehen, wie sie wirklich ist. Die Kelten haben es vorgezogen, dem anderen die Position einer Göttin zuzuweisen, aber in den Mythen wird sie des öfteren als Hexe beschrieben, wie *Ceridwen*.
Wenn einmal das Selbst in eine wirklich gute Beziehung mit dem anderen kommt, mit der Natur verkörpert als Göttin, dann ist es verständlich, daß sie in jeder Gestalt erscheinen kann. Zu dem Zeitpunkt, wo wir, als Druiden, den sich ständig ändernden Kreislauf von Leben, Tod und Wiedergeburt verstehen, und motiviert sind, all dies zu umfassen, sogar in seiner total versteckten Form, wird unsere Beziehung zur Welt eine Beziehung von großer Weisheit, Vertrautheit und Schönheit sein.
Für moderne Druiden ist *Aisling* ein passendes dichterisches Thema und eine Quelle der Inspiration. Es kommt direkt aus der aufgezeichneten irischen Überlieferung und seine Wurzeln reichen in die antike keltische Welt. Es konzentriert sich auf die Quelle der Eigenständigkeit, die Göttin des Landes und die Vereinigung zwischen ihr und dem Selbst, welche zum Erhalt des Wachstums und der Harmonie notwendig ist.
Letztendlich ist das die selbe Thematik, welche durch die Gedichte von *Amergin* und *Taliesin* fließt, die die heilige Allianz zwischen ihnen, dem Volk und dem Land rühmt.

Übungen

Das Flußbett der Inspiration. Schaff Dir einen Ruheplatz, wo Du Dich total entspannen und alles loslassen kannst. Halte Feder und Papier bereit. Ein idealer Platz ist einer, wo die Sinne nicht belastet werden: dunkel, ruhig, still und wohltemperiert. Leg Dich nieder und bedecke Dein Gesicht mit gewebtem Stoff, dabei kann es sich um Deinen Tartan handeln, irgend etwas, das Du selbst gewebt hast oder einen Umhang aus keltischen Landen. Leg Dein Druidenei oder einen anderen Lieblingsstein auf Deinen Bauch. Du sollst dabei volles Körperbewußtsein haben und Dich dabei nicht so bequem fühlen, so daß Du einschlafen könntest. Nun erwartet Dich das Flußbett der Inspiration.
Du beginnst, die Weisheit Deines Körpers zu suchen – und diese kann auf mehreren Wegen zu Dir gelangen: Bilder, Farben, Geräusche, Gefühle, Gerüche und andere Empfindungen. Zu Beginn gestatte ganz einfach, daß Worte zu Dir kommen – aber klammere Dich nicht an ihnen fest.

Laß sie vorbeitreiben, denn das Ziel ist, daß Dir die Sprache Deines Körpers bewußt wird. Vertraue Deinem Körper – Dein ganzes Leben hindurch hat er ja ungezählte Dinge für Dich getan: gehen, laufen, springen, sehen, hören, halten, werfen, schlagen, herumrollen und anderes mehr. Er besitzt unglaublich viele Fähigkeiten und auch Weisheit. Hör auf Deinen Körper, erfühle Deinen Körper. Dein Körper kann Dir vieles mitteilen – diese Mitteilungen entstammen dieser Ansammlung von hochspezialisierten Zellen, die Dein Sein ausmachen. Nimmt diese Mitteilungen zur Kenntnis!
Nun fühlst Du, daß Du nicht ganz einfach aus dem nichts hervorgekommen bist, sondern daß Du Dich aus einer sehr langen genetischen Kontinuität heraus emporgehoben hast. Deine körperliche Intelligenz hat sich nämlich nicht bloß während Deiner Lebensspanne, sondern schon seit Äonen entwickelt und gebildet. Du liegst im Flußbett Deiner Ahnenreihe, Deiner Abstammung. Dir wird ein Prozeß gegenwärtig, der schon vor Jahrmillionen begann und seit damals Dein Sein durchströmt. Du bist ein Wesen mit einem ewigwährenden Lebensstrom. Empfinde, was es Dir bedeutet, das Du davon weißt! Gestatte dem Erinnerungsvermögen der zellulären Intelligenz, Deinen Körper zu durchfließen!
Besteht ein Teil dieses Energieflusses aus Informationen, die Dir druidisch erscheinen? Sei Dir Deiner selbst als Druide in diesem großartigen Strom des Lebens bewußt und beobachte, was Dir daraus entgegenkommt.
Zuletzt übermittle alle diese Erfahrungen jenem Teil Deines Verstandes, der in Worten denkt. Gestatte den Bildern und Empfindungen, ein Gedicht zu machen.
Gestatte der Erfahrung, sich schöpferisch zu betätigen. Nimm Dir dazu alle Zeit, die Du dafür brauchst.
Nun nimm Papier und Feder und schreib das Gedicht nieder, oder zeichne es auf Tonband auf. Betrachte Deine Niederschrift nicht kritisch – wenn Du etwas schreibst, dann achte zuerst einmal nicht auf Rechtschreibung oder Satzstruktur.
Gestatte den Worten, sich ganz einfach am Papier oder Tonband „auszubreiten".
Du kannst Dich ja dann später in Ruhe mit dem Gedicht auseinandersetzen und befassen – dabei wird es Dich überraschen, wie der wesentliche Inhalt Deiner Erfahrungen dabei als Ganzes herauskommt – auf genau die selbe Art, so wie Du anfangs das Gedicht niedergeschrieben hast.

Imbas. Übe und praktiziere die 3 Techniken des *imbas* (*imbas forosna*, *teinim laida* und *dichetul dichennaib*) so, wie in diesem Kapitel beschrieben.

Der Lachs der Weisheit. Besorg Dir auf bedeutungsvolle Weise einen wirklichen Lachs und bereite ihn für ein Fest mit Freunden zu. Tische ihn auf und erkläre dabei seine Bedeutung. Wenn Dir danach ist, dann erzähle dabei die Geschichte von *Fionn*. Fordere Deine Besucher dazu auf, spontan etwas zu verfassen, nachdem sie den Lachs berührt oder gegessen haben.

Die Quelle des Mondes. Wenn Vollmond ist, dann mach eine „Pilgerreise" zu einem heiligen Brunnen oder einer heiligen Quelle. Respektiere und ehre den Geist des Ortes und sei bereit, einen Blick in die Zukunft zu erlangen oder ein Gedicht und/oder ein Lied zu machen.

Ceridwen's Kessel. Such ein passendes Gefäß, welches den Kessel von Ceridwen darstellen könnte. Bewahre es an einem sicheren und geweihten Ort auf, wo Du es täglich sehen kannst. Illuminiere seine Umgebung mit Kerzen oder zünde rundherum Räucherwerk an – gib Dinge hinein und nimm vielleicht auch manchmal Dinge aus ihm heraus. Schaff Dir während des Ablaufes von Jahr und Tag (ideal ist es, wenn man zu Samhain damit beginnt) eine Sammlung von Bildern, Gedanken, Symbolen und Bedeutungen, die sich rund um den Kessel ranken. Lade ihn mit der wesentlichen Bedeutung dieser Dinge auf, laß sie im Kessel ruhen und laß sie vom Kessel alchemistisch miteinander vermischen und verbinden. Wenn Du am Ende dieser Zeitperiode (1 Jahr + 1 Tag) fühlst, daß der Kessel sein Werk vollbracht hat, dann bereite ein Ritual vor, in dessem Rahmen Du den Inhalt weggibst oder für Dich beanspruchst. Der Inhalt des Kessels sei dabei ein Metapher für die drei Tropfen der Weisheit, der magischen Flüssigkeit

Das *Aisling*. Betrachte das Land, einen Baum, oder den Geist der Natur, die Dich umgibt als Göttin oder großartige Königin. Sieh sie aus dem Land emporsteigen und zu Dir kommen, um mit Dir zu tanzen. Was sagt sie? Ist sie in Feierstimmung oder traurig? Gibt es Überfluß oder Verlust? Was bedeutet es für Dich, sie in die Arme zu nehmen? Drück all dies durch ein Gedicht oder Lied aus.

KAPITEL 20: Die Reise zu den Anderswelten

Eine Heerschar kommt übers Meer herüber,
Sie rudert flinkt zum schimmernden Stein;
Aus dem Stein heraus strömt hervor
Ums hundertfache anschwellende süße Musik.
Durch die Länge jeder Lebensspanne hindurch
Singt er ein Lied, das nie traurig ist;
Es wächst durch die Chöre von hunderten
Die niemals die fallenden Gezeiten kannten.
Laß Bran den Wundern lauschen,
der Musik, die ich singe;
Laß Emhain neben den durchsichtig-klaren Wassern des Meere
Dich zu seinen farbig-bunten Ebenen hinabziehen.
Brich auf zu deiner Fahrt!
Wandre zu dem reinen Land über dem Meer;
Und es sei dir gestattet, mit immerwährender Freude,
Ins Land der Frauen zu gelangen.
[aus „*ImramBrain maic Febail*“, übersetzt von Kuno Meyer und Lady Gregory]

Dieses Kapitel behandelt die Natur dieser Welt und die druidischen Grundsatzlehren über das ewige Selbst, sowie die Elfen(Feen)welt, den Tod, die Reinkarnation und das Wesen unserer Existenz in der „nächsten“ Welt.

Die Erfahrungen „dieser“ Welt

Letztendlich kommen wir an dieser Stelle unseres Buches zu dem Punkt, wo wir, als Druiden, uns Gedanken über das unvermeidliche Ende des Lebens in diesem Körper machen müssen. Wie bereits beschrieben, steht das ewige Selbst oder die Seele im Mittelpunkt der Lehren des Druidentums. Das Selbst vollbringt einen tuirgin, einen Kreislauf der Existenzen und kommt dabei in viele Welten, die den keltischen Kosmos ausmachen. Der ursprüngliche Wohnsitz ist – körperlos – das Land der Lebenden. Dort existiert das Selbst in seiner vollen und ewigen Natur. Zeitweise nimmt das Selbst einen Körper oder eine andere irdische Gestalt an, lebt darinnen für die Spanne einer Lebensperiode und kehrt dann wieder in das Land der Lebenden zurück. Auch kann das Selbst eine gewisse Zeit im Land der Sídhe, dem Elfenreich, wohnen. Zum guten Schluß haben wir ja gelernt, daß die Zeit in diesen anderen Welten nicht linear zur irdischen Zeit verläuft und auch die Zeitsequenzen versetzt sein können. Was bedeutet das und wie können wir dies auf unsere gegenwärtige Existenz anwenden?

Durch unseren physischen Körper ist für uns alle der Erfahrungsschatz, den wir laufend machen, vorherbestimmt. Dieses Leben ist in dieser Welt unsere vorrangige Bedeutung und färbt unseren Blickpunkt. In der keltischen Kosmologie umfaßt die Seele den Körper total und dadurch bekommt der Körper den Erfahrungsschatz der Seele übermittelt. Die körperlichen Sinne schaffen unsere Lebenserfahrung und es ist nahezu unmöglich, Leben im übersinnlichen Bereich wahrzunehmen. Viele Werke der großartigen keltischen Literatur rühmen die physischen Kräfte ihrer Charaktere. Der Táin berichtet über Feste, Kämpfe und Liebesaffären und rühmt jene, welche ihre physischen Fähigkeiten bis zum äußersten entwickelt haben.
Wir müssen akzeptieren, daß unseren pyhischen Sinnen Grenzen gesetzt sind, die es sehr schwierig machen, etwas zu erfassen, was außerhalb von ihnen liegt. Das ist auf der einen Seite ein großer Segen und auf der anderen eine große Einschränkung der menschlichen Lebensform. Das segensreiche, das uns der Körper vermittelt, ist die Tatsache, daß das Selbst einem wundervollen Tranportmittel zum Ansammeln von Erfahrung ausstattet. Der Körper – als Tranportmittel für das Selbst – ist ein erstaunlich raffinierter Organismus, der sich über Äonen entwickelt hat und er paßt perfekt in die Naturordnung dieser Welt hinein. Die Wissenschaft zeigt uns, daß die Zellen, die den Körper bilden, ein Teil eines riesengroßen Experiments in bezug auf Zusammenarbeit sind, welches laufend wunderbare Lebensformen zur Verfeinerung der Existenz auf dem Planeten Erde schafft. Die großartigen irischen Geschichten zeigen es auf: die Inkarnation in einem menschlichen Körper ist ein wunderbares Geschenk, an dem wir uns erfreuen sollen.
Die Grenzen des Körpers bedeuten, daß gewöhnlicherweise keine Wahrnehmungen und Erfahrungen außerhalb der Kapazität der physischen Sinne möglich sind. Sicherlich, es gibt Träume, Visionen und subtile Gefühlswahrnehmungen; aber wir sind uns über diese Sachen nicht so sicher, wie über körperliche Erfahrungen. Eine Kommunikation dieser Dimension und anderen ist nicht eine so sichere Angelegenheit wie das Verwenden eines Telefons. Wir können zwar den Glauben an ein Leben danach haben, aber keine Sicherheit, weil im Moment unser Leben sich im Körper abspielt. Es ist sehr schwierig, eine Versicherung über ein Leben nach dem Tod zu erkennen oder zu erhalten. Letztendlich bringt die Natur allen ihren Organismen den Tod. Sicher ist der Tod ein notwendiger Beitrag zum Prozeß der Evolution der Gemeinschaft des Lebens auf der Erde und ohne ihn wäre Leben eine ziemlich statische Angelegenheit.
Um diese Wege des Begreifens dieser Welt zu finden, geh ganz einfach an einen schönen Platz in der Natur und betrachte ihn. Wenn Du neben einem Gewässer bist, dann betrachte das Wasser direkt und beachte dabei nicht Dein Konzept, das Du vom Wasser hast.

Wenn Du Dich zwischen den Bäumen befindest, dann schenke ihnen Deine Aufmerksamkeit, bis daß Du sie wirklich „sehen“ kannst. Das Ziel dabei ist, daß Du Dir selbst ganz einfach gestattest, in dieser Welt zu sein, ohne Anweisungen auf dem Unterbewußtsein, wie Dein Leben ablaufen soll (fallenlassen der Konditionierung). Gestatte Dir einfach, ein Körper in dieser Welt zu sein; begreife, was für eine wunderbare Angelegenheit das ist.
Wenn Du eine zeitlang einen bestimmten Platz betrachtet und Deinem Körper gestattet hast, dort total anwesend zu sein, dann rufe Dein ewiges Selbst herbei. Lade Dein Selbst, Deine Seele, ein, Erfahrungen mit Hilfe der Sinne des Körpers zu sammeln. Laß Dich selbst mit dem Leben mit der Natur wie mit einem Liebhaber tanzen. Was mag wohl die Seele in der Natur sehen? Was hat das Selbst gewöhnlicherweise mit der Natur gemeinsam? Welches Lied, welches Gedicht, welche Worte kannst Du formulieren – als ein Druide, der in der Natur steht – welche diese Gefühle und Empfindungen einfangen?

Visionen von der „nächsten“Welt

Unsere Quellen zeigen deutlich, daß die Existenz einer ewigen Seele in Dimensionen, wo es keine Körper gibt, nicht auf reine Glaubensvorstellungen fußt. Die Realität eines ewigen Lebens in vielen Welten durchdringt die keltische Literatur. Woher bekamen die Kelten ihre Sicherheit, da ja der Körper nicht die Wahrnehmungsfähigkeit hat, ein ewiges Leben zu erfahren? Oft sehnen wir uns nach einen kurzen Blick auf das ewige Selbst und fühlen uns dabei völlig leer. Tatsächlich ist gerade diese Leere, die uns beim Blick nach Innen begegnet eine Garantie für das Andauern des Lebens des Selbsts. Die Leere, die wir mit unserem physischen, mentalen oder inneren Auge sehen – wenn wir uns auf die ewige Tatsache einstimmen, daß der Tod seine Arbeit ordentlich erledigt – bedeutet, daß das ewige Selbst absolut und total von den Schranken, die uns das Leben setzt, frei ist.
Manchmal, vielleicht nur einmal in unseren Leben empfangen wir einen kurzen Eindruck von der wahren Natur des ewigen Selbsts. Es können sogar Umstände eintreten, die uns einen Blick ins Land der Lebenden gestatten. Dabei kann es sich um ein Beinahe-Todeserlebnis oder um eine Excorporationserfahrung (wo man mental aus dem Körper herausgeht und alles von oben betrachtet) handeln oder eine Liebesaffäre, um Umstände, die durch Fasten, Streß oder Drogen herbeigeführt wurden oder um einen Augenblick der kompletten Extase. Wir tragen diese Erfahrungen sehr nahe an unseren Herzen und sehnen uns danach, einen Schlüssel zu finden, der sie erklären oder besser noch wiederholen könnte.
Da es anscheinend nicht unser Schicksal ist, daß wir diese Erfahrungen während des Lebens wiederholen können, das ist durch ihre Seltenheit verursacht. Sie sind auf positive Art schwer zu erlangen.

Sie verursachen große Abstriche in bezug auf die Lebensqualität, wenn jemand grenzenlos versucht, sie beim Sex, beim Essen, durch Drogen, der asketische Übungen oder andere besessene Verhaltensweisen zu wiederholen. Visionen von den Anderswelten kommen daher nur äußerst selten, sozusagen als Wegweiser zur Ewigkeit. Ihr Zweck ist es, uns an die Existenz des Selbst zu erinnern, und nicht daß wir es in dieser Welt erlangen und ausleben können. Diese Visionen selbst sind ja nicht das Land der Lebenden. Sie sind keineswegs in der Lage, die Sehnsüchte unserer Herzen zu erfüllen. Sie werden mit unseren physichen Sinnen wahrgenommen, aber sind nur dazu da, um uns an das Ewige zu erinnern.
Wenn wir diese Visionen als Zielsetzungen als den Weg selbst annehmen, dann werden sie sich wie eine Illusion ins Nichts auflösen.
Wahrscheinlich wußten die keltischen Druiden einiges über psychotrope Substanzen – sie waren ja Kräuterkundige. Halluzinogene Pilze wachsen im Herbst auf den Wiesen Europas in großen Mengen (psilocybinhältige). Die Verwendung dieser Pilze mag wohl den Druiden Visionen von den Anderswelten vermittelt haben, aber ihr Gebrauch fand nur im Rahmen eines weihevollen und geführten Prozesses statt, der die Meisterung dieser Erfahrung ermöglichte. In den keltischen Quellen haben nur wenige Erwähnungen dieser Prozeduren überlebt – die Ausnahmen sind Anleitungen zu Reisen in die Anderswelten und in diesen wird besonders auf die Gefahren, die im Elfenreich auf uns warten, hingewiesen.
Wahrscheinlich ist die keltische Elfenwelt das Gegenstück zu jenem Reich, welches die Schamanen – meist in Trance – betreten, wenn sie nach Wissen suchen. Die vielen schamanischen Überlieferungen kennen dieses Reich unter den verschiedensten Namen und Schamanen betreten es oft unter dem Einfluß von Halluzinogenen. Restbestände einer schamanischen Ausbildung können auch in den keltischen Quellen gefunden werden. Aber an einem Wendepunkt hat das Druidentum den schamanischen Pfad, welcher von jenen, die man später als Hexen oder Hexer bezeichnete, weiterverfolgt wurde, verlassen. Bevor eine sichere Ausbildung und ein Regelwerk der Ausübung von druidischem Schamanismus existierte, waren die Risken, die dabei auftraten, zu groß und zu häufig, um bloß den Versuch schamanischer Praktiken zu wagen.
Preiddeu Annwn, die „Schätze des Annwn“, wird Taliesin, dem Barden des sechsten Jahrhunderts C.E. zugeordnet. Der folgende Auszug beschreibt eine Reise in die Anderswelten, die Arthur und seine Gefährten unternahmen und die furchtbaren Gefahren, denen sie dabei begegneten.

Vollkommen ist das Gefängnis von Gwair in Caer Sidi . . .
Eine schwere blaue Kette hält den Jüngling kraftvoll nieder,
und er singt bitter von den Schätzen des Annwn,
und bis zu den letzten Tagen wird er dieses Lager nicht verlassen.
Dreimal gingen wir in die Erfülltheit von Prydwen hinein;
Außer den sieben kam niemand von Caer Sidi zurück.

In Caer Pedryvan kreist für immer herum,
das erste Wort aus dem Kessel, wann wurde es ausgesprochen?
Es wird durch den Atem von neun Jungfrauen zart erwärmt;
Ist das nicht der Kessel des Lords von Annwn in seiner Gestaltung,
mit einer Welle rund um seinen Rand von Perlen?
Er wird keine Speisen für einen Feigling oder einen Eidbrüchigen kochen . . .
Und vor den Eingängen zu dem kalten Platz sollen Lichthörner brennen.
Und als wir mit Arthur seine herrliche Arbeitsstätte betraten,
außer sieben, niemand sonst kam von Caer Vediwed zurück.

Auf den Mauern von Caer Wydr standen dreimal zweihundert Mann.
Es war schwierig, ihrer Wachsamkeit zu begegnen.
Dreimal gingen wir mit Arthur in die Erfüllheit von Prydwen hinein,
außer sieben, niemand sonst kehrte von Caer Colur zurück.
[aus *Preiddeu Annwn*, einem Gedicht aus Wales mit schwer deutbarer Aussage, wahrscheinlich aus dem 13. Jh., siehe auch John Matthews „Der keltische Schamane“]

Caer Sidi ist das Elfenschloß der *Arianrhod*, welches in Kapitel 18 schon beschrieben wurde. *Gwair* ist der archetypische jugendliche Gefangene in diesem Schloß. Druiden und Barden so wie zum Beispiel der walisische Zauberer *Gwydion* suchten diese Art der Gefangenschaft und Einweihung mit dem Ziel Zauberer und Meisterpoeten zu werden. Die „schwere blaue Kette“ dürfte für das Wasser stehen und *Prydwen* ist das Schiff von König *Arthur*.
Caer Pedryvan („viereckig“), *Caer Vediwed* („Schwindel“), *Caer Colur* und *Caer Wydr* („Glas“) sind Synonyme für *Caer Sidi*, das spiralige Schloß von *Arianrhod*. Das Gedicht beschreibt eine Expedition, die zum Ziel hatte, die Schätze des Selbsts zu erlangen, ähnlich der Suche nach dem Gral. Sie suchen die Gabe der dichterischen Sprache, der Prophezeiung, der Weisheit, der Freigiebigkeit und das Versprechen für ein Leben nach dem Tod. Die „*spoils*“ oder Schätze, die sie suchten, waren im magischen Kessel der Dichtkunst, Inspiration und Weisheit verborgen. Da es sich um ein walisisches Gedicht handelt, handelt es sich wahrscheinlich um *Ceridwens* Kessel. Das Reiseziel stellte man sich als riesiges luftiges, sich langsam im Kreis drehendes, schimmerndes Schloß aus Glas oder Kristall vor, welches sich im Mittelpunkt von Erde, Meer und Himmel befand.

Von drei Schiffsbesatzungen, die sich auf die Suche danach begeben hatten, kehrten nur sieben Mann zurück. Vielleicht weil sie nicht auf diese Einweihung vorbereitet waren. Wie im Kapitel 19 vorgeschlagen, versuche zuerst *Ceridwen* richtig und umfassend zu begreifen, bevor Du Dich auf die Reise nach *Caer Sidi* begibst!
Um unsere Darstellung auf den Punkt zu bringen: die Tatsache, daß das Selbst von einem Körper auf einen anderen übergehen kann oder auf eine andere belebte oder unbelebte Form und sich letztendlich ins Land der Lebenden begibt, stammt aus keltischen Quellen und enthält das wesentliche der Druidenlehren. Wir deuten diese Lehre – fußend auf unserer eigenen Erfahrung – dahingehend, daß das Selbst schon vollkommen und fertig ist, aber den physischen Sinnen unterworfen ist, die seine Aufnahmefähigkeit bestimmen. Ohne Körper nimmt die Seele im Land der Lebenden Erfahrungen ganz rein auf, ohne irgend eine Einschränkung durch die körperlichen Empfindungen. Wir mutmaßen, daß das Selbst keine detailierte Erinnerung seiner Leben in dieses Stadium mitnimmt, sondern nur die Weisheit, die es während dieser Leben angesammelt hat. Der Grund für diesen „Kreislauf der Geburten“ ist, daß das Selbst in allen Reichen seine Erfahrung erweitern kann. Ein Selbst, das viele Leben gelebt hat, ist daher weise, weil es Mitgefühl mit allem hat – und dieses kommt aus dem Bewußtsein des Einsseins mit allen Existenzen.

Die Erfahrungen aus dem Elfenreich

Wenn das Selbst einen Körper annimmt, macht es die Erfahrung der Wahrnehmung durch körperliche Sinne. Die Erfahrung kann verwirrend sein, besonders wenn die physisch-soziale Erfahrung übermäßig schlecht funktioniert, schmerzhaft und voll von Leiden ist. Unter diesen Umständen fühlt sich das Selbst verständlicherweise vom Körper nicht angetan und sucht nach einer anderen Form der Existenz.
Wenn uns die spirituelle Überlieferung lehrt, daß wir das Wissen vom ewigen Selbst haben und auch darüber, daß es von einem Körper auf einen anderen übergehen kann, dann wird wohl diese Sehnsucht erfüllt werden.
Wenn keine Überlieferung existiert oder noch schlechter, wenn die Überlieferung eine verzerrte Sicht des Kosmos lehrt, dann kann diese Sehnsucht den Menschen in Zwangsvorstellungen treiben – zum Suchen nach Visionen, Gebrauch von Halluzinogenen oder jede Art von anderen extremen spirituellen Praktiken. Diese Praktiken können zwar eine visionäre Erfahrung des Landes der Lebenden herbeiführen, aber wir achten oft nicht darauf, daß wir diese Vision durch die subjektiven Empfindungen des Körpers aufnehmen.

Wir ziehen in Erwägung, daß die Druiden lehrten, daß diese bestimmenden Erfahrungen aus dem Elfenreich stammen. Dieses liegt weder in dieser Welt noch im Land der Lebenden; es ist ein Reich, welches die süßeste Musik, die schönsten Künste, Handwerkskunst und Speisen hervorbringt, und die quälendsten Visionen sind die, von den allerbesten Liebhabern – aber das ist furchtbar irreführend, denn das Elfenreich verursacht auch die intensivsten Leiden, Illusionen, Verwirrungen, Verlust der Seele und das Herumwandern ähnlich der verlorengegangenen Seelen, wie es die griechisch-römischen und christlichen Überlieferungen von Fegefeuer beschreiben.
Über die Gefahren der Elfenwelt sind wir unterschiedlicher Meinung Vielleicht deswegen, weil *Nicholas* in England geboren und aufgezogen wurde und *Maya* von irischstämmigen Angehörigen. Daher betrachten wir aufgrund unserer kulturellen Erziehung und auch wegen unseres genetischen Hintergrundes das Elfenreich etwas anders. *Nicholas* wurde dazu erzogen, Wert auf das Rationale zu legen, während *Maya's* Ausbildung Aberglauben und Folklore miteinschloß. Außerdem wurde *Maya* zu *Samhain* geboren, wo uns ja die Ahnen und Geister jederzeit aufsuchen können. Laß Dich von uns dazu ermuntern, Dich sorgfältig
durch Dein Wissen und Deine Glaubensvorstellungen durchzuarbeiten, sodaß Du auf die beste Art geleitet wirst, bevor Du Dich möglichen Risken aussetzt.
Möglicherweise könnte das Selbst seine Suche nach dem Glück in der „niemals-niemals-Welt" aufnehmen, weil es Furcht vor dem Tod oder Sehnsucht hat oder verwirrende Lehren erhielt. Wie kann man dadurch desillusioniert werden! Statt beim immer existierenden Schatz des ewigen Selbsts kann man so bei der Suche nach unerreichbaren Schätzen enden. Du kennst sie nur allzu gut: Liebe, Reichtum, Macht, Status, Schönheit, Ruhm. Zusätzlich ist Dir bekannt, daß die Menschen schamanistische und psychische Kräfte suchen, versuchen, die gesellschaft auszutricksen, aber auch nach Geradlinigkeit und Würde streben.
Dies sind verlockende Versuchungen, die aus dem Reich der *Sídhe* angeboten werden. Aus diesem Grund fürchteten sich die Kelten vor dem Elfenreich. Sie trafen viele Maßnahmen, um sicher zu sein, daß neugeborene Kinder vor ihm geschützt wurden.
Wie auch immer, Du sollst klare druidische Lehren erhalten. Du hast eine ewige Seele, die die gewöhnliche Welt als eine durchaus erfreuliche Passage im physischen Körper sieht. Du kannst zum Wissen der Ahnen durch inspirierte Dichtkunst und tiefes Verständnis der Mythen durchdringen.
Daher gibt es kaum einen Grund dafür, nach den Verführungen und Illusionen des Elfenreiches zu suchen, obwohl Du es vielleicht doch von Zeit zu Zeit aufsuchen sollst, um Anschauungsunterricht zu erhalten.

In der Geschichte von „Die Krankheit des *Cuchulainn* oder die einzige Eifersucht von *Emer*“ verliebt sich *Cuchulainn* in eine Frau aus dem Reich der *Sídhe*. Ihr Name ist *Fand*, sie war die Frau des *Manannán*. Ihr Name bedeutet „Perle“ oder „Träne des Feuers der Augen“, der Text berichtet, daß „wegen der reinen Ausstrahlung ihrer Schönheit *Fand* diesen Namen erhielt, denn es gab nichts in dieser oder in der Elfenwelt, welches mit ihrer Schönheit verglichen werden konnte außer einer Träne“.
Cuchulainn ist völlig in Fand vernarrt und deswegen wird seine Frau *Emer* eifersüchtig. Aus dem Untertitel der Geschichte können wir entnehmen, daß sie üblicherweise nicht eifersüchtig ist. Das wurde häufig dadurch untermauert, daß *Cuchulainn* viele Liebschaften hatten ohne daß *Emer* etwas dagegen hatte. Diesmal wurde *Emer* deswegen eifersüchtig, weil *Fand* den *Cuchulainn* in eine andere Welt mitnehmen wollte. *Cuchulainn* ist nicht nur völlig durch *Fands* Ausstrahlung gefesselt, sondern sie fordert alles von ihm für sich alleine und wird alles tun, um ihn zu bekommen. Sie hatte ihn sogar mit Bewußtlosigkeit geschlagen und ließ ihn ein Jahr lang krank darniederliegen. Jene Form der Liebe, die sie anbietet, ist wegen ihrer Leidenschaft, ihrer Verführungskunst und ihren besitzergreifenden und zwanghaften Wesensarten sehr verlockend. Wie auch immer, verglichen mit der Liebe, die *Emer* für *Cuchulainn* empfand, ist der Unterschied der zwischen verliebtsein und lieben. Diese Geschichte führt uns ein klassisches Beispiel für die Gefahren, die mit einer Wanderung ins Elfenreich verbunden sind, deutlich vor Augen. Interessant ist, zu erfahren, was *Cuchulainn* letztendlich von seiner Krankheit geheilt hat.

Emer ging nach Emain Macha und erzählte Conchobor, in welchem Zustand Cuchulainn war. Conchobor sandte die Druiden von Ulster aus, um seiner habhaft zu werden. Cuchulainn versuchte, diese befähigten Menschen zu töten, aber sie intonierten magische Gesänge, die ihn fesselten. Nach einer Zeitspanne kehrten Teile seines Verstandes zurück und er bat sie um einen Trunk aus ihren Händen. Die Druiden gaben ihm einen Trank des Vergessens, sodaß er Fand vergessen würde. Dann gaben sie ihm einen Trank des Vergessens in bezug auf Emer, weil der Zustand, in dem sie sich befand, der war nicht viel besser als der des Cuchulainn.
Zuletzt schüttelte Manannán seinen Mantel zwischen Cuchulainn und Fand, sodaß sie sich in aller Ewigkeit niemals wieder treffen konnten.
[aus *Leabhar ne h-Uidhri* (einer Abschrift aus dem 11. Jh. von früheren, aber verlorengegangenen Gelben Buch von Slane)]

Wenn wir uns in einem Körper befinden, dann beeinflussen unsere physischen Sinne unseren Blick ins Land der Lebenden, und was wir wirklich sehen, das ist das Land der Elfen. Dies ist eine subjektive und bei weitem nicht vollkommene Vision vom Reich des unbegrenzten und ewigen Selbsts.

Die einzigen Leute, deren Aufgabe es ist, dorthin zu gehen, mögen wohl die Schamanen sein. Aber das bedarf einer langen Ausbildung und zerstört fast immer ihre Gesundheit. Die Absicht einer schamanischen Reise in die Anderswelten besteht in der Kontaktaufnahme zu den Geistern der Ahnen, den Kräften der Tiere, den vielen Ortsgeistern, Göttern und Göttinnen mit dem Bedürfnis ihre Anleitung für Heilen, Jagen, Deutung von Omens und Träumen und Problemlösungen zu erhalten.
Keltische Mythen mit fassbarem schamanischen Inhalt weisen oft auf Wahnsinn hin. In der walisischen Überlieferung von *Merlin* wird dieser zum Beispiel für einen Zeitraum wahnsinnig und lebt wie ein Tier in den Wäldern. Und im irischen Mythos „Die Raserei der Suibne“ zeigt Suibne viele schamanische Eigenschaften, wie fliegen, Verwandlung in einen Vogel und sprechen mit Bäumen – aber sie ist völlig verrückt. Wenn wir uns diese extremen Beispiele vor Augen führen, dann ist wohl der sicherste Weg, die Schönheit und das Wissen des Elfenreiches in unsere Welt herüberzubringen, das Ausüben der druidischen Künste, insbesondere die verbalen bardischen Künste wie Dichtkunst, Musik und Geschichtenerzählen.
Der Weg des Druiden ist daher im Detail nicht schamanistisch, obwohl einige Druiden Schamanen waren. Der druidische Weg beinhaltet das Leben in dieser Welt und für den Tod und das Land der Lebenden bereit zu sein. Druiden halten es für wesentlich, die Schönheit, Weisheit und Macht der Ewigkeit in diese Welt zu bringen – hauptsächlich durch Beschreibung durch Worte. Daher studierten die Druiden emsig um Dichter, Barden, Musiker, Geschichtenerzähler, Bewahrer der Weisheit und Sprecher der Wahrheit zu sein. Inspiration kam aus den Tiefen. Aus der Quelle im Inneren. Obwohl die Elfenwelt einen relativ leichten Zugang anbot, war es eigentlich nie wirklich die Bestimmung von Menschen, dorthin zu gehen. Das Ende wird ja bald genug kommen: statt das Reich der immer Lebenden mit den physischen Sinnen zu sehen, wird uns der tod ermöglichen, daß wir es ganz klar sehen, wenn die Zeit gekommen ist.

Der Spiegel der *Sídhe*

Machen wir doch die Übung, die „Spiegel der *Sídhe*“ genannt wird. Das Elfenreich wirkt reflexiv – das bedeutet, daß wir früher oder später unsere Umgebung so wahrnehmen werden, wie wir vorherbestimmt sind, sie zu sehen. Das unendliche Universum – durch die phantistischen Veränderungen, die vom Elfenreich bewirkt werden – wird sich selbst in unseren Ideen, Theorien, Kosmologien und Träumen so formen, wie wir glauben, daß es sein sollte. Das ist der richtige Punkt: das Elfenreich der *Sídhe* ist ein Spiegelbild von uns selbst. Es zeigt uns die Orte, wo wir durch Sehnsüchte, Glauben, Ausbildung und unbewußte Muster hingetrieben werden.

Wenn wir wie *Cuchulainn* durch die Fantasien von einem perfekten Liebhaber verführt wurden, dann wird uns das Elfenreich dieses Bild widerspiegeln. Wenn wir uns auf einem tief in uns verwurzelten Weg einer religiösen Doktrin befinden, dann spiegelt uns das Elfenreich unseren Glauben wider, den wir ohne Fragen zu stellen angenommen haben, zum Beispiel Bilder vom Himmel, Paradis,Fegefeuer und Hölle.
Reisen ins Elfenreich haben daher eine enorme enthüllende Funktion. Sie erzählen uns sehr viel über uns selbst. Aber wir müssen dabei sehr vorsichtig sein, daß wir uns nicht mit dem, was wir dort vorfinden, identifizieren. Daher mach auf keinen Fall die folgende Übung, wenn Du Dich unkonzentriert oder abgelenkt fühlst, weil dann bist Du viel eher bereit, Dich mit dem, was Dir begegnet zu identifizieren als es ganz einfach am Fenster Deiner Vorstellungskraft vorbeitreiben zu lassen.

Stell dir einen Stein vor. Dieser sei im Mittelpunkt deines Seins. Er ist dein Kern der Platz, zu dem du zurückkehren kannst. Von diesem steinernen Mittelpunkt aus stell dir vor, du bist im Land der Sídhe. Auf einmal steht vor dir ein schimmernder schwarzer Spiegel und du schaust in ihn hinein. Gestatte allen Bildern, die im Elfenreich sind, zu dir zu kommen. Du bist fest und stark in deinem Kern aus Stein verankert und nichts kann dich verletzen.

Gestatte deinen Fantasien hervorzutreten und am Antlitz des Spiegels zu spielen.
Gestatte deinem Traumpartner zu erscheinen und desgleichen zu tun.
Gestatte einem perfekten und schönen Abbild von dir selbst, im Spiegel zu erscheinen.

Reagiere auf keines dieser Dinge. Gestatte ihnen bloß zu erscheinen und wieder zu verschwinden. Reagiere weder auf eine Einladung noch versuche mit irgend einem Wesen, dem du begegnest zu sprechen. Laß sie einfach erscheinen und wieder fortgehen. Kritisiere nichts. Weder reagiere auf noch antworte den Erscheinungen.
Gestatte jedem beliebigen Gott oder beliebiger Göttin, die dazu auswählst, auf der Oberfläche des Spiegels zu erscheinen.
Gestatte jeglichem Wunsch und jeglicher Sehnsucht auf der Oberfläche des Spiegels zu erscheinen.
Gestatte jeglicher Angst oder Furcht, die du empfindest, auf der Oberfläche des Spiegels zu erscheinen. Erlaube deiner Vorstellungskraft zu gestalten, in welchen Formen die Sídhe zu dir kommen.
Hier ist Musik, Verkleidung und Kunst. Dort sind unglaubliche Farben, Formen und surreale Landschaften.

Gestatte dir alles zu sehen, was dir die Sídhe zeigen wollen. Wenn du zu deinem Stein zurückkehren willst, dann wisch den Spiegel rein. Sag dazu irgend etwas wie: „Ich bin ein Ganzes“. „Ich bin mein ewiges Selbst“.
Beachte jedes einzelne der Bilder, welches dich berührt. Denk darüber nach, bestimmen sie dein Leben, oder bestimmst du sie?
Gibt es das Bild eines Liebhabers aus dem Elfenreich, das dich daran hindert, mit deinem Liebhaber in dieser Welt wirklich präsent zu sein? Macht dir irgend eines dieser Bilder Angst? Wenn es notwenig ist, dann sag ihnen, sie sind nur Fantasien, Glaubensvorstellungen, Begriffbildungen. Mach dir klar, da ist nichts zum Fürchten: da ist einzig die Angst selbst, der man gegenübertreten und die man akzeptieren muß.
Wenn irgend ein Bild existiert, welches du tiefergehend erforschen willst, dann kehre zum Spiegel des Landes der Sídhe zurück und gestatte diesem Bild, zu erscheinen.
Wenn du das Bedürfnis hast, daß dieses Bild klarer und stärker hervortritt, dann sein sehr vorsichtig. Das ist die Magie des Glanzes. Und was du hier schaffst kann durchaus bestimmend für dein Leben werden. Wie auch immer, es kann dir Informationen über dich selbst und andere geben, insbesondere Frauen mögen an dieser Glanzmagie interessiert sein. Achte bei ihrer Nutzung auf den Einsatz deiner Selbsterkenntnis und es kann dir eine aufregende Macht verleihen, wenn man sie gezügelt nützt.
Wenn du dann der Meinung bist, daß das Bild weggehen soll, dann mußt du dir zuerst darüber sicher sein, daß du jeden seiner Aspekte erforscht hast, daß du ihm wirklich gestattet hast, vor dir in der Weise vorbeizuziehen, daß du es auch verstanden hast. Sehr oft verschwindet das Bild erst dann, wenn es dem Betrachter voll bewußt wurde. Es hat Macht im Unbewußten, aber es kann der Klarheit des Bewußtseins nicht trotzen und es wird verschwinden, so wie Fantasiegebilde immer verschwinden.

Der Übergang in die nächste Welt

Nach einer Anfangsperiode voller absoluter Wunder wird das körperliche Leben dem inkarnierten Selbst oft sehr beschränkt erscheinen. Das kann im Selbst eine Sehnsucht danach erzeugen, was als fehlend oder verloren empfunden wird. Wir versuchen uns selbst zu versichern, mit dem Glauben, daß es ein „Jenseits“ gibt, aber unsere physischen Sinne können das nicht begreifen. Die Natur könnte doch Experimente machen und uns genauso aussterben lassen wie die Dinosaurier. Die Rückversicherung dafür, daß es ein „Jenseits“ gibt, liegt tatsächlich darin, daß es etwas gibt, mit dem wir alle vertraut sind – und das ist der Tod. Da wir als Druiden mit der unsterblichen Seele arbeiten, müssen wir den Tod sehr genau überprüfen.

Tod bedeutet tatsächlich Tod. Tod bedeutet genau das, was das Wort aussagt: ein Ende, ein Loslassen, ein Ablauf, eine Auflösung der körperlichen Existenz. Der Tod macht uns sicher, daß es ein Ende der körperlichen Erfahrung gibt. Er macht uns sicher, daß es ein Ende der Erfahrungen von Leid, Scham, Schuld, Hoffnungslosigkeit, Abweisung, Trauer, Haß und Rache gibt. Gleichzeitig macht er uns sicher, daß auch die Erfahrungen von Liebe, Ekstase, Glück und Hoffnung einmal enden – ein Ende von jeder Facette des Lebens.
Nur durch ein totales Ende kann eine totale Erneuerung erfolgen. Wie schon früher festgestellt, macht uns der Tod sicher, daß sich Dinge entwickeln.
Wenn nur eine der Erfahrungen des körperlichen Lebens von uns über den Tod hinaus mitgenommen werden könnte, dann wären wir dazu verdammt, für immer ohne komplette Umgestaltung und Erneuerung zu leben. Der Tod verspricht ein Ende von allem, mit dem wir uns identifizieren, an das wir uns klammern und was uns letztendlich eingrenzt. Diese Schlußfolgerung ist total natürlich: Wissenschafter spekulieren darüber, daß unsere Zellen einen Bestandteil enthalten, der darauf abgestimmt ist, nach einer gewissen Zeit den Tod auszulösen. Die Kelten hatten keine Angst vor dem Tod und wie von den Römern berichtet, begegneten sie fröhlich ihrem Ende in der Schlacht oder anderswo, da sie von einem Leben danach überzeugt waren.
Das *immrama* oder die „Wunderreisen“ von mythischen, keltischen Helden, wie *Bran*, *Arthur* und *Maeldun* führten jene zu vielen Inseln. Diese Inseln scheinen eine Ablenkung vom Endziel ihrer Reise, welches das Erreichen des Landes der Lebenden und Finden von „Schätzen“, die dort auf sie warteten, war, zu sein.
Ein geistiger Führer oder Leiter der Seelen hilft jedem Reisenden auf seiner Fahrt. In der „Reise des *Bran*“ ist *Manannán* dieser Führer, der Meeresgott der *Tuatha Dé Danann*. Er erscheint auf seinem Streitwagen über den Wellen und zeigt den Weg ins Land der Lebenden, welches hier Insel der Frauen genannt wurde. Seine Anwesenheit weist darauf hin, daß der Weg in dieses Land nicht leicht ist und einer Führung und Anleitung bedarf. Es kann durchaus sein, daß der Weg in dieses Land nur durch ein Passieren des Reichs der *Sídhe*, welches einige Gefahren für den Reisenden darstellte, zu finden war.
Die erste Insel, die *Bran* erreicht, ist die Insel der Freude – und diese ist in einer anderen Welt. Sie ist nicht das ultimative Ziel der Seele. Der Mann, der dort landet, sperrt seinen Mund auf um sich zu wundern und zu lachen, aber er macht keine anderen Erfahrungen. Dadurch ist *Bran* gewarnt und er ist extrem vorsichtig, wenn er zuletzt auf der Insel der Frauen ankommt.
In der „Reise von *Maeldun*“ kommen die Wanderer auf insgesamt 33 Inseln. Jede von ihnen hat eine ähnliche Eigenschaft wie die Insel der Freude.

Sie sind in einem anderen Reich und stellen einige schöne, gemeine oder zweideutige archetypischen Eigenschaften dar, die sich niemals ändern. Die Hauptgefahr in der Elfenwelt ist die, daß sich nichts jemals ändert. Das Selbst muß ständig auf sein tatsächliches Ziel konzentriert bleiben, auf die Veränderung, um das Land der Lebenden zu erreichen. Dies dürfte einer Reise durch die *Bardos* ins reine Land des Buddha ähnlich sein wie in der tibetanischen buddhistischen Lehre.
John O'Donohue beschreibt in seinem Buch *Anam Cara* (über keltisch-christliche Spiritualität) den „Seelenfreund" - eine wörtliche Übersetzung des Titels aus dem Irischen. Die Aufgabe des Seelenfreundes ist es, ein Vorbild für die Seele einer anderen Person darzustellen. Der Seelefreund unterstützt eine Seele auf ihrem Pfad, besonders bei ihren Kreisläufen der Existenzen und ihrer Reise nach dem Tod. Obwohl dies heutzutage eine Aufgabe ist, die fast nur den Geistlichen vorbehalten ist, war dies einmal eine Tätigkeit für keltischen Christen, besonders für Frauen.
Peter Berresford Ellis schreibt, daß der Seelefreund „ein Konzept war, das die vorchristliche keltische Gesellschaft anwandte und diese Rolle wurde gewöhnlicherweise von einem Druiden übernommen". Wenn jeder von uns das *anam cara* für eine andere Person wird, dann würde dies den druidischen Aufgabenbereich wiederbeleben und einen großen Segen für uns alle bedeuten.

Das Bewerkstelligen des Übergangs

Wir berufen uns bei den folgenden Vorschlägen der Bewerkstelligung des Übergangs von der menschlichen Form zum ewigen Selbst auf unsere Analysen der keltischen Mythen und auf unser eigenes Arbeiten mit Sterbenden. Grundlagen sind unsere eigenen Rituale mit einem Toten und sterbenden Mitmenschen und ein detailliertes Gruppenstudium des „Tibetanischen Buches der Lebenden und Sterbenden" von *Sogyal Rinpoche*. Diese Buch können wir nur wärmstens empfehlen. Keineswegs wollen wir behaupten, daß die im folgenden beschriebene Vorgangsweise authentisch druidisch ist, obwohl immer wieder die vielartigen Welten aufscheinen, die sowohl in der keltischen, als auch in der tibetaischen Kultur ihren Stellenwert haben. Bitte, benutze nur jene Vorschläge, die Dir angenehm erscheinen und entwickle Deinen eigenen Weg, um anderen bei diesem „Übergang" zu helfen.
Das Ziel dieser Praktik ist es, einer Person, die im Sterben liegt oder vor kurzem diese Welt verlassen hat, beizustehen.

Die beste Vorbereitung dafür ist, Dich in einen Zustand der Liebe zu und des Mitgefühls für den Sterbenden oder Toten, und genauso gegenüber seiner Freunde und Verwandten, zu versetzen. Das wahre Wertmaß für diese Praktik ist die Aufrichtigkeit – und die verwendeten Worte dabei sind total bedeutsam, wenn sie direkt aus dem Herzen kommen.
Wenn Du den Eindruck hast, daß diese Zeremonie für die Freunde und Verwandten des Sterbenden oder Toten zuträglich sein könnte, dann lade sie ein, an ihr teilzunehmen. Allerdings mußt Du dann deren Glaubensvorstellungen respektieren und den Vorgang an diese anpassen. Außerdem sollen alle Teilnehmer in der Lage sein, hilfreich zum „Hinübergehen" des Sterbenden oder Verstorbenen beizutragen und nicht ihren eigenen Gefühlen der Trauer total unterworfen sein. Dieses Ritual kannst Du auch alleine, oder ganz ohne Worte, oder ohne unmittelbaren Kontakt zum Hinscheidenden/Hingeschiedenen vollziehen.
Nun beschreiben wir das Ritual für eine Frau, die gerade verstorben ist. Wenn Du etwas für einen toten Mann oder jemanden, der gerade im Sterben liegt, tun willst, dann kannst Du die Worte dementsprechend sinngemäß verändern.

Bereite den Raum vor – entweder den, wo ihr Körper liegt, oder anderswo.
Sei sicher, daß es in der Folge dort ruhig und still ist und du nicht gestört werden kannst.
Sprich ein Gebet, um die Inspiration und Anleitung herbeizurufen, die dir und der Verstorbenen hilfreich beistehen möge.
Ersuche die anderen Anwesenden, auch ihre eigenen geistigen Leitbilder – diese mögen göttliche Mächte oder andere wohlwollende Geister sein – einzubringen.
Bitte alle diese Kräfte und Mächte darum, beim Übergang der Verstorbenen von dieser in die nächste Welt, Hilfe zu leisten. Wenn es dir günstig scheint, dann kannst du diese nächste Welt auch beim Namen nennen – beispielsweise:
Land der Lebenden, Land der Jugend, Insel der Gesegneten, usw.
Erkläre der Verstorbenen ganz ruhig, was nun geschieht. Erkläre ihr die Sachlage klar und offen. Mach ihr bewußt, daß ihre Existenz in ihrem physischen Körper vorbei ist – und damit auch jeder Schmerz und jedes Leid.
Erkläre ihr, daß sie eine unsterbliche Seele ist. Ihr ewiges Selbst hat diesen Kreislauf von Geburt, Leben und Tod soeben beendet und ist jetzt dabei, an jenen Ort zurückzukehren, von dem es in diese Welt kam.
Sag ihr, daß es dort nichts gibt, vor dem man Angst haben müsse. Tatsächlich habe sie jetzt ja die Gelegenheit, weitreichend befreit und erlöst zu werden.
Sag ihr, sie müsse für nichts, was sie in diesem Leben getan oder unterlassen habe, Bedauern, Reue, Schuld oder Scham empfinden.

Ohne Furcht und Angst sei sie nun in der Lage, alle Bande, die sie mit geliebten Menschen verband, loszulassen und befreit von dieser Existenz Abschied zu nehmen.
Mach ihr klar, daß alle Anwesenden dazu bereit sind, sie beim Übergang in die nächste Welt zu unterstützen. Alle Anwesenden können nun laut sagen, daß sie ihr vergeben haben, daß sie sie geliebt haben und sie nun gehen (los-)lassen.
Erinnere sie nochmals daran, daß sie eine unsterbliche Seele ist, die von dieser Welt weggeht und in die Heimat ihres ewigen Selbsts zurückkehrt. Sage ihr, daß sie schon oft geboren wurde, gelebt hat und gestorben ist. Dies ist nur ein Tod im Kreislauf ihrer Existenzen. Nun ist sie dabei, in der Erfahrung ihres ewigen Selbsts zu erwachen.
Wenn du spürst, daß im Umfeld der Seele der Verstorbenen irgendeine greifbare Angst vor dem physischen Tod, oder Trauer, Bedauern, Verwirrung oder etwas anderes Leidvolles gegenwärtig ist, dann schenke dem besondere Beachtung. Beruhige die Stimmung. Erinnere die Seele an ihre wahre Natur und daran, daß in der Loslösung vom Körper eine Gelegenheit zur Erlangung von Freiheit, Freude, neuer Möglichkeiten und Veränderung besteht.
Wenn du spürst, daß die Seele und alle Anwesenheiten dazu bereit sind, dann sprich einen der folgenden Sätze:
Ewiges Selbst, Seele von (füg hier den Namen der Verschiedenen ein),
Du hast in diesem Körper für die Spanne seines Lebens gewohnt,
Sag nun Lebewohl zu denen, die dich genährt und unterstützt haben.
Sag Lebewohl zum Körper, der ein so zuverlässiger Begleiter war und dir deine Lebenserfahrung vermittelte!
Betrachte liebevoll diesen leeren Körper, dank ihm für alles, was er dir gegeben hat und lasse ihn nun los.
Ewige Selbst, - Du bist kein Körper. - Du bist eine unsterbliche Seele.
Dein Wohnsitz ist im ... (Land der Lebenden, Sommerland, etc.)
Du bist nun dazu bereit, deinen Kreislauf der Existenzen fortzusetzen.
Du bist nun dazu bereit, zum Ort deiner vollen und göttlichen Natur zu reisen.
Nun fordere alle Anwesenden auf, sich die Seele der Verstorbenen über ihrem Körper schwebend vorzustellen. Laß dir genügend Zeit, um der Seele zu ermöglichen, ihren vollen Wesensinhalt auf eine herrliche Weise darzustellen.
Sprich dann in etwa so: „Dies ist die Seele von ... Sie ist nun dazu bereit, in die Heimat ihres ewigen Selbsts zurückzukehren.“
Dann stell dir eine strahlende Wesensform vor, die sich vor der Seele aufbaut.
Fordere auch die anderen Anwesenden dazu auf, sich ebenfalls diese göttliche Erscheinung mit den Mitteln ihrer Wahl vorzustellen. Auch die Seele selbst soll sich nun das Göttliche als reine, beruhigende und einladende Ausstrahlung vorstellen.

Sprich dann in etwa so:
Ewiges Selbst, (füge hier den Namen der Verstorbenen ein),
Diese strahlende Anwesenheit ist der Glanz des Göttlichen,
Sie ist das Spiegelbild der göttlichen Austrahlung deines Seins.
Sie ist die wahre Natur deines Seins.
Sie kommt von dort her, von wo du gekommen bist und wohin du nun zurückkehren wirst.
Nun fordere alle Anwesenden dazu auf, sich vorzustellen, wie sich die Seele vom Schwebezustand über dem toten Körper heraus in die Anwesenheit des Göttlichen hineinbewegt. Sieh, wie sie sich zum strahlenden Göttlichen hin und dann in sein Inneres bewegt. Versichere der Seele leise oder laut, daß sie diese Reise antreten muß. Ermuntere sie dazu mit entsprechenden Worten.
Wenn die Seele dann völlig mit dem Göttlichen vereinigt und verschmolzen ist, dann betrachte, wie die vereinigten Wesensformen verschwinden und weggehen.
Du kannst dir, wenn es dir richtig erscheint, vorstellen, daß sich die Anwesenheit auf einer Brücke aus Licht aus dem Raum hinausbewegt oder als einen Lichtblitz, der im Weltenraum verschwindet.
Wenn jeder der Anwesenden mit der druidischen Überlieferung vertraut und einverstanden ist, dann ist dieser Zeitpunkt dazu geeignet, einen geistigen Führer anzurufen, damit er die Seele sicher ins Land der Lebenden geleitet und begleitet. Im folgenden Beispiel wird Manannán herbeigerufen. Wenn das geschehen ist, sei dir sicher, daß jeder der Anwesenden voll wachsam ist und begleite das Ritual mit Speisen oder Getränken.
Manannán aus der wogenden See,
Manannán von den Wellenkämmen,
Manannán mit den glänzenden Seepferden,
Komm herbei über das wunderschöne Meer mit deinem Streitwagen,
Und bring diese Seele in ihre ewige Heimat.
Manannán, aus dem Land des Lebensbaumes,
Aus dem Land der Dichtkunst, der Wahrheit und der Liebe,
Aus dem Land der Feste und der buntgefärbten Gastfreundschaft,
Bring diese Seele sicher an deiner Seite,
In ihre ewige Heimat.

Die Erfahrung aus der „nächsten“ Welt

Letzlich bietet uns der Tod die Gelegenheit, die „nächste“ Welt zu betreten. Genauso wie das Betreten dieser Welt ist ihr Verlassen ein Anlaß zum Feiern. Der Tod bringt uns zum „anderen“ Ufer, und dort kommen unsere Empfindungen nicht länger von den physischen Sinnen des Körpers.

Obwohl dies wie ein Widerspruch in sich erscheint, das scheidende Selbst dankt dem Körper und der Natur dafür, daß ihr die Erfahrung eines Lebens ermöglicht wurde. Was auch immer wir in unseren Körpern erlitten haben, der Tod bietet die Gelegenheit, davon erlöst zu werden und dem Körper dankbar zu sein. Obwohl es für uns tieftraurig ist, wenn wir Menschen verlieren, denen wir eng verbunden sind, müssen wir doch danach trachten, ihnen ein Seelenfreund zu sein und ihre Weiterreise feiern. Vielleicht feierst Du den Anlaß gemäß der Überlieferung der *Irischen Totenwache*.

Der Tod gibt uns die Möglichkeit zum ewigen Leben. Wir werden zu dem, was wir sind im Grenzenlosen, jenseits der Gefühlswelt, die uns die Natur zur Verfügung stellt. Nichts kann dorthin mitgenommen werden: kein Glaube, kein Glaubensbekenntnis, kein Kredo, weder Liebe, noch Bedauern oder Besitztümer – einfach nichts. Aber dem Selbst ist das gleichgültig. Es ist völlig damit beschäftigt, das Land der Lebenden zu erfahren. Auf die nämliche Weise, wie es das Leben in einem Körper ermöglicht, mit der Natur, mit der Göttin des Landes oder der Eigenständigkeit zu tanzen, so gibt uns der Tod die Möglichkeit, daß das ewige Selbst mit der Unendlichkeit tanzen kann. Dies kannst Du aus der Erzählung über einen irischen Mönch heraushören, der durch die Schönheit eines Vogels, der in einem Obstgarten sang, bezaubert wurde. Er hört den Vogel singen, sieht dabei Farben und Licht um die Bäume spielen und ist über diese Ganzheitserfahrung entzückt. Als dieser Augenblick sein Ende findet, kehrt er ins Kloster zurück, aber die Mönche dort kennen ihn nicht. Sie sahen in ihren Aufzeichnungen nach und konnten feststellen, daß das, was er über sich selbst erzählte und die Namen seiner Mitbrüder mit denen übereinstimmten, die vor 200 Jahren in diesem Kloster gelebt hatten. Der Mönch wurde im Obstgarten 200 Jahre lang weder durch Gedanken, noch geliebten Mitbrüdern, oder Bedauern, oder Erinnerungen an diese Welt behelligt.Er war einzig damit beschäftigt, die unbegrenzte Natur des Augenblicks zu ergründen. [aus dem *Anam Cara* von *John O'Donohue*]

Ein anderes Fenster, das einen Einblick in die Erfahrung des Landes der Lebenden gestattet ist die universelle Erzählung vom Guten Verwalter, der das Landgut eines mächtigen Edlen vorbildlich in Ordnung hält. Wenn dann der Edelmann zurückkehrt, wird dem Verwalter der Ehrenplatz gegeben. Der Edelmann steht für das ewige Selbst und der Verwalter repräsentiert seine Erfahrungen, die es macht, solange es einen Körper hat. Der Verwalter sorgt für das Selbst in der Gemeinschaft, der es während seines irdischen Lebens angehört. Zum Zeitpunkt des Todes kehrt der Edelmann zurück, an jenem Punkt, da die volle Natur des ewigen Selbsts wiederhergestellt ist.

Keltische Könige waren Verwalter des Landes. Im „Buch der Invasionen“ ist *Nuada* König von Irland. Er kämpft gegen die *Formorianer*, die für Chaos und Zerstörung stehen.
Als *Lugh* ankommt, steigt *Nuada* vom Thron herab. Der unsterbliche *Lugh* bringt Eigenständigkeit, Führungsqualitäten und Fähigkeiten ins Land der Iren, genauso, wie wir die Kräfte unseres wahren Selbsts erfahren, wenn wir freudig ins Land der Lebenden zurückkehren.

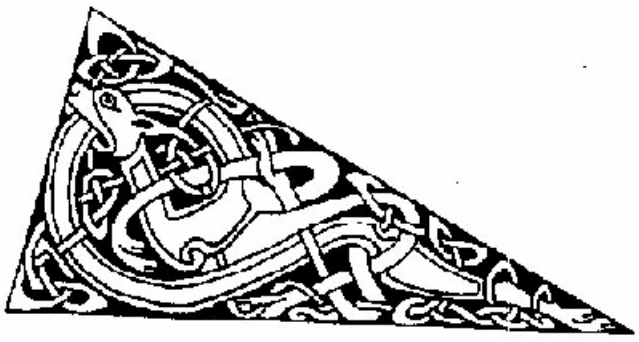
Als Nuada mit dem Silbernen Arm all jene Dinge sah, die Lugh vollbringen konnte, da dachte er, daß Lugh das Land von der Tyrannei der Formor befreien würde. Daher hieß Nuada den Lugh willkommen, und er stieg von seinem Thron herab und überließ ihn Lugh, sodaß alle jenem lauschen konnten.
[aus dem *Leabhar Gabála*].

Übungen

Der Stein des Selbsts. In der Erzählung über die Ankunft der Tuatha Dé Danann in Irland wird berichtet, daß sie den „Stein des Schicksals“ mit sich brachten. Dieser schreit laut auf, wenn er vom wahren Herrscher berührt wurde.
Stell Dir vor, Du durchquerst Deine innere Landschaft und gelangst zu einem Stein, der den Ort Deiner eigenen Eigenständigkeit kennzeichnet. Wie schaut er aus? Greif in an. Geh in ihn hinein. Welchen Laut gibt er von sich?
Am Beginn dieses Kapitels steht ein Zitat aus der „Reise von *Bran*“, welches einen singenden Stein beschreibt. Nimm Dir einen Augenblick Zeit und lies dieses Gedicht nochmals. Es ist ein Abbild des ewigen Selbsts. Wie würdest Du Dich fühlen, wenn Du solch ein Stein wärest?
Wähl Dir einen Stein aus – ideal wäre ein Druidenei, wie in Kapitel 3 beschrieben – und verwende ihn dazu, um Deine ganze Aufmerksamkeit auf ihn zu konzentrieren. In einem Augenblick der Stille, der maximalen Konzentration, da wird es Dir möglich sein, die ewige Natur Deines Selbst zu spüren. Immer wenn Du diesen Ort in Deinem Inneren aufsuchst, dann gebrauche diesen Stein. Lade ihn mit der Kraft Deiner Erfahrungen, die dort dort machst, auf. Soferne es möglich ist, triff Vorkehrungen, daß Dich dieser Stein ins Grab begleitet.

Kontaktaufnahme mit Deinen Vorfahren. Suche einen Ort in Deiner Umgebung – in der Landschaft – auf, wo Du spürst, daß Du Verbindung mit Deinen Ahnen empfindest. Ersuche Dein Selbst, zugegen zu sein und frage es, was es mit jenen, die ins hohe Alter und in den Tod vorangegangen sind, gemeinsam hat. Wir schulden unseren Nachkommen, daß wir ihnen Wegweiser, Signale, die ihnen den Weg weisen, hinterlassen. Welche Wegweiser haben Dir Deine Vorfahren hinterlassen, und welche wirst Du Deinen Kindern hinterlassen?

Dein eigenes „Hinübergehen“. Wie willst Du diese Welt verlassen? Sind Deine Angelegenheiten geordnet? Wenn es Dir recht ist, dann denk über einen Schriftsatz für Deine Totenwache nach. Gib Deine Wünsche anderen bekannt.



Glossar

Bemerkungen über keltische Gottheiten, Personen und Orte

Hinweise zur Aussprache: Im Irischen liegt die Betonung immer auf der ersten Silbe des Wortes. Alle hier angeführten Worte kommen aus dem irischen, ausgenommen jene, die mit (W) gekennzeichnet sind – diese sind walisisch.

Im Irischen bedeutet ein „h“, daß der Buchstabe davor stumm ist – aber „ch“ wird wie im schottischen Wort „loch“ ausgesprochen. Ein „m“ wird eher als „v“ oder „w“ ausgesprochen. Unterschiede in der Buchstabenfolge oder in der Aussprache des Irischen sind durch alte und neue Variationen der Sprache, durch Dialekte, Überlieferungen, Anglisierung und sprachwissenschaftliche Verfahren, die die Sprachwurzeln und Herkunft des Wortes aufzeigen, verursacht. Zu jener Zeit, die wir in Emain Macha verbrachten, hörten wir beispielsweise viele verschiedenartige Aussprachen des Ortsnamens und nur selten glichen diese einander, ob sie nun von Ortsansässigen oder Gelehrten stammten.

Um eine einigermaßen brauchbare deutsche Transskription der keltischen Worte zu erhalten, werde ich mir die Mühe machen, sie von einem des irischen Godelischen oder der walisischen Sprache Mächtigen phonetisch aufzeichnen zu lassen und erst dann das Glossar endgültig fertig stellen.

A

Aillil – [al-il]: König von *Connacht* und Gattin der *Maeve*.

Ailinne, Dún – [duun oaw-lin]: Das gewaltige kreisförmige Ring-Fort auf dem Hügel von *Allen* in *Leinster*. Es wurde vom Oberdruiden *Nuada* errichtet, der es nach seiner Frau *Almu* benannte. *Fionn mac Cumhail* machte es später zu seinem Wohnsitz. Manchmal wird es auch „*Aillinne*“ geschrieben (selbe Aussprache).

Amergin – [av-eir-in]: „geboren aus einem Lied“: *Amergin „Weiß-Knie“*, der Dichter der *Gaels* – der seinem Volk ermöglichte, sich mit der Göttin der Oberhoheit Irlands zu verbünden. Seine dichterische Anrufung der *Ériu* beruhigte sogar den Sturm, den die *Tuatha Dé Danann* gegen sie zusammengebraut hatten, sodaß die Schiffe der *Gaels* sicher an Irlands Küste landen konnten.

Anam: Die Seele – der *anam cara* oder „Seelenfreund“ ist dafür verantwortlich, daß die Seele sicher durch die Übergänge der Geburt, des Lebens und des Todes geleitet wird.

Aneirin – (W) [anayrin]: walisischer Name des *Amergin* (s.o.).

Aonghus Óg – [ähng-is ohg]: Sohn von *Dagda* und *Boann* – sein Wohnsitz ist *Brú na Boinne* (jetzt *Newgrange*). *Angus*(so lautet eine andere Schreibweise) ist der jugendliche irische Gott der Liebe und Schönheit, er ist der Pflegevater von *Dairmuid O'Duibne*.

Annwn – (W) [änuu-in]: Das Land der *Sídhe* – wörtlich übersetzt wäre das die „Nicht-Welt“ – eine weitere Schreibweise: „*Annwfn*“ (gleiche Aussprache).

Aobh – [äv]: Mutter der Kinder von Lir.

Aoife – [ie-fe]: gälischer weiblicher Vorname – wie z.B.

1) Kriegerin und Prinzessin, die von Cuchulainn besiegt wurde
2) Stiefmutter bzw. Tante der Kinder von Lir
3) Geliebte des Ilbrec, des Sohnes von Manannán, die in einen Kranich verwandelt wurde. Aus ihrer Haut wurde dann der ursprüngliche „Kranichbeutel“(-tasche) angefertigt.

Arianrhod – (W) [äh-rei-ähn-hrod): „Silbernes Rad“. Tochter des *Don*, Schwester des *Gwydion* und Mutter des *Lleu Llaw Gyffes*. Sie ist die „jungfräuliche Königin“, die im spiralenförmigen Schloß wohnt und die Gezeiten regelt.

Awen – (W) [ä-uu-en]: Inspiration.

B

Badb – [bäv]: „Wut“. Eine Göttin der Schlacht, die gemeinsam mit Nemain und Macha ein Aspekt der Morrigán zu sein scheint.

Banba – [baun-we]: Die „(Mutter-)Sau“ des Pfluges ist eine der drei führenden „Hoheits“-Göttinnen des Bodens (der „Scholle“, des „Landes“) von Irland.

Balor of the Evil Eye (mit dem Bösen Auge) – [bälor, balor?]: König der *Fomor* (Fomorianer). *Balor* versuchte, eine der Grundregeln der Eigenständigkeit zu mißachten, indem er die Macht der Frauen über ihn reduzierte. Er kerkert seine Tochter in einem Turm ein – mit der Hoffnung, dadurch das natürliche Recht der Nachfolge hintanzuhalten. Er schenkt den Warnungen seiner Frau *Ceithlenn* keine Beachtung. Die Macht seines Inneren wird ins Böse verkehrt und manifestiert sich in seinem „Bösen Auge". In der zweiten Schlacht von *Moy Tura* wird er dann von *Lugh* getötet.

Beltane – [biel-teinäh]: Das Fest Anfangs Mai – ein Stichtag, das Vieh auf die Weide zu lassen und der Beginn der Periode des Säens und Pflanzens. Wird auch *Bealtaine* geschrieben.

Beth-Luis-Nion – [beth-luis-neion]: eines der irischen Alphabete, dessen Buchstaben nach Bäumen bezeichnet werden und das sich aus den *Oghams* heraus entwickelt hat. Seine Buchstaben lauten:
Beth, Luis, Nion, Fearn, Saille, Huath, Duir, Tinne, Coll, Quert, Muin, Gort, Ngetal, Straiph, Ruis, Ailm, Ohn, Ura, Eado, Idho.

Boann – [bo-an]: „Weiße Kuh" – die Flußgöttin des *Boyne* und Gattin von *Dagda*.

Bodb – [bohv]: *Bodb Dearg*, die „Rote Krähe" – der Sohn des *Dagda* und der Vater von *Sadb*. Sein *sídhe* (Elfenhügel) liegt in der Grafschaft *Galway*.

Bran [brähn]: keltischer männlicher Vorname
1) Sohn des *Febal*, der ins „Land der Frauen" reiste
2) (W) König von Großbritannien – *Bran* (der „Rabe") ist der Hüter des Kessels der Regeneration. Der Rabe ist Sendbote zwischen den Welten.

Bricriu – [br(e)ik-ru]: *Bricriu* mit der „Bitteren" oder „Vergifteten Zunge" macht es immer Spaß, Konflikte und Schwierigkeiten auszulösen. Es wird berichtet, dies würde durch einer alten Verwundung verursacht.

Brigit – [br(e)i-hid]: „Die Hohe". Ursprünglich ist sie die Erd(Land)-Göttin von *Leinster* und eine Tochter von *Dagda*. Sie war in der ganzen westlichen keltischen Welt wohlbekannt und machte eine erfolgreiche Wandlung zu einer christlichen Heiligen durch.

Brú na Boinne – [bru na boyn]: „Haus (der Götter) des (Flusses) *Boyn*“ in der Grafschaft *Meath* – ein Platz, wo die meisten und großartigsten Kultstätten aus der Jungsteinzeit zu finden sind. Der keltische Mythos *Brú na Boinne* weist auf ein Hügelgrab hin, welches nun *Newgrange* heißt – die Heimat von *Angus Óg*. Ist wird berichtet, *Angus* hätte *Diarmuid* heiß geliebt – und versucht, jenen nach dessen Tod mittels seiner Zauberkunst wieder zu erwecken. Dies war zwar unmöglich, aber trotzdem erschien *Diarmuid* dem Angus ganz kurz als Geist oder Lichtform immer an einem Tag des Jahres. Das Hügelgrab von *Newgrange* war derart konstruiert, daß während der Morgendämmerung am Tag der Wintersonnenwende es dem Sonnenlicht möglich war, für eine kurze Zeitspanne durch einen langen Gang ins Innere des Bauwerks einzudringen und kurzfristig die im Inneren ausgehauene „Grabkammer“ zu erleuchten. Höchstwahrscheinlich wird hier – eingebettet in ein keltisches Mythos – auf dieses außerordentliche astronomische Ereignis Bezug genommen.

C

Cathbad – [käh-hä]: Der Druide von *Emain Macha* und damit des Königs *Conchobor Mac Nessa* von *Ulster*.

Celts – [kelts]: Kelten – dieser Name wurde den europäischen Stämmen, die dazumals nördlich des Mittelmeeres siedelten von den Griechen und Römern gegeben. Unter diesem Sammelbegriff wurden in sich total verschiedene Gruppen von Völkerschaften zusammengefaßt. In genauerem Sinn weist der Begriff „keltisch“ auf eine indoeuropäische Sprachfamilie hin, deren diverse Zweige in einem ausgedehnten Teil des damaligen Europas seit ca. 2000 B.C.E. gesprochen wurden. Noch genauer – keltisch ist der Begriff, mit dem die Historiker jenen kulturellen Anstoß bezeichnen, der in Mitteleuropa (*Hallstatt*) bereits vor 1000 B.C.E. begann und seine volle Blüte in der *La Tène*-Zeit entfaltete – nach 500 B.C.E. Diese Kultur (mit ihrer begnadeten Fähigkeit, alle Definitionen zu kombinieren) entwickelte Erscheinungsformen – städtisch, zentralisiert, hierarchisch und sozial umgreifend – die Edelleute, Priester, Krieger, Handwerker und Bauern ein- und zusammenschloß – charakteristisch für ihren indoeuropäischen Ursprung. Wachstum hing vom Handel mit den Mittelmeerländern ab und durch viele Jahrhunderte befruchteten sich die keltische und die griechisch-römische Welt gegenseitig. Die Druden wuchsen infolge dieser sozialen Entwicklungen in eine Verantwortung hinein und dienten – wie die Priester der Etrusker und Römer – der Kaste der Krieger und Edlen.

Infolge der Eroberungen der Römer überlebte die keltische, gälischsprachige Kultur nur an den nördlichen und westlichen Rändern Europas. Nichts desto trotz hatte sie eine enorme Auswirkung auf die westliche Welt, insbesondere auch auf Nordamerika.

Ceridwen – (W) [kerid-wen]: der Ursprung und die Bedeutung von *Ceridwen's* Namen liegt im Dunklen, aber sie erschein als die Göttin der Inspiration (*awen*), als Zauberin, Elfenfrau, Gestaltenwandlerin und alte, weise Frau (Tante).

Cernunnos – [ker-nuu-nos]: siehe unter *Herne*.

Champion's Portion („Essensration" der Meisterkämpfer): Diese „Portion" wurde einem Meisterkämpfer von seinem König „serviert". Die Zuweisung dieser „Portionen" beim königlichen Fest war ein Statussymbol – sie bestimmte die Reihenfolge, in der jeder Anwesende seinen „Platz" hatte. Auf diese Weise wurde die Rangordnung in einer Gesellschaft sichtbar. Das rituelle Aufteilen eines Tierkörpers schafft vollendete Tatsachen – welche die Stellung des einzelnen in der sozialen Ordnung widerspiegelt und die Gemeinschaft zusammenhält. Das rituelle Teilen eines Körpers, eines Mahles im Rahmen eines Festes geht in der dionysischen, orphischen, osirischen und christlichen Überlieferung soweit, daß sie sich dabei des Körpers eines Gottes bedient und damit eine Ordnung von kosmischen Dimensionen etabliert.

Conchobor – [kan-har oder con-or]: *Conchobor Mac Nessa* war nach *Fergus Mac Roth* König von Ulster.

Cruachan - [cru-a-ghin]: *Rath Cruachan* ist das zeremonielle Zentrum von *Connacht* – nach der Überlieferung das Heim und die königliche Wohnstatt der Königin *Maeve*. Dort gibt es eine Höhle – bekannt als die „Höhle der Katzen" – und diese ist ein Zugang zum Elfenreich. Weiteres siehe unter *Maeve*.

Cuailgne – [kuuli]: Eine Provinz in *Ulster* – dort befand sich der Braune Stier, den *Maeve* unbedingt haben wollte.

Cuchulainn – [ku-chullein]: *Ulster's* Meisterkämpfer, der Hund von *Culann*. Sein Vater ist *Lugh*, seine Mutter *Dechtire*, die Tochter des Druiden *Cathbad*. Seine allergrößte Heldentat war, alleine den vereinigten Armeen von ganz Irland Widerstand zu leisten, die von *Maeve* angeführt wurden, da ja zu diesem Zeitpunkt die *Ulster*männer unter dem Fluch der *Macha* lagen.

Curoi mac Daire oder **Cui Roi** – [kuu-ri]: Diese mächtige Gottheit ist teilweise dem Elfenreich zugeordnet – ihre irdische Heimat ist jedoch *Munster*. Er fordert die Helden von Ulster zu einem „Wettbewerb im Kopfabschlagen“ heraus.

D

Dagda – [däg-dä]: „Guter Vater“. Eine Gottheit der *Tutha Dé Danann*, der Vater von *Brigit* und anderer irischer Hauptgottheiten. Er hatte den „Kessel des Überflusses“ und einen Knüppel, dessen eines Ende zerstörte, während das andere heilte. Er dürfte ursprünglich ein Fruchtbarkeitsgott gewesen sein.

Dana oder **Danu**: „Mutter der Götter“. Sie wird in keltischen Mythen kurz erwähnt und dann nicht mehr, auch erscheint sie als *Anu* oder *Aine*, die Sonnengöttin, die an vielen Orten verehrt wurde, insbesondere an megalithischen Kultstätten. Sie dürfte auch die Personifikation des ewigen Geistes des Stammes (*tuath*) sein.

Diarmuid O’Duibhne – [dirmuit o’duv-ne]: Er ist der Enkel des Liebesgottes *Angus Óg*, er hat den „Liebespunkt“, dem keine Frau widerstehen kann. Er wird für den fähigsten Meisterkämpfer der *Fianna* gehalten, neben *Fionn* und *Oisin*. *Diarmuid* wird von der Prinzessin *Grania* dazu überredet, sie zu entführen. Sechzehn Jahre lang konnten beide mit der Hilfe von *Angus* ihren Verfolgern entkommen. Dann bietet ihnen *Fionn* Frieden an und so kommt das Paar zur Ruhe. *Fionn* kann es aber nicht verhindern, daß *Diarmuid* von einem Zaubereber durchbohrt wird und daran stirbt. *Angus* bringt *Diarmuids* Seele nach *Brú na Boinne*, aber er kann nur einmal im Jahr kurz mit ihm Kontakt aufnehmen (siehe *Brú na Boinne*).

Deirdre – [d’ir-drah]: Weiblicher keltischer Vorname.

1) Als der Druide *Cathbadh* vorhersagt, daß sie *Deirdre* die schönste Frau Irlands werden würde, beanspruchte sie König *Conchobor* für sich selbst. Sie verliebt sich aber in *Noisiu* und beide fliehen nach *Alba* (Schottland) gemeinsam mit seinen beiden Brüdern. *Conchobor* tötet *Noisiu’s* Brüder und verletzt so die Ehre von *Fergus Mac Roth*, unter dessen Schutz sie standen. Schließlich begeht *Deirdre* Selbstmord.
2) *Deirdre* vom Schwarzen Berg – die Sendbotin von *Fionn mac Cumhail*. Die Mythen berichten, sie wäre so schnell gewesen, daß sie flog. Möglicherweise war sie eine Druidin.

Don – (W)[do:n]: Die Göttin des Elfenreiches, der Welt der *Sídhe*. Siehe Danu.

Druide
(übliche Definition): ein Bewahrer und Hüter der Weisheit, Geschichte, der Gesetze und Erzählungen und Wertvorstellungen des Keltischen Zweiges des spirituellen Weges der europäischen Ureinwohner. Einer, der die kulturellen, spirituellen und magischen Überlieferungen der Kelten in der Praxis anwandte, dem Land und Boden und auch allen Wesenformen derTier-, Pflanzen- und Mineralienwelten und den Elementen Erde, Meer und Himmel seine Ehrerbietung erwies.
(alte Definition): eine Menschenklasse, die die religiösen Rituale der Kelten wie Weissagungen und Opferungen – leiteten und durchführten. Sie waren Naturphilosophen, Gelehrte, Zauberer, Barden, Richter und politische Berater der keltischen Stammeshäuptlinge und Edlen.

E

Emain Macha – [ewain oder owain maha]: Der Sitz des Königs von *Ulster*, heutzutage bekannt als *Navan Fort* – liegt in etwa 2 Meilen westlich der Stadt *Armagh*. *Emain Macha* war der Platz der Herrschaft, das kosmologische und zeremonielle Zentrum und der Sitz der Macht der *Ulaid* von *Ulster*. Es war der Brosche des Umhangs der Göttin *Macha* nachempfunden. Es wird von einem Hügel beherrscht, der von einem gewaltigen Erdwall mit Graben umringt ist und an dessen Spitze sich ein mächtiges Hügelgrab befindet. Um 100 B.C.E. wurde auf diesem Hügel ein massives rundes Holzbauwerk mit einem Durchmesser von 130 Fuß errichtet und dann nach 10 Jahren absichtlich zerstört – als Teil der Riten, die im Rahmen der Errichtung des Hügelgrabes stattfanden.
Emain Macha war *Ulsters* Gegenstück zum königlichen Sitz von *Tara* in *Meath* oder von *Cruachan* in *Connacht*. Lange Zeit wurde angenommen, daß diese Orte bewohnte Stätten waren, mit einem Thron, mit Gelagehallen und Häusern. Wir wissen unzwischen, daß der eigentliche Zweck der mächtigen Hügelgräber und ihren zirkulären Abgrenzungen ein zeremonieller war. Die Wälle dieser Umgrenzungen befinden sich außerhalb der Gräben, nicht innerhalb – wie es zur Verteidigung einer bewohnten Stätte notwendig gewesen wäre.
Außerdem wurde nur wenige Bauwerke auf oder neben den zentralen Hügelgräbern errichtet und Rekonstruktionen zeigen, daß diese für rituelle Zwecke verwendet wurden.
Die soziale Bedeutung von *Emain Macha* wird durch die *raths* oder Ringforts aufgezeigt, die sich auf den Hügeln in der Umgebung befinden. Wahrscheinlich wohnte der König in einem Ringfort auf einem der Hügel, die Krieger des „Roten Zweiges“ in einem anderen, während die Bevölkerung wie zum Beispiel die Handwerker in der Umgebung lebten.

In den Texten über *Emain Macha* werden auch Druiden erwähnt – zum Beispiel die Errichtung eines Krankenhauses durch druidische Ärzte im Jahre 300 B.C.E., die erste Erwähnung einer solchen Einrichtung in Europa. Im *Táin Bó Cuailnge* wird berichtet, daß es in *Emain Macha* Brauch war, daß niemand vor dem König sprechen konnte und dieser konnte nicht vor seinen Druiden sprechen.

Emer – [ive-er oder ey-ver]: *Cuchulainn's* Frau. Nirgends wird berichtet, daß sie Kinder hatten.

Eochaid – [yoch-ei]: ein häufiger Name von irischen Königen. Der bekannteste davon ist *Eochaid Airemh*, „vom Pflug", der Liebhaber von *Etain*.

Ériu – [äyr-u]: *Ériu*, von der Sonne, eine der drei führenden und Eigenständigkeiten Göttinnen des Landes und Bodens von Irland.

Etain – [etoein]: Die hochberühmte *Etain* wurde sowohl von *Midir* von den *Sídhe* und dem Hochkönig *Eochaid* begehrt. In der Erzählung über sie findet man die klassische Beschreibung einer Eigenständigkeiten Göttin des Landes:
Der König schritt über die grüne Ebene von Bri Leith – dort sah er neben einer Quelle eine Frau sitzen. Sie hatte einen Kamm aus Gold und Silber und sie wusch sich in einem silbernen Becken, dessen Rand mit kleinen strahlenden, purpurnen Karfunkelsteinen geschmückt und das mit vier goldenen Vögeln ziseliert war. Neben ihr lag ein purpurner, wunderschöner Umhang, verziert mit silbernen Fransen und einer goldenen Brosche. Sie trug ein Kleid aus grüner Seide, bestickt mit rotem Gold mit großartig gearbeiteten Spangen aus Gold und Silber im Bereich der Brust und Schultern. Das Sonnenlicht fiel auf sie, sodaß das Gold und die grüne Seide erstrahlte. Ihr Haar war in 2 Strähnen geteilt – 4 Locken in jeder Strähne und eine goldene Perle am Ende jeder Locke.Ihr Haar hatte die Farbe der gelben Schwertlilie, die jene im Sommer hat, sowie die Farbe von frisch poliertem roten Gold.
Sie hatte ihr Haar gelöst, um es zu waschen, und ihre Arme kamen aus den Ärmellöchern ihres Kleides. Ihre Arme und Handgelenke waren lange und gerade und so weiß wie der Schnee einer einzigen Nacht. Ihre Wagen waren so rot wie der Fingerhut, der im Moor wächst. Ihre Finger waren schlank und glänzend weiß und ihre Nägel wunderschön und rosa. Ihre Augenbrauen waren so blauschwarz wie die Flügel eines Käfers; ihre Augen so blau wie eine Hyazinthe; ihre ebenmäßigen Zähne erstrahlten wie ein Regen von Perlen an ihrem Kopf, und ihre Lippen waren so rot wie die Beeren der Eberesche.

Ihre Schultern waren hoch, sanft und weiß, und ihre schlanke, sich der Länge nach anschmiegende Seite war so sanft und weiß wie der Schaum einer Welle. Ihre Hüften waren kräftig, warm und geschmeidig; sie hatte rundliche, kleine Knie; ihre Schienbeine waren weiß und gerade. Das glänzende Licht des Mondes beschien ihr Antlitz; ihre sanfte Stirn spiegelte die Hoheit ihres Stolzes und in ihren beiden Augen lag das Licht der Liebe. In ihren Wangen waren schalkhafte Grübchen und die Farbe ihrer Wangen spielte wechselnd vom Purpur – so rot wie das Blut eines zarten Kalbes bis ins glänzende Weiß des Schnees. In ihrer Stimme lag eine zarte, aber feste Würde; und wenn sie dahinschritt, dann waren ihre Schritte stetig und getragen wie die einer Königin.
Sie war die perfekteste Frau auf Erden, deren die Augen der Männer je teilhaftig werden konnte. Jene, die sie erblickten, dachten, sie gehöre dem Volk der Elfen an.
[aus *Tochmarc Etáine* – die „Werbung um Etain"].

Ethlinn – [elin]: Tochter des Anführers der *Formorianer*, *Balor* mit dem Bösen Auge. Dieser kerkerte sie wegen der Prophezeiung, er würde einst von seinem Enkel getötet werden, in einem Turm ein und verbot ihr, jemals einen Mann anzusehen. *Cian* von den *Tuatha Dé Danann* wurde von einem Druiden – *Birog* von den Bergen – als Frau verkleidet. Und *Cian* trifft *Ethlinn* und aus ihrer Verbindung entsprießt *Lugh*.

F

Fand – [fon oder fahn]: „Die Träne des Feuers der Augen" – sie ist die Gattin von *Manannán*. Sie verführt *Cuchulainn* und lockt ihn in die Elfenwelt.
Fand ist die Göttin, die die Schlüssel zu den ewigen Reichen der Seele in Händen hält. In ihrem Bereich liegt der Obstgarten, mit den immer reifen Früchten. Der Garten ist voll von Singvögeln – den Symbolen für das höhere Selbst. Zuerst erscheint sie selbst als wunderschöner Vogel – manchmal als Schwan – der in die Gewässer eintaucht, die für das Unterbewußte stehen. An ihrem Hof befindet sich der immer volle Kessel des Überflusses. An ihrer Eingangspforte steht der Lebensbaum, glänzend wie Gold, der sanfte und süße Harmonien von sich gibt. Den Zugang zu ihrem Inselreich findet man, wenn man die Gewässer überquert, wo die „Meister der Musik" wohnen. Dieses Reich ist eine verführerische Illusion und mehr. Äquivalente dazu findet man in den Mythologien auf der ganzen Welt. Für jeden hat es eine andere Bedeutung, aber die Vorstellung davon nährt die tiefen Bereiche unserer Seele – Die Sehnsucht einer Vereinigung mit einem anderen, mit der göttlichen Quelle zum Erlangen des Erfahrung des ewigen Selbsts.

Fedlimid – [fay-lim-i]: Harfenist und Vater der *Deirdre*. Der Name seiner Frau ist unbekannt.

Ferdiad – [fer-dei-uh]: Er ist der Freund und Ziehbruder von *Cuchulainn*, der letztlich von *Maeve* dazu überredet wird, mit *Cuchulainn* den großartigsten Einzelkampf im *Taín* auszufechten.
Fergus Mac Roth: Der König von *Ulster*, der von *Conchobor* trickreich gestürzt wurde. Anschließend wird er zwar *Conchobors* Meisterkämpfer, aber die Beziehung zwischen ihnen war unbeständig. Als ihn *Conchobor* in bezug auf die Söhne von *Uisliu* betrog, geht *Fergus* nach *Connacht* und dient dort der Königin *Maeve*. Dies führte fast dazu, daß ihr beinahe der Sieg gegen *Ulster* geglückt wäre. Dies wird von vielen übersehen, die in *Maeve* die Verliererin im *Táin Bó Cuailnge* betrachten.

Fidchell – [fäd-hel]: Ein keltisches Spiel, welches dem Schach ähnlich ist. Dabei ist der König Deines Gegners daran zu hindern, den Mittelpunkt des Spielfeldes zu erreichen. Dies bekräftigt, daß es bei den Auseinandersetzungen im Rahmen der großartigen *Fidchell*-Spiele der keltischen Mythologie um Herrschaft ging.

Fionn Mac Cumhail – [f'an mäc cu:l]: Er ist der bekannteste Anführer einer Kriegerschar, die *Fianna* genannt wurde. Die Geschichten und *Fionn* und seinem Sohn *Oisin* bilden gemeinsam den *Fenian*-Sagenkreis der frühen irischen Literatur. Diese Geschichten enthalten viel mehr magisches als der *Ulster*-Sagenkreis, in dessen Zentrum der *Táin* steht und der wahrscheinlich zu einem früheren Zeitpunkt geschaffen wurde. *Fionn* ist auch unter der anglisierten Schreibform „*Finn Mac Cool*" bekannt.

Fionnabair – [f'an-ä-veir]: Sie ist die Tochter von *Maeve* und *Aillill*. Auf ihre Anordnung hin wurde der zweite wohlbekannte Rinderraub in Irland, der *Táin Bó Fraoch*, unternommen. Ihr walisisches Äquivalent ist *Gwenhwyvar*, im Englischen als *Guinevere* bekannt.

Fir Bolg: Die „Männer des Beutels". Sie gehören zu den allerersten Ureinwohnern Irlands. Sie sind erdbezogen, verwenden primitive Gerätschaften aus Feuerstein, trotzdem sind sie ausgezeichnete Landwirte.

Fír flathemon – [fi:r fläh-man]: DasWort, die Gerechtigkeit oder die Wahrheit des Regenten: „Die Wahrheit der Eigenständigkeit (Herrschaft)".

Fodhla – [fo-läh]: „von der Hasel“.eine der drei führenden Göttinnen der Eigenständigkeit des Landes und Bodens von Irland.

G

Geis – [geys], Mehrzahl: **gessa**: Es scheint, daß es zuletzt zwei Arten des Geis gibt: Die erste bestand üblicherweise auf einem Verbot, welches einer Person schon früh in ihrem Leben auferlegt wurde. Das *Geis* von *Cuchulainn* ist, daß er niemals das Fleisch eines Hundes – seinem Namenspatron – essen darf. Wenn er das täte, dann würde er sicher sterben.
Das *Geis* von Fergus ist, daß er niemals einem Fest fernbleiben darf. Es war das *Geis* von jedermann, das er niemals die linke Seite seines Wagens *Emain Macha* zuwenden durfte. Die Literatur macht klar, daß ein *Geis* magische Aspekte hat. Mehr als dieses Verbot bedeutet die Aufgabe, die von einem Dichter oder Druiden gestellt wurde, weil sie das Schicksal der Seele bestimmt. Die zweite Art von *Geis* war eher wie ein Versprechen, eine Bindung, oder ein Treueeid. Übereinkommen zu brechen zogen nicht notwendigerweise den Tod nach sich, aber es warf ein schlechtes Licht auf die Ehre einer Person, und die Ehre wurde wichtiger als das Leben geachtet.

Grania oder **Gráinne** – [groanne]: Sie ist die Tochter des Hochkönigs *Cormac Mac Airt*. Obwohl sie dem *Fionn Mac Cumhail* versprochen ist, flieht sie mit *Diarmuid*. *Fionn* verfolgt das Paar viele Jahre lang und das Resultat davon ist, daß viele Dolmen in Irland als „Bett von Diarmuid und Grania“ bekannt sind. Nach *Diarmuid's* Tod kehrt *Grania* zu *Fionn* zurück. Ihr Name verbindet sie mit *Grian*, der Sonne.

Der Gundestrup-Kessel: Dieser exquisite versilberte Kessel wurde in einem Gestrüpp in Dänemark aufgefunden. Er wurde in Thrazien angefertigt, wahrscheinlich im 3. Jh. B.C.E. Damals bewohnten keltische Stämme den Balkan und der Kessel dürfte eine Geschenk - zwecks Festigung eines Bündnisses oder der Gastfreundschaft - an einen Häuptling gewesen sein.

Gwydion – (W) [gwü-dion]: Der Sohn von *Don* – er war ein Zauberer und zeugte in einer inzestuösen Beziehung zu seiner Schwester *Arianrhod* den *Lleu Llaw Gyffes*.

Gwynn ap Nydd – (W) [gowein äp neithi]: Ein geistiges Leitbild und der Anführer der wilden Jagd. Sein Auftreten ist üblicherweise sprunghafter und mehr furchterregend als das von *Manannán*. Er trägt oft Hörner, reitet ein riesiges Pferd und wird von den Hunden des Elfenreiches, die rote Augen und einen weißen Pelz haben – dem *Cwm Annwn* – begleitet.

Nicht so wie *Manannán*, der Wanderer über das Meer geleitet, reißt die wilde Jagd Wanderer und Verstorbene mit sich durch eine Öffnung im Boden in die Anderswelten mit. Zum Beispiel wird die Insel *Avalon* zuerst mit einem Boot erreicht. Anschließend wird der Wanderer von *Gwynn* in eine Öffnung – *Glastonbury Tor* - im siebenfach gestuften Berg geleitet. Siehe auch unter *Herne*.

H

Herne : Der gehörnte Gott der Fruchtbarkeit und der Jagd. Während *Herne*, der Jäger typisch für den *Windsor Great Park* in Großbritannien ist, ist er in Gallien auf Grund römischer Inschriften als *Cernunnos* bekannt.
Dieser Name wurde im Gälischen zu *Herne*, weil das „C“ zu einem „Ch“ wurde, welches aber wie „h“ ausgesprochen wurde. Der lateinische Anhang – *unnos* wurde verworfen. Wahrscheinlich liegen seine Wurzeln in einer deutlich früheren Ureinwohner-Überlieferung Europas – als Mann gekleidet in Häuten und mit Hörnern um bei der Jagd zu helfen – sein Bild blieb bis in die keltische Periode hinein äußerst populär. Wahrscheinlich ist es *Herne*, welcher mit überkreuzten Beinen dasitzt und eine Schlange mit einem Widderkopf in Händen hält, der am *Gundestrup*-Kessel abgebildet ist.

Heldenlicht: Das Heldenlicht, der Heldenhalo, der Mond des Kriegers, die Hörner, die „Funken und der Rauch von *Badb*“, das alles sind Beschreibungen der Ausstrahlung der Aura aus dem Körper heraus, welche um gewaltige Krieger wie zum Beispiel *Cuchulainn* herum sichtbar waren. Üblicherweise werden Gottheiten mit solchen Auren und Halos (Heiligenscheine) ausgestattet. Und zwar in vielen religiösen Überlieferungen auf der ganzen Welt. Aber gewöhnlicherweise weist dies auf einen Zustand erhabener Ekstase, und nicht auf Wut und Berserkertum hin.
Die wutentbrannten Gottheiten der buddhistischen Überlieferung und die abschreckenden Gestalten von Hindugottheiten wie Schiwa, dem Herrn der Zerstörung, besitzen aber ebenfalls solche Auraausstrahlungen und können als Parallelfälle angesehen werden.

I

Imbas – [im-äs]: Inspiration oder Intuition, das irische Äquivalent zum walisischen Wort awen.

Imbolc – [immolk]: die Festlichkeiten anfangs Februar. Man feiert die Rückkehr des Lichtes, die ersten Lämmer und den Milchfluß der Mutterschafe.

L

La Tène – [la tän]: Damit bezeichnet man eine Stilepoche, die die Kelten in Mitteleuropa seit der Mitte des 5. Jh. B.C.E. entwickelt hatten. Seine abstrakte, oft asymmetrische, kurvenlinealartige Kunst von Spiralen, Rollen und Ranken verursachte einen neuen Höhepunkt der keltischen Handwerkskunst. Insbesondere sind Verzierungen an Metallobjekten von hohem Status in der irischen *La Tène*-Periode bemerkenswert.

Laeg –[loy-gh]: Streitwagenlenker des *Cuchulainn*.

Laeghaire – [li:r-ri]: Ein Meisterkämpfer des Roten Zweiges von *Ulster*.

Lleu Llaw Gyffes – (W) [hlu-hlow-güfiss]: Das walisische Gegenstück zu *Lugh*, aber mit weniger göttlichen Kräften ausgestattet.

Lugaid – [lu-ih]: Es kommen viele *Lugaids* in den irischen Mythen vor. *Lugaid*, der Sohn von *Curoi Mac Daire*, tötet *Cuchulainn's* Wagenlenker *Laeg*, was letztendlich *Cuchulainn's* Tod verursachte.

Lugh – [lu:]: Sohn des *Cian* von den *Tuatha De Danann* und *Ethlinn* von *Formor*. *Lugh* wird von einer Königin der *Fir Bolg* aufgezogen und ist dadurch ein Gemisch aller Rassen Irlands. *Lugh* bedeutet der Strahlende, der Scheinende.

Lugh Lámhfada – [lu:-low-fada]: „*Lugh* mit dem Langen Arm" – er ist eine Sonnengottheit und der Meister aller Handwerke, oder *samildanach*. Er ist *Cuchulainn's* Vater und der Pflegesohn von *Manannàn*.

Lughnasadh – [lu:-nä-sa]: Das Fest zu Ehren des *Lugh* anfangs August – man feierte die erste Ernte und hielt Märkte und Spiele ab, ratifizierte Verträge, fällte Urteile.

M

Macha – [mah-ha]: Ein Aspekt der Göttin der Schlacht, „Der Morrigán". Ihr wird die Errichtung von Emain Macha zugeschrieben und außerdem stammt von ihr der Fluch, der die Ulstermänner beim Táin Bó Cuailnge flachlegte:

Von diesem Augenblick an bis in die neunte Generation
Wenn Ulster seiner größten Stärke bedarf,
Wenn dich deine Feinde überkommen und überall Gefahr lauert,
Dann sollen die Ulstermänner von den Schmerzen einer Frau unter der Geburt befallen werden. Und euer Schmerz und eure Schwäche wird fünf Tage und vier Nächte andauern.

Macha ist wie Epona in Gallien und Rhiannon in Wales. Sie eine Göttin der Pferde, eine Gründungsgöttin, eine herrschende und erdverbundene Göttin des Ortes. *Macha* bedeutet eine Ebene. In den Geschichten über die *Tuatha De Danann* kommt sie als Krähengöttin vor, die sich von den Köpfen der Gefallenen ernährt. Sich gegen die Kräfte der Weiblichkeit zu stellen – wie sie sich in Pferden, Boden und Schlacht manifestieren – ruft einen Fluch hervor, der Dich zur Zeit, wo Du es am wenigsten brauchst, Dich am schwächsten macht.

Manannán Mac Lir – [mähn-ah-nown mäc li:r]: Der Meeresgott der *Tuatha Dé Dannan*. In der „Reise des *Bran*" erscheint er auf seinem Streitwagen oberhalb der Wellen und weist den Weg ins „Land der Frauen". Dies läßt den Schluß zu, daß er eine geistige Leitfigur ist, ein Führer in die Anderswelten und ein Helfer der Menschheit. Im Land der Sídhe leitet er das „Fest des Alters". Er hat auch einen Sinn für Humor.

Maeve oder **Medb** – [me'v]: die Giftige, Königin von *Connacht*. Im *Táin Bó Cuailnge* zeigt sich ihr Charakter unmittelbar: Sie ist eine gleiche unter gleichen, aber ihrer Meinung nach ist sie viel besser als jeder andere. Sie hat mehr Reichtum, ein besseres Urteilsvermögen, ist viel freigebiger und kann jedermann im Kampf besiegen.
Sie regiert nach ihrem eigenen Recht, sie schläft mit jedem, der ihr gefällt – und für ihren Ehemann mag es wohl besser gewesen sein, nicht eifersüchtig zu sein.
Maeve's Hof ist *Cruachan*, das Verzauberte, auf der Ebene von Ai. Ähnlich wie *Emain Macha* oder *Tara* ist es eine der wichtigen Hauptstädte im keltischen Irland. Heutzutage bedecken die Überreste von *Cruachan*, oder *Rath Croaghan* eine weite Fläche. Ringforts, Hügelgräber und geradlinige Erdveränderungen (Zeremonienstrassen für Streitwägen?) bedecken in der Nähe von Tulks in der Grafschaft von Roscommon eine Fläche von in etwa 4 Quadratmeilen. Das größte Hügelgrab ist 8 Yards hoch und hat einen Durchmesser von 96 Yards. Umgeben ist es von einem Grenzzaun mit einem Durchmesser von fast 800 Yards, und damit ist es zweimal so groß als *Tara* oder *Emain Macha*! Sicher wurde das alles für Zeremonienzwecke errichtet.

Cruachan gehört zur Blütezeit der irischen-keltischen Periode zwischen 600 B.C.E. und 400 C.E., und war der Herrschersitz der Provinz *Connacht*. Von *Maeve* wird behauptet, daß sie auf dem Hügel von *Knocknarea*, der schon alleine durch seine Form ein Naturschauspiel liefert, begraben wurde, unmittelbar westlich der Stadt *Sligo*. Am Gipfel des Hügels ist ein gewaltiges Hügelgrab, welches ihren Namen trägt: Königin *Maeve's* Grab. Es scheint, daß ihr Geist irgendwo im Bereich dieses Ortes sich aufhält, obwohl das steinerne Hügelgrab aus der Jungsteinzeit stammt, wo man solche „Gräber des Durchgangs" errichtete, im 4. Jahrtausend B.C.E.
Solche Hinweise lassen den Schluß zu, daß die Figur der *Maeve* aus viel früheren Zeiten stammt, als der, in der die Handlung des *Taín* laut der Überlieferung stattfand. Tatsächlich gibt es einige *Maeves*. Wir kennen eine „Gute Königin *Meb*" oder „*Mab*" aus der irischen und englischen Folklore, eine irgendwie groteske Figur aus Gute-Nacht-Geschichten für Kinder oder für derbe Wirtshausscherze. Dann haben wir eine *Maeve* aus der christlichen Überlieferung: gewitzt, besitzergreifend, neidisch, eitel, schamlos, lasziv, unmoralisch, arrogant – sie besticht ihre Gefolgsmänner, indem sie ihnen ihre Tochter überläßt – letztendlich wird sie von der Schwäche der Frauen überwältigt. Dann haben wir die *Maeve* der Kelten: eine großartige Königin, freigebig, großzügig, die häufig Feste gab und auch ein gutes Urteilsvermögen hatte, wunderschön, sexy, eine Kriegerin, edel, stolz, wild und eine große Anführerin. Und wir haben eine *Maeve*, die auch für die Kelten schon eine mythische Gestalt war: eine der wichtigen Göttinnen von Land und Boden, eine Göttin, der Eigenständigkeittität, eine Göttin der Ahnen, eine erdverbundene Gestalt der Fruchtbarkeit, des Gedeihens der Herden, des Ackerbodens und des Leibes der Frauen, der Geist der Stammesmutter und die überlebensgroße Verkörperung der göttlichen Weiblichkeit.

Midhir – [mi:-hir]: der Sohn des *Dagda*. *Midhir*, der Stolze, wohnt im Elfenhügel von *Bri Lieth*, *Slieve Callory*, Grafschaft Longford.

Morrigán – [mor ri-gown]: die Phantonkönigin. Eine Göttin mit vielen Namen: *Macha*, *Nemain*, *Dea* und *Badb*; und vielen Aspekten: Schlacht, Sieg, Sexualität, Fruchtbarkeit, Eigenständigkeit und Zerstörung. Sie ist die Lierbhaberin der frühen Könige und hilft den *Tutha Dé Danann*, die Schlachten von *Moy Tura* zu gewinnen. Später bringt sie beim *Táin Bó Cuailnge* beiden Seiten Unglück. Besonders nachdem *Cuchulainn* ihre Liebe zurückweist. Letztendlich bringt sie ihm den Tod und läßt sich auf ihm in Rabenform nieder.

Sie beherrscht das Gestaltenwandeln und erscheint als junge und wunderschöne Frau, als Hexe, als Rabe oder in jeder möglichen Tiergestalt. Sie erscheint neben einem Fluß, wo sie die Leichentücher jener wäscht, die in nächster Zeit sterben sollen. Die *Morrigán* ist die Fleischwerdung der beiden Extreme, von sexuellem Verlangen und Gehässigkeit. Sie verkörpert die Lust, die zum Wunsch zu töten hinstrebt und sie findet ihre Freude im Chaos, der Panik, dem Schrecken und der überwältigenden Furcht. Der einzige Grund dafür, daß sie dem *Cuchulainn* anfänglich hilft und ihm ihre Liebe anbietet, ist wahrscheinlich dieser, daß er der ultimative Beschaffer von Blutbad und Gemetzel im Krieg ist; in dieser Beziehung können sie sich gegenseitig nichts nachsagen.

Moy Tura oder **Magh Tuireadh** – [moy turre]: die „Ebene der Türme", der Ort, wo die Schlachten zwischen den *Tuatha Dé Danann* und den *Fir Bolg*, und später gegen die Formorianer stattfanden; liegt im mittleren Südquadranten von der Grafschaft *Sligo*.

Muirthemne – [mur-tev-näh]: die Ebene von *Muirthemne* ist *Cuchulainn's* Heimat. Seine Burg, *Dun Dealgan* liegt, der Sage nach in der Umgebung von *Dundalk*.

Murna of the White or **Fair Neck**: eine Tochter von *Nuada* und *Ethlinn*, die Mutter von *Fionn Mac Cumhail*.

N

Nemain – [nev-ein]: eine Schlachtengöttin, die eine der drei Aspekte der *Morrigán* verkörpern dürfte. Ihr Name bedeutet „giftig" und es wird erzählt, daß sie in der Schlacht kreischend von Speerspitze zu Speerspitze springt.

Nemeton: Auf irisch *Nemed*. Ein geweihter Platz. Das Wort stammt von der indoeuropäischen Wurzel „*nem*" – bedeutet „anlegen". Die meisten Nemetons am Festland waren quadratisch oder rechteckig, während die auf den britischen Inseln kreisrund gebaut wurden. Ein heiliger Hain oder eine heilige Quelle.

Nera – Einer der wenigen Menschen, die sicher zwischen dieser Welt und dem Elfenreich hin- und herreisen konnten. In der Welt der *Sídhe* hat er einen Sohn.

Niamh – [n'iäv]: „Die Leuchtende". Eine *Niamh* ist die Tochter von *Manannán*, welche mit *Oisin* im Gelobten Land wohnt. Eine andere *Niamh* ist die Gattin des Meisterkämpfers *Conall Cernach* aus *Ulster*, die die Geliebte von *Cuchulainn* kurz vor dessen Tod wurde.

Noisiu – [noy-shu]: ein Krieger des Roten Zweiges, der wegen seiner wunderschönen Singstimme bekannt war. *Deirdre* liebte auch ihn.

Nuada –[nu-äh] oder **Nuada Argetlamh** – [är-ged-lor]: *Nuada* mit der „Silbernen Hand", der König der *Tutha Dé Danann* zu jener Zeit, als sie in Irland ankamen. Er verlor seine Hand in der ersten Schlacht von *Moy Tura*, daher machte ihn der große Heiler *Diancecht* eine Hand aus Silber. Trotzdem verlor er seinen Thron, weil es konnte kein Mann, der ein Makel hatte, herrschen. Manche Quellen sagen, daß er wieder völlig geheilt wurde und den Thron wieder errang. In *Nuada's* Besitz befindet sich das „Schwert der Wahrheit".

O

Ogham – [ow-äm]: Es wird berichtet, daß *Ogham* die älteste Schrift in Irland ist; sie war ein Geschenk von *Ogma Grian-aineach*, dem „Sonnigen Gesicht". *Ogham* ist eine Technik, Buchstaben auf Holz oder Stein zu schreiben, die aus einem Signalsystem oder einer mnemotechnischen Methode hervorgehen, die ursprünglich Hände und Finger benutzten. Alle Inschriften, die bis zum heutigen Tag Bestand hatten, sind in Stein eingraviert. Man liest sie von unten nach oben und die Kante eines Steines bildet ihre Trennlinie, auf der sie geschrieben sind. Die überlieferten *Ogham*-Steine beinhalten einfache Feststellungen: einen Namen, den Namen der Person, welche den Stein errichten ließ oder den Namen der Person, an die der Stein erinnern sollte, aber einige dienten auch als Hinweise, die Grenzen und Zutritt beschrieben, sowie auch Warnungen beinhalteten.

Oisin – [oshin]: „Kleines Hirschkalb". Der Sohn von *Fionn Mac Cumhail* und *Sadb*. Einer der größten Krieger der *Fianna*, zu dessen Abenteuern auch gehörte, daß er mit *Niamh* drei Wochen im Elfenreich verbrachte. Als er in diese Welt zurückkehrte, waren inzwischen 300 Jahre vergangen.[Rehlein?]

S

Sadb – [seive]: „Die Süße“. Eine Tochter des Königs *Bodb Dearg*, von den *Tutha Dé Danann*. Sie wurde von einem „Dunklen Druiden“ in ein Rehkitz verwandelt und wurde in dieser Tiergestalt von *Fionn Mac Cumhail* aufgefunden. Daraufhin nimmt sie wieder ihre menschliche Form an und wird *Fionn's* erste und wahrscheinlich einzige wahre Liebe. Nachdem sie neuerlich vom „Dunklen Druiden“ entführt und wieder in ein Rehkitz verwandelt wird, bringt sie *Oisin* zur Welt.

Samhain – [sow-in]: Das Mittviertelfest zwischen Herbsttag- und nachtgleiche und der Wintersonnenwende. Von den Kelten wurde es mindestens eine Woche gefeiert, aber heutzutage feiert man es am 31. Oktober. Zu dieser zeit stehen die Pforten zu den Anderswelten weit offen und die Mächte und Kräfte des Elfenreiches ziehen randalierend durch diese Welt.

Scáthach – [skow-ha]: „Schatten“. Sie ist die großartigste weibliche Kämpferin der keltischen Überlieferung, sie bildete Irlands Helden in der Kriegskunst der Insel *Skye* aus. *Scáthach* war auch eine Dichterin und Seherin.

Sídhe – [schi:]: Nachdem die *Tuatha Dé Danann* von den eindringenden Gaelen besiegt wurden, nahmen sie ihren Wohnsitz in der Erde, den Hügeln und den alten Hügelgräbern und wurden zum Volk der *Sídhe*. Daher bedeutet *Sídhe* beides: das Volk der Elfen und ihre Heimstätten, die Hügel (bekannt als *Sídhes* oder *sídhe*-Hügel). Hin und wieder werden legenäre Charaktere als Einwohner dieser Orte beschrieben: zum Beispiel ist *Midhir* einer der *Sídhe* von *Bri Leith*; *Aonghus Óg* ist einer der Sídhe von *Brú na Boinne*. Im alten Irischen bedeutet *Sídhe* „Friede“ und das interessant, denn so wurden die *Tuatha Dé Danann* als *aes sídhe* – das friedfertige Volk – bekannt.

Suibhne – [siv-ney]: Ein später keltischer König, der von *St. Ronan* verflucht wurde. Er wird wahnsinnig, aber viele seiner Handlungen, wie zum Beispiel, daß er fliegen konnte, tragen schamanistische Züge.

T

Tailtiu – [täl-t'i]: Sie ist die Tochter des Königs der *Fir Bolg* und die Pflegemutter von *Lugh. Lugh* schuf das Fest *Lughnasadh* zu ihren Ehren und dieses Fest wurde an jenem Platz, der heute *Telltown* genannt wird, gefeiert.

Táin – [toin]: ein Viehraub, wie zum Beispiel der *Táin Bó Cuailnge* [toin bo cu:li].

Tara: Der Sitz der Hochkönige Irlands. In alten irischen *Temair* oder *Teamhair* geschrieben, die „Mauer von *Tea*“. Es liegt in der Grafschaft *Meath*, die „Mitte“, im Zentrum der vier alten irischen Provinzen: *Munster, Leinster, Connacht* und *Ulster*. Man erzählt, daß es nach *Tea*, der Gattin des ersten Königs der Gaelen, *Eremon*, benannt wurde. Die Hügelkuppe weist auf eine Verwendung als Kultstätte seit 3000 B.C.E. hin. *Ráth na Ríg*, die „königliche Burg“ stammt aus der Eisenzeit und obwohl die Erbauung weiterer Burgen nach den Aufkommen des Christentums seltener wurden, erlebte Tara doch eine Hochblüte bis zu den Wikingereinfällen im späteren 8. Jh. C.E. Siehe auch *Cruachan* und *Emain Macha.*

Tír na mBan – [tir-ne-mähn]: das „Land der Frauen“. Einer der vielen Namen für das Land der Lebenden.

Tír na n'Óg – [tir-ne-nohg]: das „Land der Jugend“, ebenfalls ein anderer Name für den Ort, wo die Seelen nach dem Tod hingehen. Wie im *Tír na mBan*, und dem Land der Lebenden bleiben die Einwohner immer jung und nehmen am „Fest des Alters“ teil. Sie essen und trinken die Speisen der Unsterblichkeit: Eber, Met und Äpfel.

Tuatha Dé Danann – [tu:-hä-däh-däh-nen]: der Stamm der Göttin *Dana*. Dabei handelt es sich um eine der frühen Völkerschaften, die Irland bewohnten. Berühmt waren sie für ihre magischen Kräfte. Dennoch wurden sie von den Kelten aus Spanien – den Gaels oder Milesiern – besiegt und sie begannen in der Erde unter den Hügeln zu wohnen.

U

Uisneach – [u:s-n'ech]: Dies ist ein Hügel nahe dem Mittelpunkt von Irland, wo die Vorläufer der Gaels, die Nemedianer, ein Feuer entzündeten, um ihre Ankunft im Land bekanntzugeben. Dort wurde auch das Mittviertelfest *Beltane* gefeiert. Das Wort wird auch „*Usnech*“ oder „*Usnach*“ geschrieben.

Uilsiu – [u:s-lih]: Dieser hatte drei Söhne, die um Deirdre willen in die Verbannung gingen.