

La Mythologie Celtique

Écrit par: Elina



Les Tuatha De Dánann

« Tuatha Dé Danann » sont les Dieux et hommes descendant de la déesse celtique Danann (gens de la déesse Dana), le peuple mythique de l'Irlande.

On les retrouve dans nombre de récits, mais pas exclusivement sous ces noms, parfois avec des formes différentes, dans tout le monde celtique.

Ce sont des dieux, des déesses, des héros, des magiciennes (Bansidh). Ils maîtrisent le Druidisme, le Savoir et les Arts. Manannan Mac Lir leur fournit des cochons magiques qui confèrent l'immortalité.

Dans la mythologie celtique irlandaise, Les Tuatha Dé Dánann sont des dieux qui viennent de quatre îles du nord du monde : Falias, Gorias, Findias et Murias.

De ces villes mythiques ils apportent cinq talismans : la lance de Lug, l'épée de Nuada, le chaudron et la massue de Dagda et la pierre de Fal.

Les Tuatha furent bannis du ciel, car ils avaient appris les secrets de la magie. Ils décidèrent alors de s'établir en Irlande.

Deux batailles décisives leur permirent d'expulser les Fir Bholg, qui habitaient avant eux le pays, puis d'anéantir leurs ennemis, les Formorii.

Les Tuatha régnèrent sur l'Irlande jusqu'au jour où ils furent à leur tour vaincus par les fils de Mil (les Milesiens) et chassés dans les montagnes, dans le Sidh

Il est à noter que les dieux s'effacent devant les humains, puisque les « fils de Mile » sont les Gaëls.

Leurs rois les plus célèbres sont Lug et Nuada Airgetlam.

L'organisation de la société divine

Des thèses ont affirmé que la religion des Celtes était du type monothéiste, prenant pour argument principal la suprématie et l'omnipotence du dieu Lug.

Il est vrai que ses surnoms : « Lamfada » (au long bras) et « Samildanach » (le « polytechnicien », qui maîtrise tous les arts) révèlent sa place au premier rang de la hiérarchie divine. Jules César dans la *Guerre des Gaules* le compare à Mercure.

Mais, si l'on note une tendance vers le monothéisme, un resserrement du nombre des dieux, par rapport à d'autres civilisations de l'Antiquité, il existe bel et bien des entités distinctes.

La hiérarchie et la catégorisation qui la structurent la société divine reproduisent le schéma de l'idéologie tripartite des Indo-européens :

*La classe sacerdotale qui possède le savoir et fait la loi ; elle administre le sacré et le religieux

*La classe guerrière qui gère les affaires militaires sous le commandement du roi

*La classe des producteurs (artisans, agriculteurs, éleveurs, etc.) qui doit subvenir aux besoins de l'ensemble de la société et en priorité à ceux des deux autres classes

L'organisation des Tuatha Dé Danann est hiérarchisée selon ces trois classes fonctionnelles :

*La fonction sacerdotale, incarnée par Dagda le dieu-druide

*La fonction guerrière, représentée par Ogme le dieu guerrier et Nuada le dieu-roi

*La fonction artisanale figurée par Goibniu, Credne et Luchta

Hierarchie des Tuatha De Danann

Hors classe

Lug Samildanach (dieu primordial)



Dieu celte du soleil, père de Couhoulinn, Lug est aussi le patron des artisans. Guerrier sans égal à la lance et à la fronde, il donna la victoire aux Tuatha Dé Danann contre leurs ennemis les Formorii. Proclamé roi, Lug laissa la vie sauve au chef des Formorii qui, en remerciement, enseigna aux Tuathas les secrets de l'agriculture.

Lug est le dieu suprême de la mythologie celtique, non seulement parce qu'il est au sommet de la hiérarchie mais aussi parce qu'il est pan celtique : il fait partie des rares divinités à se retrouver chez tous les peuples celtes.

Son équivalent au Pays de Galles se nomme Llew Llaw Gyffes (« à la main adroite »), il apparaît dans la littérature dans les récits des « Mabinogion ».

C'est dans les sources irlandaises qu'il en est le plus question, en particulier dans le « Cath Maighe Tuireadh » (la « Bataille de Mag Tured »).

De nos jours, Lug est présent dans la fête du 1er août : Lughnasad (Lûnasa en graphie moderne).

Fonction sacerdotale

Dagda est le dieu-druide (et par conséquent le dieu des druides), une très ancienne divinité celte, dieu de la vie et de la mort, surnommé le « Dieu Bienfaiteur », et l'un des 1er chefs des Tuatha Dé Danann.

Versé dans l'art de la magie, il agit sur le climat et les récoltes. Il possède une sagesse infinie.

Le Dagda (« dieu bon » - *Daga Devos*) est, dans la mythologie celtique irlandaise, le dieu le plus important des Tuatha Dé Danann juste après Lug. Il est aussi connu dans la littérature sous les noms de Eochaid (« qui combat par l'if »), Ollathair (« le père puissant ») et Ruadh Rofessa (« Rouge de la science idéale »).

Le Dagda a en charge le sacré, la science, les contrats. Il règne sur le temps, l'éternité et sur les éléments, ainsi que sur le Sidh (*l'Autre Monde celtique*) mais lui-même habite le Brug na Boinne, ou « hôtel de la Boyne » que Oengus, son fils, va lui ravir. Sous prétexte d'en avoir la jouissance pendant une nuit et un jour, le Dagda prête sa résidence, mais la durée symbolise l'éternité et Oengus la garde définitivement. Cette résidence est assimilée au site mégalithique de Newgrange, au nord de Dublin.

Il forme un binôme avec son frère Ogme (l'Ogmios des Gaulois), le dieu de la magie guerrière, dont il est le complément. De par sa fonction, c'est un druide parfait, il est omniscient et omnipotent, c'est aussi un guerrier puissant. Il a un côté paternel et nourricier. On le décrit parfois comme un géant hideux et un ogre paillard. Ses accouplements avec les déesses sont nombreux. On lui connaît plusieurs talismans, dont le chaudron d'abondance (symbole de prospérité), la massue qui tue et ressuscite (symbole de sa puissance) et la roue (symbole cosmique).

En Gaule sa fonction est répartie entre trois dieux distincts : Esus, Sucellos et Taranis.

Parenté : Ses frères sont Elcmar, Nechtan et Midir. De sa relation avec Boand, il a un fils Oengus, il est aussi le père de Brigit et du roi Bobd. Son épouse est Morrigan.

Fonction guerrière

Ogme (dieu de la magie guerrière, et du savoir)

Le dieu Ogma est connu sous de nombreuses variantes orthographiques : *Ogm, Ogme, Ogmios, Ogmios*. La racine de son nom signifie « chemin, sentier », il indique la juste direction aux vivants et devient psychopompe pour les morts qu'il accompagne dans l'*Autre Monde*.

Jules César rapproche ce dieu de Héraclès. Il le décrit comme un vieillard à demi-chauve avec de longs cheveux blancs qui lui retombent dans le dos. Il a une peau de lion, une massue, un arc et un carquois. Enfin il retient par des chaînes d'or fixées aux oreilles, une multitude d'hommes.

Ainsi on le représente comme un vieillard, qui de sa bouche, jaillissent l'or et l'ambre précieux, fascinant la foule. On le montre aussi muni d'une langue reliée aux oreilles des hommes par une chaîne qui symbolise son rôle de rassembleur et de civilisateur.

Dans la hiérarchie du panthéon irlandais Ogma se place en troisième position derrière Lug, le dieu suprême, et le Dagda, le dieu-druide, dont il est le frère et le complément. Il est au même rang que Nuada.

En tant que dieu de la magie, il a le pouvoir de paralyser ses ennemis. Inventeur mythique de l'écriture, on lui attribue la création des Ogam qui constituent l'alphabet des druides. Par conséquent, l'éloquence et la poésie entrent également dans ses attributions.

On peut le rencontrer sous l'un de ses trois avatars :

Elcmar « envieux, jaloux », contraire du Dagda le dieu-bon ;

Labraid « le parleur », symbole de l'éloquence, il est bègue ;

Celtchar « le rusé ».

Nuada (royauté)

Le dieu Nuada est surnommé « Airgetlam », c'est-à-dire « au Bras d'Argent ».

Roi des Tuatha Dé Danann. La fonction de Nuada est d'assumer la royauté et d'assurer la redistribution des richesses.

Dans la mythologie anglaise, on le nomme Ludd et chez le Gallois Nudd. Au Pays de Galles, il s'appelle Nudd (ou Llud) et en Gaule Nodons.

Lors de la grande bataille qui opposa victorieusement les Tuathas aux Fir Bholg, les 1er habitants de l'Irlande, Nuada perdit un bras.

Comme un estropié ne pouvait régner, il abdiqua en faveur de Bres. Les Tuathas, méprisant leur nouveau roi Bres, façonnèrent un bras d'argent pour Nuada, afin qu'il puisse revenir sur le trône. Bres le cruel s'enfuit et leva une armée contre Nuada. Ce dernier, avec l'aide de Lug, mena de nouveau les Tuathas vers une glorieuse victoire.

Fonction artisanale

Dans la tradition irlandaise, Goibhniu, Luchta et Creidhne, 3 dieux-frères-artisans, fils de Brigit et Tuireann, forgeaient et façonnaient les armes des Tuatha Dé Danann.

Goibniu (dieu forgeron)

Ce dieu est le Chef des artisans métallurgistes, il est responsable de la fabrication des armes magiques pour les dieux, les héros et les druides. Grâce à son marteau magique, il peut fabriquer une épée ou un javelot parfait en trois coups.

Lors de la « Deuxième bataille de Mag Tured » (Cath Maighe Tuireadh), il est blessé par la lance de Ruadan, fils de Brigit et du Fomoire Bres, mais un bain dans la Fontaine de Santé le guérit.

Il est aussi, dans le Sidh c'est-à-dire l'Autre Monde celtique, le brasseur de la bière et le serviteur des autres dieux au Festin d'Immortalité, le *fled Goibnenn*, où il dispense un breuvage donnant l'immortalité. Son équivalent gallois est Gofannon.

Creidhne ou **Credne Cerd** (dieu bronzier)

Credne Cerd : *cred* signifie bronze et *cerd* artisan.

Credne Cerd est le dieu-bronzier des Tuatha Dé Danann

Il apparaît dans le récit du *Cath Maighe Tuireadh* : on l'y voit fabriquer des armes avec ses frères Goibniu et Luchta.

Il aide aussi Diancecht à fabriquer la prothèse en argent pour Nuada.

Luchta (dieu charpentier)

Luchta est le dieu-charpentier des Tuatha Dé Danann.

Dans le récit du *Cath Maighe Tuireadh*, il est chargé de travailler le bois des lances.

Participent aux trois fonctions

Diancecht (dieu-médecin)

Son nom qui signifie : « prise rapide » évoquant la précision de sa magie et l'efficacité de sa médecine. Sa fonction relève des trois classes du schéma indo-européen (sacerdotale, guerrière, artisanale).

Guérisseur divin, dans la tradition irlandaise, il chante des formules rituelles au-dessus d'un puit. Il suffit alors de plonger dans les eaux de ce puit, la *Fontaine de Santé*, les guerriers tués ou mortellement blessés pour qu'ils reviennent à la vie.

Il est le père de Cian et donc le grand-père de Lug, il a aussi une fille Airmed (« la Mesure »), et deux autres fils Miach (« le boisseau ») et Ormiach (jumeau du précédent).

Lorsque Nuada a le bras sectionné dans la première bataille, il lui fabrique une prothèse en argent. Par la suite, par jalousie, il tue son fils Miach qui avait greffé le bras coupé de Nuada. C'est un dieu vindicatif et belliqueux.

On le retrouve au Pays de Galles sous le nom de Mabon et en Gaule sous celui de Maponos.

Oengus ou **Mac Oc** (jeunesse)

Oengus signifie « choix unique » et Mac Oc « fils jeune »

Oengus (ou Aengus, ou Mac Oc) est le fils naturel du Dagda et de Boand (Dagda avait dupé l'époux de Boand pour l'enlever.)

Selon la coutume du forestage, il est élevé par Midir, un frère de son père. Il a une fille nommée Curcog.

On le décrit d'une grande beauté, toujours accompagné de quatre oiseaux.

Dans son sommeil, il s'éprend de Caer Ibormath, dont le père, Ethal, refuse de lui donner la main.

Oengus le contraint à lui dire où elle se cache, il la découvre nageant sur un lac, sous l'aspect d'un cygne au milieu de cent cinquante volatiles.

Le jour de Samain, il se transforme lui aussi et va chercher la jeune fille.

Il s'empare par ruse de la demeure de son père, le *Brug na Boinne* : il en demande la propriété symbolique pour un jour et une nuit. Mais dans le domaine celtique, un jour et une nuit représentent l'éternité, il en devient donc le propriétaire attiré. Le temps et l'éternité sont sous sa responsabilité.

Il est le père adoptif de Diarmuid Ua Duibhne. Il est comparable à Apollon de la mythologie grecque.

Divinité féminine unique : Brigit

La mythologie celtique présente la particularité de n'avoir qu'un unique principe divin féminin. Elle est la déesse-mère, elle règne sur les arts, la guerre, la magie et la médecine.

Son nom se trouve sous différentes graphies, et elle se manifeste sous la forme d'innombrables avatars. Elle est la patronne des druides, des bardes (poètes), des vates (divination et médecine) et des forgerons.

Connue sous les noms de Brigit, Brigantia, elle est, schématiquement, à la fois la mère, l'épouse, la sœur et la fille des autres dieux. En Irlande, Brigit est la fille du Dagda, elle est aussi la mère, l'épouse et la sœur de Lug, Dagda, Ogme, Nuada, Diancecht et Mac Oc, les dieux des Tuatha Dé Danann.

Elle est associée à la fête d'Imbolc, la purification du 1er février, censée protéger les troupeaux et favoriser la fécondité. L'importance de son culte chez les Celtes a conduit les évangélistes chrétiens à lui substituer une sainte dont elle devient l'éponyme, sainte Brigitte.

Brigit / Brigantia est souvent comparée à la Minerve des Romains, dont elle partage un certain nombre de fonctions.

Les théonymes Brigit et Brigantia dérivent de l'ancien celtique (certains disent proto-celtique) « brigantija » ou « brigantis » dont le sens est « très haute », « très élevée ».

L'origine est le mot « Briga » (hauteur, forteresse) qui, utilisé comme préfixe, a donné de nombreux toponymes tant dans l'espace insulaire, qu'en Gaule et dans la péninsule ibérique.

Il est aussi présent dans la composition du nom de certains peuples (Brigantes, par exemple).

Cette signification confirme le rôle primordial de cette déesse.

Correspondances

Il n'est pas possible de proposer des équivalences entre la mythologie romaine et les principaux dieux des Celtes, compte tenu de l'incompatibilité des deux civilisations, mais des correspondances peuvent être notées entre Rome, la Gaule et l'Irlande, à considérer toutefois avec précautions.

Rome	Gaule	Irlande
Mercure	Lug (Lugus)	Lug Samildanach
Jupiter	Taranis	Le Dagda
Mars	Ogmios	Ogme / Nuada
Apollon	Maponos	Diancecht / Oengus / Mac Oc
Minerve	Brigantia / Belisama	Brigit / Étain / Boand

Récit mythique : le Cath Maighe Tuireadh ou Bataille de Mag Tured

Cath Maighe Tuireadh est un récit du « Cycle mythologique » de l'Irlande, dans lequel nous est racontée la guerre qui opposa les dieux des Tuatha Dé Danann à leurs ennemis les Fomoires.

Littéralement, le titre se traduit par *bataille de la plaine des piliers* en référence aux guerriers sur les champs de bataille.

Ce texte essentiel de la mythologie celtique a été trouvé au XVIe siècle mais il est communément daté du XIe siècle.

Il est à mettre en rapport avec le Lebor Gabála Éirenn qui appartient aux « Annales irlandaises ».

Ce récit d'une guerre mythique entre deux peuples qui ne sont pas humains, est capital pour la compréhension de la mythologie celtique irlandaise.

Les Dieux présentés précédemment y figurent tous.

Précisions sur le Sidh

Sidh est une graphie originale du mot irlandais *sí*.

Il désigne l'Autre Monde dans la mythologie celtique.

Il est à noter que le concept de péché étant inconnu des Celtes, les notions de « paradis » et d'« enfer » sont inexistantes dans le druidisme ; de même qu'il ne peut y avoir assimilation ou rapprochement avec l'au-delà chrétien. S'il n'est pas explicitement décrit, il revient dans nombre de textes irlandais. Le sens du mot est « paix ».

De cette littérature médiévale, il ressort trois localisations distinctes du Sidh : à l'ouest, au-delà de l'horizon de la mer, dans des îles magnifiques ; sous la mer, dans les lacs et les rivières où se situent de somptueux palais de cristal aux entrées mystérieuses ; sous les collines et les terres qui sont devenues les résidences des Tuatha Dé Danann. L'eau en est le moyen d'accès privilégié.

L'Autre Monde des anciens Irlandais porte aussi les noms de Mag Meld (Plaine du Plaisir), Mag Mor (Grande Plaine), Tir na mBéo (Terre des Vivants), Tir na mBân (Terre des Femmes), Tir na nOg (Terre des Jeunes), et Tir Tairngire (Terre des Promesses).

L'histoire

Les Tuatha Dé Danann vivent dans quatre îles *au nord du monde* : Falias d'où vient le talisman de la *pierre de Fal* et qui est dirigée par le druide Morfessa ; Gorias, d'où vient la lance de Lug et qui est dirigée par le druide Esras ; Murias d'où vient le chaudron du Dagda et qui est dirigée par le druide Semias ; et enfin l'île de Findias où se trouve l'épée de Nuada et dirigée par le druide Uiscias.

C'est en ces lieux qu'ils s'exerçaient à l'Art, qu'ils apprenaient la Poésie, la sagesse et la magie druidique.

Ils débarquent en Irlande, venus sur de nombreux bateaux qu'ils brûlent, certains de ne pas repartir. Une bataille les oppose aux Fir Bolg au cours de laquelle 100 000 d'entre eux perdent la vie, avec leur roi Eochaid mac Eire.

Au cours de la bataille, le roi des Tuatha Dé Danann, Nuada a le bras coupé, cette infirmité le rend indigne pour l'exercice de la souveraineté qui est transférée à Bres. Diancecht et Credne fabriquent une prothèse en argent, Nuada est alors surnommé Airgetlam, « au bras d'argent ».

Bres appartient à la fois aux Fomoires et aux Tuatha Dé Danann : Eriu fille de Delbaeth, regardait la mer quand arriva un bateau d'argent, il transportait le roi fomoire Elatha mac Delbaith. Débarqué sur le sol d'Irlande, il s'unit à la jeune fille qui donnera naissance à Bres.

Quand il devient roi, sept guerriers sont chargés de l'aider et le Dagda lui construit une forteresse, *Dun mBrese*.

Son règne est déplorable, le druide Coipre compose une satire, la première d'Irlande, qui contraint le roi à l'abdication.

Le puissant Dagda est victime de la rapacité d'un satiriste des Tuatha Dé Danann, Cridenbel, qui le contraint à lui donner un tiers de son alimentation quotidienne.

Suivant les conseils de son fils le Mac Oc, il dissimule trois pièces d'or empoisonnées dans la nourriture, ce qui provoque la mort du satiriste et délivre le Dagda de cette obligation.

Bres est retourné chez son père pour lui demander une armée afin de reconquérir le pays par la force, il l'envoie chez Balor et Indech mac De Domnann, le roi des Fomoirs ; une puissante armée est mobilisée et se met en marche.

Pendant ce temps, Nuada qui a recouvré son trône donne un somptueux festin à Tara. Cependant, un jeune guerrier portant une couronne royale lui demande de l'annoncer à la cour, il se nomme Lug Lormanslech, fils de Cian, surnommé Samildanach (le Polytechnicien).

Le portier lui demande quelle est sa spécialité car nul ne peut entrer dans Tara, s'il n'est expert en quelque matière. Cependant, le portier ne le laisse toujours pas entrer. Finalement le guerrier dit qu'il est expert en toute chose, alors le roi Nuada ordonne qu'on le laisse pénétrer dans la forteresse où il est accueilli. Ainsi, il est soumis à différentes épreuves qu'il réussit toutes.

Peu de temps après, Nuada abdique pour que Lug conduise la guerre. Les préparatifs durent sept ans dirigés par Goibniu, Credne Cerd et Luchta, le Dagda et Ogme donnent son armement au chef.

Le Dagda rencontre Morrigan, ils s'accouplent et la déesse lui propose d'anéantir Indech mac De Domnann, le roi des Fomoirs, ce qui est conclu. Lug envoie le Dagda espionner les Fomoirs et tenter de les retarder jusqu'à l'arrivée des hommes d'Irlande.

Il se rend donc au camp des ennemis et leur demande une trêve. Sachant qu'il est très gourmand, ils fabriquent un gigantesque porridge et ils l'humilient en lui faisant manger le gâteau dans un trou du sol. S'il ne le mange pas en entier, ils menacent de le tuer. Ils peuvent se moquer de lui car il a le ventre aussi gros qu'un chaudron. Après quoi, il retourne à Traigh Eabha. Il rencontre la fille d'Indech avec qui il fait l'amour. A la fin elle dit qu'elle va gêner l'avancée des Fomoirs par une incantation.

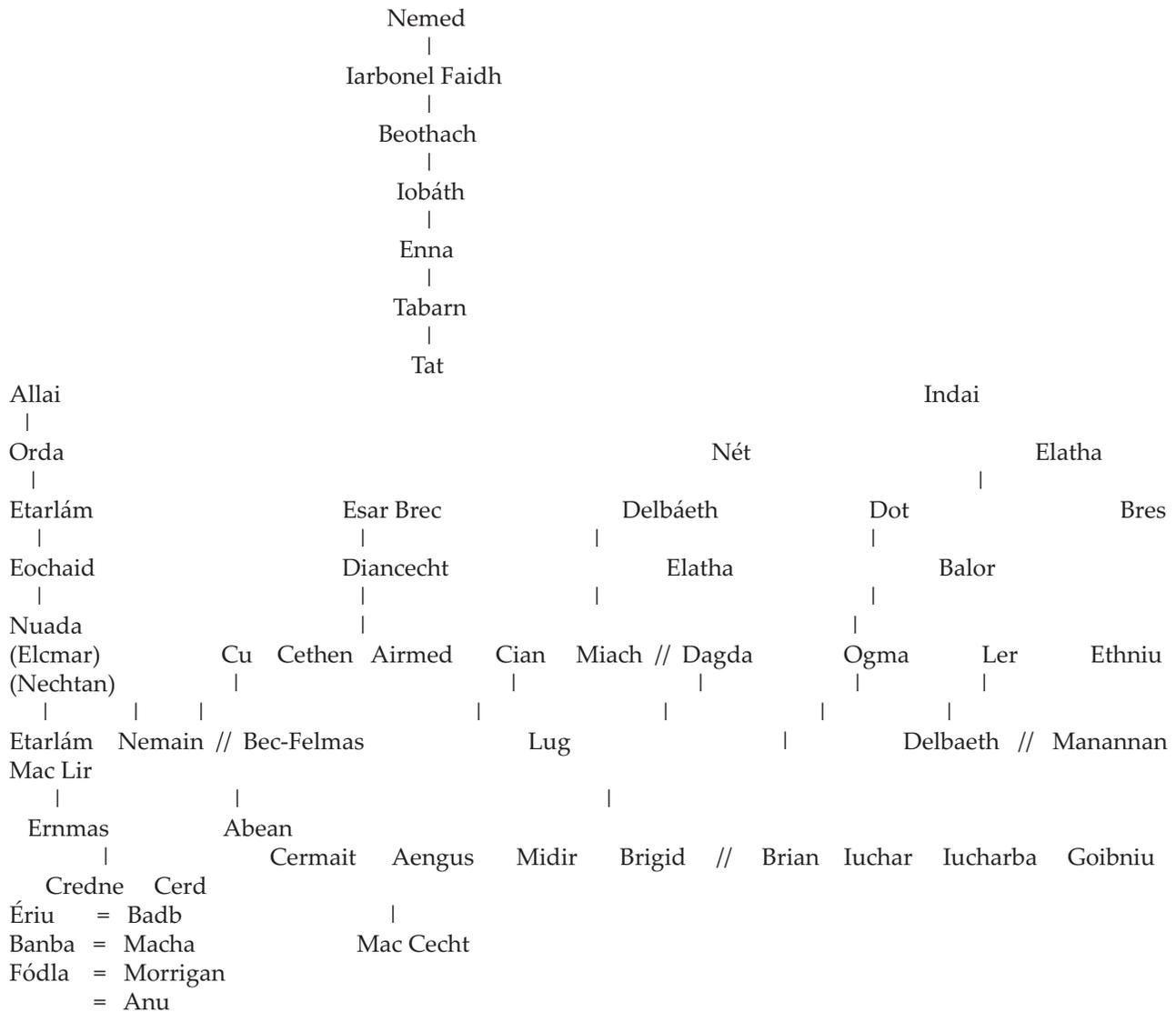
Les deux armées arrivent pour la bataille, les hommes d'Irlande sont sous la protection de Lug qui ne va pas combattre en personne.

Les gens des Tuatha sont rassemblés autour de Lug qui demande à Goibniu quelle force il va leur donner. Il leur répond que même si la guerre dure sept ans, il leur donnera toutes les armes dont ils auront besoin. Même demande à Diancecht qui répond que tout guerrier tué sera ressuscité le lendemain. Credne Cerd, interrogé à son tour, dit qu'il réparera les lances, les épées et les boucliers. Luchta, Ogme, Morrigan, Coirpre, les sorciers, les druides, tous promettent leur aide magique. Lug souhaite à chacun d'avoir le courage d'un roi.

La bataille s'engage, les Fomoirs se montrent vaillants, mais les Tuatha Dé Danann sont grandement avantagés par leur magie.

Le jour de la grande bataille arrive, un combat sans merci s'engage, une véritable tuerie qui donne naissance à un fleuve de sang ; les Fomoirs sont vaincus. Balor est tué par Lug, Bres a la vie sauve car il livre des secrets relatifs à l'agriculture.

Arbre Généalogique des Tuatha De Danann



Les grandes déesses Celtes

La mythologie celtique présente la particularité de n'avoir qu'un unique principe divin féminin. Dans la littérature mythique et dans la toponymie, différentes déités importantes en sont les émanations :

Brigit / Brigantia (voir un peu plus haut)

Dôn

Mythologie celtique galloise : c'est une déesse mère.

Elle est l'équivalent de Dana.

Dana : déesse primordiale des Tuatha Dé Danann, les « gens de la déesse Dana », c'est-à-dire les dieux des Celtes avant la christianisation de l'île.

Elle est aussi appelée Ana et Anu. La signification du nom pourrait être « donateur », « bienfaiteur ».

Elle est la mère du Dagda et de Lir.

Elle serait à l'origine de l'installation de son peuple en Irlande, alors qu'il vivait dans les quatre îles au nord du Monde.

Belisama

Belisama est une divinité importante du panthéon gaulois, dont le nom signifie « la très brillante ». Elle est à la fois la parèdre et l'équivalent féminin de Belenos. Associée au feu domestique, elle a en charge la métallurgie (plus particulièrement la fabrication des armes), c'est la déesse des forgerons dans son aspect guerrier ; elle est aussi responsable des arts.

Une inscription trouvée à Vaison-la-Romaine indique qu'un Nemeton lui était dédié. On la compare à Minerve, à Athéna et à Brigit.

Boand

Boand (ou Boann) est un des aspects de la grande divinité féminine des Celtes ; son nom qui signifie « Vache Blanche » en fait une représentation de la prospérité.

Elle prend aussi le nom de La Boyne (ou Boinn), le fleuve éponyme. Les autres aspects de cette déesse primordiale sont Brigit et Étain.

« Brug na Boinne », l'Hôtel de la Boyne est le nom de la résidence du Dagda, autrement dit un sidh.

Damona

Dans la mythologie celtique gauloise, Damona (aussi appelée Bormona), est la parèdre du dieu Borvo. Borvo a une fonction de guérisseur par les eaux, Damona est la déesse des sources et des rivières.

Son nom qui signifie « Grande Vache », est à rapprocher de Boand, la déesse de la prospérité, des Tuatha Dé Danann, dans la mythologie irlandaise.

Son équivalent en Grande-Bretagne est Arnemetia dont le nom signifie « celle qui est dans le sanctuaire » ; la racine nemet, qui a le sens de sacré, se retrouve dans Nemed et Nemeton.

Étain

Étain, dans la mythologie celtique irlandaise, est une déesse primordiale dont le nom signifie « poésie ». Connue aussi sous les noms de Étan et Étaine, elle apparaît dans plusieurs récits mythiques, dont le Tochmarc Étaine (la Courtise d'Étaine), le Fled Bricrend (le Festin de Bricriu) et le Lebor Gabála Érenn (le Livre des conquêtes de l'Irlande).

Eithne

Dans la mythologie celtique irlandaise Eithne est une divinité de premier rang que l'on retrouve sous différentes graphies : Ethle, Eithliu, Eithlenn, Eblend. Elle représente la féminité au niveau divin.

Selon les textes narratifs irlandais, elle est la fille de Delbaeth qui est le chaos primordial. Elle est l'épouse de Lug, et aussi sa mère puisqu'elle est la mère de tous les dieux.

Ce nom est porté par plusieurs divinités ou femmes mythiques.

Accessoirement, elle est devenue la représentation poétique de l'Irlande

Morrigan

Morrigan (ou Morrighu) signifie Grande Reine.

Fille d'Ernwas, des Tuatha Dé Danann, c'est la déesse irlandaise de la guerre ou plus exactement, c'est l'aspect guerrier de la Souveraineté ou de la mort en Irlande. Elle est aussi connue sous les noms de Bodb (Corneille) ou Macha (Plaine). Elle est l'épouse du dieu-druide le Dagda. Elle apparaît parfois comme un vol de trois corneilles ou comme un corbeau. Comme les autres déités, elle n'est qu'un avatar de la grande déesse féminine Brigit.

Dans le Táin Bó Cúailnge, sous l'apparence d'une belle et jeune fille aux sourcils roux, elle tente de séduire Cúchulainn, qui refuse ses avances. Elle le menace sous l'aspect de différents animaux et, pendant qu'il combat, elle s'enroule autour de sa cuisse alors qu'elle est anguille. Le héros s'en défait et la blesse. Il est alors absent du combat pour un long moment, mais lorsqu'il revient combattre elle lui apparaît pour la dernière fois en jeune femme lavant des dépouilles dégoulinantes de sang. Il sait alors que son heure a sonné.

Autres personnages retrouvés dans l'histoire Celte

A

Abarta

Dieu dont le nom signifie « Le réalisateur de prouesses ».

Il offrit ses services à Finn Mac Cumhaill, le chef héréditaire des Fianna, dans le but de leur nuire. Pour cela il offrit un cheval sauvage au pelage gris, au chef des Fianna, en se présentant sous le nom de « Giolla Decair ».

Airmed

Fille du dieu-médecin Diancecht, qui est aussi le dieu de la magie.

Elle appartient donc aux Tuatha Dé Danann, son nom qui signifie « mesure » est en rapport avec son rôle.

Lors de la Bataille de Mag Tured (Cath Maighe Tuireadh), elle est chargée de collecter les plantes médicinales, qui sont mises dans la Fontaine de Santé ; un bain dans cette fontaine guérit les guerriers blessés et ressuscite les morts. Elle a deux frères Miach (« le boisseau ») et Ormiach (un double du précédent).

Ankou, héraut de la mort

En Bretagne, Ankou est le messager de la mort, qui vient enlever les âmes des défunts.

De même que la mort peut frapper de multiples façons, Ankou peut se manifester sous des formes diverses : il est tantôt un homme grand et mince, tantôt un squelette armé d'une faux et coiffé d'un grand chapeau.

On le voit parfois debout, d'autre fois monté sur une charrette remplie de pierres.

A chaque fois qu'une âme est enlevée, Ankou se débarrasse d'une pierre. Le bruit d'une pierre qui roule par terre annonce ainsi son arrivée.

Arthur

Roi légendaire des peuples celtes, résistant contre les envahisseurs anglo-saxons au début du VI^e siècle.

Élevé par l'enchanteur Merlin, il apporta la preuve de sa légitimité en se montrant, seul parmi tous, capable d'arracher une mystérieuse épée enfoncée dans un roc.

Devenu roi, Arthur reçut Excalibur des mains de la fée Viviane.

Il réunit autour de lui des chevaliers, parmi lesquels Lancelot, Gauvain et Galaad. Tous servirent la cause de la justice.

Une rébellion menée par Mordred, son neveu jaloux, aboutit à une terrible bataille au cours de laquelle tous les chevaliers furent tués et Arthur mortellement blessé.

Trois fées le conduisirent à Avalon dans un bateau, c'est là qu'il repose depuis.

B

Baba Iaga

Dans la tradition slave, cette sorcière possède d'immenses pouvoirs. Elle se fait obéir des animaux et des oiseaux, de jour comme de nuit.

Elle est hideuse et d'une maigreur telle que l'on dirait un squelette aux dents acérées.

Elle se déplace dans un mortier, se servant d'un pilon pour le faire avancer, puis elle efface derrière elle ses traces avec un balai.

Beowulf

Héros anglo-saxon doté d'une force incommensurable, originaire du pays des Geats, dans le sud de la Suède.

Il partit au Danemark aider le roi Hrothgar à débarrasser son royaume de Grendel, un monstre mangeur d'hommes. Beowulf anéantit le monstre en le broyant entre ses bras.

De retour chez lui, il régna sur le pays des Geat pendant cinquante ans, au bout desquels son royaume fut assailli par un dragon au souffle de feu.

Bien qu'âgé, Beowulf réussit à vaincre le dragon avec l'aide du jeune chef Wiglaf, mais il fut mortellement blessé.

Bran

Ce roi celte est également connu sous le nom de Bran le Bienheureux.

D'une taille gigantesque, il fut grièvement blessé au cours d'une bataille.

Il ordonna alors à ses hommes de lui couper la tête et de l'enterrer au Tertre blanc, où fut par la suite édifiée la Tour de Londres. De là, il protégerait la Grande-Bretagne de tout envahisseur.

Selon une légende irlandaise, Bran partit à bord d'un navire, en compagnie de 26 guerriers, vers une contrée enchantée de l'Autre Monde.

Lorsqu'ils revinrent en Irlande, les compagnons étaient persuadés que leurs aventures avaient à peine duré un an, alors que plusieurs siècles s'étaient écoulés.

C**Cernunnos**

Ce dieu « cornu » dans la mythologie celte, portait des bois de cerfs, Seigneur de tous les animaux, dieu de la fertilité, il est associé au retour du printemps et à l'abondance des récoltes.

Couhoulinn

Héros irlandais également appelé le « Chien du Forgeron », fils de Lug, dieu soleil.

Il défendit l'Ulster contre les armées de Mève, reine du Connaught, qui cherchait à s'emparer du Taureau brun de Cooley.

Une vieille malédiction ayant frappé de maladie les guerriers de l'Ulster, seuls Couhoulinn et son père échappèrent au mal.

A eux deux, ils combattirent avec succès les armées du Connaught. Couhoulinn succomba quelques années, œuvre des enfants du guerrier Calatin qu'il avait lui-même tué au combat.

D**Danann**

Mère des dieux irlandais, vénérée particulièrement par les Tuatha Dé Danann, 1er peuple à avoir conquis l'Irlande, Danann est la déesse celte de la prospérité et de l'abondance.

Domovoï

Esprits du foyer, dans la tradition slave.

On a rarement l'occasion de les voir car ils sont actifs surtout la nuit. On les décrit comme de vieillards couverts de poils hirsutes.

Les Slaves témoignent à leur égard du plus grand respect et leur laissent en offrande de la nourriture et les boissons les plus raffinées.

Être touché par la main velue d'un Domovoï porte bonheur, mais si la main est froide et dure c'est un présage de malheur ou de mort. Quand une famille déménage, elle veille, par des rites appropriés à ce que le domovoï en fasse autant.

Donar

Dieu du tonnerre, dans toute l'Europe septentrionale. Comme le dieu slave Perunu, il est associé aux grandes forêts de chênes et il porte une hache, symbole de la foudre. Équivalent du dieu scandinave Thor, il est aussi appelé Thunor par les Anglo-Saxons.

Druides

Prêtres celtes chargés de la connaissance et de sa transmission. Le dieu bienfaiteur Gagda protégeait les druides, qui se réunissaient dans les bois de chênes sacrés, où ils cueillaient le gui utilisé lors des cérémonies.

F**Fin Mac Cool**

Chef légendaire d'une troupe irlandaise de héros guerriers appelés Fianna. Ils écumaient le pays, chassant par-ci, courtisant les belles par-là, combattant l'ennemi et les injustices en tout lieu.

Petit garçon, Finn fut éduqué par un poète qui attendait depuis 7 ans la venue du Saumon de la Connaissance. Lorsqu'il eut attrapé le poisson tant attendu, Finn le poète demanda à son protégé de le cuire mais de n'en rien manger, car il désirait garder la connaissance pour lui seul. Le jeune garçon s'exécuta et, pendant que le poisson cuisait, il se brûla le pouce. Pour soulager la douleur, il le mit dans sa bouche.

Alors, le poète comprit qu'il appartenait au garçon, et non à lui, de manger le poisson.

C'est ainsi que, devenu Finn Mac Cool, il eut accès à toute connaissance.

Selon la légende, Finn n'est pas mort, il dort dans une caverne, prêt à revenir si l'Irlande devait courir un grand danger.

Fir Bolg

Dans la mythologie celtique irlandaise, ils sont un peuple inhumain, dont le nom signifie « hommes-sacs » ou « hommes-foudre ».

Le règne du roi Eochaid Mac Eirc est réputé pour être le premier à avoir appliqué la justice, et fait disparaître le mensonge. Il n'y a plus de pluie en Irlande, uniquement de la rosée. Son épouse est Tailtiu (la terre), fille de Mag Mor, et mère adoptive de Lug, elle est la personnification de l'île.

De nouveaux envahisseurs débarquent en Irlande, ce sont les Tuatha Dé Danann.

Une guerre sans merci va les opposer.

Les Fir Bolg refusent une trêve, alors les druides du camp ennemi vont user de leur magie et dissimuler les sources et rivières.

Le roi Eochaid perd la vie durant cette « Première Bataille de Mag Tuireadh » ainsi que 100 000 de ses sujets.

Les Fir Bolg sont vaincus et doivent fuir pendant que les Tuatha Dé Danann prennent possession de l'Irlande.

Fomoirs

Dans la mythologie celtique irlandaise, les Fomoirs (ou Fomores, Fomorii) sont des êtres inhumains et maléfiques.

Selon le Lebor Gabála Éirenn, les Fomoirs débarquent en Irlande après le Déluge, ils sont parfois appelés « Géants de la Mer ». En fait, ils sont présents tout au long de l'histoire mythique de l'Irlande.

Innombrables, ils sont décrits comme étant extrêmement affreux, avec un seul œil au milieu du visage, un seul bras, une seule jambe et une tête d'animal (chèvre, cheval ou taureau). Inhumains et démoniaques, ils sont dotés de pouvoirs magiques et représentent le chaos et la destruction.

Ennemis de tout et de tous, ils combattent les peuples successifs de l'Irlande : Partholoniens, Nemediens, Fir Bolg, et Tuatha Dé Danann.

Tous les dieux ont un rapport de parenté avec eux, ce qui montre leur enracinement dans l'île. Le Fomoir Bres sera même provisoirement le roi des Tuatha Dé Danann, après la déchéance de Nuada.

G**Galaad**

Fils de Lancelot et chevalier le plus noble de la cour du roi Arthur. Autour de la Table Ronde, l'un des sièges demeurait inoccupé, c'était le Siège périlleux, réservé au chevalier destiné à réussir dans la quête du Saint-Graal.

Le sol s'ouvrirait et engloutirait celui qui, trop valeureux, oserait s'asseoir sur le siège.

Seul Galaad y parvint sans le payer de sa vie, et lui seul réussit dans la quête du Graal.

K

Kikimora

Esprits féminins du foyer, dans la tradition russe.

Tout comme les Domovoï, on a rarement l'occasion de les voir, mais on les dit de petite taille, couvertes d'une longue chevelure. Dans certains récits, les Domovoï sont leurs époux.

L

Lir (ou Ler)

Dieu de la mer, dans la tradition celtique, et l'un des Tuatha Dé Danann.

Ses 4 enfants furent transformés en cygnes par Aoife, leur marâtre jalouse. Lir essaya de leur redonner leur forme 1ère, mais l'enchantement de la marâtre se révéla plus puissant. Il fallut 900 ans pour que le charme cessât et les 4 enfants étaient alors devenus 4 vieillards

M

Mabinogi

Famille légendaire, dans la tradition galloise, dont l'arbre généalogique comportant 4 branches principales.

L'histoire de chacune de ces 4 branches figure dans un recueil épique, les Mabinogion. Les récits les plus célèbres de ce recueil sont les aventures de Bran et celles de Don (équivalent gallois de Danann)

Makosh

Déesse de la fertilité, dans la tradition des Slaves de l'Est. Elle est associée à l'eau qui féconde et à l'abondance des récoltes.

Mève

Reine légendaire du Connaught, à l'ouest de l'Irlande.

Selon la tradition, elle fut l'épouse de 9 rois. Seul son époux du moment pouvait monter sur le trône.

L'un d'eux possédât le grand Taureau aux cornes blanches, ce dont la reine était profondément jalouse. Elle décida alors de s'emparer du Taureau brun de Cooley et envoya une armée en Ulster. Mais les guerriers de Mève furent vaincus par Couhoulinn. Pour se venger, la reine enseigna la magie noire aux orphelins de l'un des hommes tués à la bataille. Ils façonnèrent 3 lances enchantées, dont l'une devait abattre Couhoulinn quelques années plus tard.

Merlin

Dans une légende galloise ce personnage se nomme Myrddin et a le don de lire l'avenir. Terrifié par le fracas et l'horreur des batailles, il a choisi de s'enfuir dans la forêt et d'y vivre en sauvage.

Merlin est surtout connu pour son rôle de magicien, de sage et d'enchanteur dans la légende du roi Arthur.

C'est lui qui présenta Lgraine à Uther Pendragon et de leur union naquit Arthur.

Merlin éleva le jeune garçon et l'éduqua pour qu'il devînt roi. Il lui servit maintes fois de messager, car il avait le pouvoir de revêtir toute forme à sa convenance.

L'enchanteur eut un jour la faiblesse de révéler ses secrets de magicien à la fée Viviane, qui s'en servit pour le retenir prisonnier dans les branches d'une aubépine.

N

Nehelennia

Déesse de la fertilité, dans la tradition germanique, adorée par les peuples des côtes de Hollande.

Nerthus

Les peuples du Danemark vénéraient jadis cette déesse de la fertilité. Ils plaçaient une statue ou un portrait de la déesse sur un chariot, qu'ils menaient par toute la campagne pour que les récoltes soient abondantes.

P**Perunu**

Chez les Slaves, dieu du tonnerre et de la foudre. On lui rendait un culte pour faire venir la pluie en dansant en cercle autour d'une jeune vierge, qui évoluait uniquement vêtue de fleurs. Le parfum des fleurs et leurs suaves essences devait persuader le dieu de faire tomber la pluie.

R**Rod**

Dieu de la fertilité et de la création chez les Slaves de l'Est, il était au centre d'un culte, aux côtés des Rozhanicy, déesses (mère et fille) de la fécondité. Il est également associé à Svantovit, le dieu à 4 têtes.

Rusalka

Esprits des eaux, dans la tradition Slave. Ces esprits étaient à l'origine les âmes de jeunes filles mortes par noyade. Comme les sirènes de la mythologie grecque, elles attiraient les hommes par leurs chants. Chez les Slaves du sud, les Vila, esprits similaires, sont les âmes des jeunes filles mortes avant le baptême ou le mariage.

S**Saule**

Chez les peuples baltes, déesse du soleil qui traverse les airs sur un char brûlant aux roues de cuivre tiré par d'infatigables chevaux de feu.

Le soleil est décrit comme une jarre ou une louche, versant de l'or liquide, sa lumière.

Les Zaltys, serpents verts symbolisant la fertilité, sont les reptiles sacrés de la déesse. Lorsque l'un d'entre eux meurt, elle verse des larmes, les baies rouges que l'on voit sur les collines.

Svantovit

Dieu slave de la guerre, surtout vénéré par les Baltes.

Il possède 4 têtes symbole de son immense pouvoir, et tient à la main une coupe en corne de taureau.

Chaque année, on remplissait sa coupe de vin, dont on vérifiait ensuite le niveau pour prédire qu'elle serait la qualité des récoltes. Plus la corne était pleine, meilleure elle serait. Dans chacun de ses temples, un cheval blanc devait annoncer les guerres.

Les Slaves et l'Est l'associèrent au dieu Rod.

Svarog

Dieu suprême, chez les Slaves. Ses 2 fils sont Dazhbog, dieu du soleil et Svarozhich, dieu du feu.

Svarozhich

Dieu slave du feu, et plus particulièrement du feu destiné à sécher les récoltes après la moisson, il possédait également le don de prophétie. On lui offrait des sacrifices humains.

T**Tiwaz**

Dieux du ciel, dans la tradition des peuples germaniques qui le surnommaient « Dieu qui règne sur toutes choses ».

Il est également dieu de la guerre, ses enchantements ont le pouvoir de tenir les hommes en captivité ou de leur rendre la liberté.

Y

Yarilo

Dieu slave de la fertilité et de l'amour. On le représente vêtu de blanc et couronné de fleurs sauvages, tenant dans ses bras une gerbe de blé.

Quelques termes de la Mythologie Celte (et ses dérivées)

A

Adnae Mac Uthidir

Adnae Mac Uthidir, le fils d'Uthider, est le « file » le plus important d'Ulster, c'est-à-dire un barde avec rang d'Ollam (un docteur en savoir). C'est donc un druide qui appartient à la classe sacerdotale. L'étymologie de son nom serait en rapport avec l'âge (et l'expérience). Il est assassiné après avoir usurpé la souveraineté du Connaught.

Àed Ruad Ou Áedh Ruadh.

C'est un roi d'Ulster, son nom signifie « Áed le rouge ». Il règne alternativement avec ses cousins Díthorba et Cimbáeth, chacun d'eux assumant la souveraineté pendant une période de sept ans. Àed meurt avant la fin de son règne, noyé dans une cascade, maintenant connue sous le nom de *Eas Ruaid* (la « cascade rouge »).

Agnoman

C'est le père de Nemed (le sacré), le chef du peuple mythique des Nemediens.

Selon le Lebor Gabála Érenn (le Livre des Conquêtes d'Irlande), cette race inhumaine a occupé l'Irlande après la disparition des Partholoniens, décimés par une épidémie, mais vont en être chassés par les Fomoires. Agnoman et ses descendants seraient venus de Grèce.

Ailill

Ailill est un roi d'Irlande dans la mythologie celtique. Il est l'époux de la reine Medb.

Le nom d'Aillil signifie « le fantôme ». Cet être timoré se trouve opposé à son épouse au caractère fort, la reine Medb, qui voudrait assurer seule le pouvoir. Mais l'égalité la plus stricte existe entre eux. Medb a l'idée de se faire prêter, par un voisin et pour un an, un taureau. Elle envoie un émissaire chargé de cadeaux et de la promesse qu'elle lui accordera ses faveurs. Mais l'entremise tourne mal car l'envoyé s'enivre. Medb veut alors avoir le taureau par la force, et malgré les conseils de son époux, elle entreprend une guerre des plus meurtrières, contre son voisin. C'est le départ du thème de la grande épopée irlandaise.

Aífe

Cet être est à la fois une magicienne (druidesse) est une guerrière qui réside en Écosse.

Elle est en guerre avec Scáthach pour le commandement d'une armée de femmes. Le rôle de ces magiciennes est l'initiation guerrière et sexuelle des héros.

Aidlinn (Ailinn)

C'est la fille de Lugaid Reo nDerg, lui-même fils adoptif de Cúchulainn et Ard ri Érenn d'Irlande. Elle apparaît notamment dans le récit Scél Baili Binnberlaig (« Histoire de Baile au doux langage »), dont elle est l'héroïne. Apprenant la mort de son fiancé, Baile Bindberlach fils de Buan, elle-même se laisse mourir de chagrin. Sur une tombe il pousse un if et sur l'autre un pommier ; on en fait des plaquettes que par la suite on ne peut séparer.

Áine

La déesse de l'amour et la fertilité

Aithirne Ailgesach

Druide despotique, dont le surnom ailgesach signifie « l'Exigeant ». Il apparaît dans plusieurs récits du Cycle d'Ulster, dont la Courtise de Luaine et le Siège de Howth. Il a deux fils, Cuingedach (« l'Envieux ») et Apartach (« le Sarcastique »).

Amorgen Glungel

C'est le « file » primordial des Milesiens (c'est-à-dire les Gaels), lors de leur débarquement en Irlande, selon le Lebor Gabála Érenn (Livre des Conquêtes d'Irlande).

Amorgen Mac Mile (c'est-à-dire fils de Mile Espàine) est plus connu avec le surnom « Glungel », qui signifie « aux genoux blancs ». C'est le druide primordial des Milesiens, c'est aussi un barde et un juge qui est le premier Gaels à avoir posé le pied en Irlande. Il est le fils de Cai Cainbrethach.

Armogen Mac Eccit, le second Amorgen est le druide-poète (voir Barde) de Conchobar Mac Nessa, c'est aussi un redoutable guerrier, dans le « Cycle d'Ulster ».

Il est le fils de Eccet Salach, il grandit jusqu'à l'âge de quatorze ans sans parler ni se laver. Un jour, Aithirne Ailgesach, le grand druide d'Ulster envoie son domestique à Eccet pour acheter une hache.

Andarta (Andrasta)

Andarta est une déesse gauloise de la mythologie celtique qui n'est attestée que par des sources de l'époque romaine. Le sens du théonyme, gravé sur des inscriptions retrouvées dans le sud de la France, est Grande Ourse et s'apparente au nom du roi Arthur et à la déesse Artio.

Anguipède

Créature fantastique dont le corps finit en queue de serpent. Équivalent du démon Abrasax de la mythologie grecque, ce personnage symbolise les formes du mal issues de la Terre.

Annwvyn

Annwvyn (ou Annwfn, Annwn), dans la mythologie celtique galloise, désigne l'Autre Monde des Celtes. C'est l'équivalent du sidh de la tradition irlandaise, un endroit merveilleux, où règne la félicité, un monde de plaisirs où la jeunesse est éternelle, où la maladie est absente et la nourriture est abondante.

Arawn

Dans la tradition galloise de la mythologie celtique, Arawn est le roi de l'Autre-monde, l'Annwvyn. Il apparaît notamment dans le premier conte des Mabinogion, intitulé : Pwyll, prince de Dived.

Arduinna

Dans la mythologie celtique, Arduinna ou Arduena, Arduenna, Ardoina est une déesse gauloise de la chasse et de la forêt.

Elle correspond à la déesse romaine Diane. De son nom dérive celui du massif forestier des Ardennes, dont le symbole est aussi le sanglier.

Artio

Dans la mythologie celtique, Artio est une déesse qui semble avoir été vénérée par le peuple des Helvètes.

B**Balor**

Dans la mythologie celtique irlandaise, Balor est le roi du peuple des Fomires, ces êtres inhumains, hideux et démoniaques qui sont la personnification du chaos et de la destruction. Ils sont en guerre contre tous, et notamment contre les Tuatha Dé Danann (« les gens de la déesse Dana »), les dieux de l'Irlande. Son épouse est Cethlenn.

Banba

Dans la mythologie celtique irlandaise, est une reine des Tuatha Dé Danann, son nom signifie « porc », « sanglier », l'animal emblématique de la classe sacerdotale des Celtes.

Bansidh

Dans la mythologie celtique irlandaise, une Bansidh est une femme du Sidh.

Elles servent d'intermédiaire entre les dieux des Tuatha Dé Danann et les hommes.

Ne pouvant survivre en tant que telle à la christianisation, la Bansidh deviendra au niveau du folklore, une fée, une sorcière ou une guérisseuse.

Blaí Briuga

Dans la mythologie celtique irlandaise, est l'aubergiste du roi Conchobar, il apparaît dans plusieurs récits du Cycle d'Ulster. Son nom désigne son emploi qui est de donner à manger aux guerriers Ulates, « brug » signifie résidence, hôtel ; on le dit très riche et propriétaire d'un vaste domaine

Blodewedd

Créature féminine de la mythologie celtique galloise qui apparaît dans la quatrième branche du Mabinogi : Math fils de Mathonwy, le sens du nom est « visage de fleurs ».

Borvo

Dans la mythologie celtique gauloise, Borvo (Bormo ou Boramus) est un dieu guérisseur dont le nom signifie « eau bouillonnante ».

Il est considéré comme une équivalence du dieu grec Apollon.

Sa parèdre est Damona dont le nom signifie « Grande Vache », (elle aussi appelée Bormona), qui n'est pas sans rapport avec Boand des Tuatha Dé Danann de la mythologie irlandaise.

Bran Mac Febail

Dans la mythologie celtique irlandaise, Bran Mac Febail est un personnage qui, à l'instar de Conle, est attiré par une bansidh, pour un séjour dans l'Autre Monde celtique, le Sidh.

Branwen

Branwen est un personnage de la mythologie celtique, héroïne de la deuxième branche du Mabinogi gallois. Son nom signifie Corneille blanche.

Branwen est la fille de Llyr, le dieu de l'océan.

C**Caer Ibormait**

Dans la mythologie celtique irlandaise, Caer Ibormait est une la fille d'Ethal, un Tuatha Dé Danann. Le dieu Oengus en tombe amoureux après l'avoir aperçue dans un rêve, il tombe malade tellement il la trouve belle. Une fois guéri, il cherche donc à savoir qui est cette jeune fille. Cependant, Ethal, le père, refuse de lui donner la main de sa fille. Oengus réussit à le forcer à lui dire où elle se cache. En fait Caer avait décidé de vivre une partie de sa vie en tant que cygne. Le jour de Samain, prenant lui aussi l'apparence d'un cygne, il se rend au lac de la gueule du dragon. Il la reconnaît et prend sa main.

Carman

Dans la mythologie celtique irlandaise, est une déesse guerrière, appartenant au peuple des Fir Bolg, essentiellement connue par les Dindsenchas. Elle a trois fils qui se nomment : Dian (la Violence), Dother (le Malfaisant) et Dub (le Noir). Venu d'Athènes, ils tentent de s'installer en Irlande, mais se heurtent aux Tuatha Dé Danann, dont Carman détruit les récoltes en usant de sa magie. Lug accompagné de Aoi Mac Ollamain, Bé Chuille et Crichinbel, sont dépêchés pour affronter les envahisseurs, Carman est faite prisonnière tandis que ses fils sont expulsés d'Irlande. Elle finit par mourir de chagrin. C'est le Fomoir Bres qui creuse sa tombe dans une chênaie.

Cathbad

Dans la mythologie celtique irlandaise, Cathbad est le premier druide du royaume d'Ulster, redoutable pour ses prophéties, c'est aussi un guerrier dont le nom signifie « Tueur au combat ». Il a pour épouse la reine Ness, leurs enfants sont le roi Conchobar Mac Nessa et une fille Findchoem (épouse d'Amorgen).

Celtchar

Celtchar fils d'Uthechar, dans la mythologie celtique irlandaise, est un guerrier de la suite du roi Conchobar ; son nom signifie « le rusé ».

Cian

Dans la mythologie celtique irlandaise, Cian est un dieu qui appartient aux « Tuatha Dé Danann » son nom signifie le « Lointain ». Il est le fils de Diancecht, le dieu-médecin. Il est le père de Lug, le dieu suprême du panthéon celtique.

Clíodhna

Clíodhna, dans la mythologie celtique irlandaise, est une déité du Sidh, qui personnifie la beauté et de l'amour.

Coirpre

Dans la mythologie celtique irlandaise, Coirpre ou Cairpre est un file, c'est-à-dire un « poète » qui apparaît dans le récit « Cath Maighe Tuireadh ». Selon ce texte, il est le premier druide à composer et prononcer une satire en Irlande. Elle s'adresse au roi Bres, originaire du peuple des Fomoirs et roi provisoire des Tuatha Dé Danann, pendant l'infirmité de Nuada. Bres est un mauvais roi, du fait de son avarice qui est contraire à l'exercice de la souveraineté ; la satire du poète provoque son abdication et sa déchéance.

Conle

Dans la mythologie celtique irlandaise, il est représentatif de ces héros qui se rendent dans le Sidh, l'Autre Monde, sur invitation d'une Bansidh. Le Sidh est le séjour des dieux des Tuatha Dé Danann

D**Deirdre**

Signifie « Douleur ». C'est une jeune fille à la beauté tragique de la mythologie celtique.

Dobar

Dobar est un roi de Sicile de la mythologie celtique irlandaise, qui apparaît dans la quête des fils de Tuireann. Pour avoir tué Cian, le père de Lug, les trois fils de Tuireann sont condamnés à des travaux particulièrement difficiles à réaliser.

Dun Aengus

Selon la mythologie celtique, cette forteresse aurait été édifée par le peuple légendaire des Fir Bolg réfugiés dans l'île après leur défaite, dans la guerre qui les opposa aux Tuatha Dé Danann. Le nom viendrait de leur chef qui se nommait Aengus ou Aonghus (à ne pas confondre avec le dieu Oengus) et le mot dun signifie « forteresse » en Gaélique.

E**Elatha**

Dans la mythologie celtique irlandaise, Elatha mac Delbaeth est un roi des Fomoirs. Elatha signifie « art » dans le sens de « savoir, science ». De son union avec Eriu, une Tuatha Dé Danann va naître Bres. Ce dernier sera roi des Tuatha Dé Danann pendant peu de temps et se réfugiera chez son père, après son abdication.

Eochai

Eochai est un Roi des Fir Bolg, dans la mythologie celtique irlandaise, opposé au roi Nuada, lors de la bataille de Mag Tured

Ériu

Ériu (ou Erin, Eri) est une déesse souveraine de l'Irlande dans la mythologie celtique. Epouse de Mac Greine, fils d'Ogma. Elle faisait partie des Tuatha Dé Danann.

Estras (et la Lance de Lug)

Dans la mythologie celtique irlandaise, avant leur arrivée dans l'île, les Tuatha Dé Danann résidaient dans quatre « Îles au nord du Monde » nommées Falias, Findias, Gorias et Murias ; c'est en ces lieux qu'ils s'exerçaient à l'Art, qu'ils apprenaient la Poésie et la sagesse. Estras, dont le nom signifierait « moyen (d'agir) » était le druide qui gouvernait l'île de Gorias (le sens du toponyme est « feu, inflammation »). C'est de là que vient le talisman de la Lance de Lug Samildanach, arme mortelle à chaque coups mais qui sert aussi à l'adoubement royal ; elle est inséparable du Chaudron du Dagda rempli de sang, il faut qu'elle y soit plongée pour éviter qu'elle ne détruise tout autour d'elle.

F**Finn Mac Cumail**

Fintan mac Bóchra, dans la mythologie celtique irlandaise, est un druide primordial, dont l'origine du nom, Vindo-senos, a le sens de « Blanc-Ancien »

Fuamnach

Fuamnach, dans la mythologie celtique irlandaise, est l'épouse légitime de Midir, le dieu souverain de l'Autre Monde des Tuatha Dé Danann.

Déesse, elle n'est cependant pas souveraine, mais c'est une magicienne experte, son père étant le druide Bresal Etarlam

G**Gargan**

Avatar du Dieu Lug.

Geis

Dans la mythologie celtique, la Geis (pluriel : geasa) est une incantation magique prononcée par le druide (le file en Irlande).

Glam dicinn

Le glam dicinn, dans la mythologie celtique irlandaise, est une malédiction suprême, proférée par un druide spécialisé, un file (voir article barde).

Gofannon

Gofannon est un dieu de la mythologie celtique galloise, il est le fils de la déesse Dôn. Son nom signifie forgeron, il est l'équivalent Gallois du dieu irlandais Goibniu ou du dieu romain Vulcain

Grainne

Grainne (Grainné) est la fille de Cormac Mac Airt dans la mythologie celtique. Elle est une reine infidèle et amante de Diarmuid.

Grannos

Grannos (latinisé en Grannus) est, dans la mythologie celtique gauloise, un dieu solaire comparable à Belenos, dont il n'est peut-être qu'un surnom ou une représentation.

L**Lebor Gabála Érenn (Livre des Conquêtes d'Irlande)**

Le Lebor Gabála Érenn est l'un des récits irlandais majeurs de l'époque médiévale.

M**Marc'h**

Le roi Marc'h est à la fois un personnage de la mythologie celtique et de la légende arthurienne. Il est présent dans les traditions, bretonne et cornique.

Medb

Dans la mythologie celtique irlandaise, la reine Medb (ou Maeve, Maëve) apparaît notamment dans « La razzia des vaches de Cooley »

Miach

Miach, dans la mythologie celtique irlandaise est un dieu important des Tuatha Dé Danann.

Son nom signifie « le boisseau ». Comme Diancecht son père, il est expert en médecine, il a une sœur Airmed (« la mesure ») et un frère-doublon Ormiach.

Il apparaît notamment dans le récit épique « Cath Maighe Tuireadh » qui narre la guerre entre les dieux et les Fomoirs et intervient après la blessure du dieu Nuada.

N**Nemeton**

Le mot gaulois Nemeton désigne le sanctuaire, le lieu spécifique dans lequel les Celtes pratiquaient le culte, sous la direction des Druides. L'équivalent gaélique est Nemed qui signifie « sacré ».

P**Partholon (Partholoniens)**

Dans la mythologie celtique irlandaise, Partholon est lié au mythe du Déluge, à la disparition et à la renaissance de l'humanité, c'est un prototype que l'on retrouve dans nombre de mythologies.

Il est le fils de Sera et de Baath, l'Océan.

Dans le Lebor Gabála Érenn (Livre des Conquêtes d'Irlande), il est présenté comme le chef du premier peuple d'Irlande et le démiurge universel, l'homme premier. Il avait été précédé sur l'île par le peuple de Cesair et les Fomoirs.

Pwyll

Personnage de la Mythologie celtique qui apparaît notamment dans le premier conte des Mabinogion gallois, qui a pour titre « Pwyll, prince de Dyved ». Son nom signifie la « Raison ».

R**Ruadan**

Dans la mythologie celtique irlandaise, Ruadan est le fils de la déesse Brigit et du roi Bres, il est donc également apparenté aux dieux des Tuatha Dé Danann et aux Fomoirs.

Lors de la « Seconde bataille de Mag Tured » (Cath Maighe Tuireadh), qui oppose ces deux peuples, pour l'occupation de l'Irlande, il est envoyé par son père dans le camp ennemi, pour épier Goibniu le dieu-forgeron.

Celui-ci, grâce à son marteau magique, fabrique une épée ou un javelot parfait, en trois coups. Ruadan dérobe une arme, tente d'occire le forgeron, mais celui-ci, bien que blessé, réussit à tuer son agresseur.

Selon la légende, Brigit, apprenant la mort de son fils, se mit à pleurer, ses larmes seraient les premières de l'histoire de l'île. Gobniu sera guérit par un bain dans la Fontaine de Santé.

S

Semias

Dans la mythologie celtique irlandaise, avant leur arrivée dans l'île, les Tuatha Dé Danann résidaient dans quatre « Îles au nord du Monde » nommées Falias, Findias, Gorias et Murias ; c'est en ces lieux qu'ils s'exerçaient à l'Art, qu'ils apprenaient la Poésie et la sagesse.

Semias, dont le nom signifierait « subtil » était le druide qui gouvernait l'île de Murias (le sens du toponyme est la mer). C'est de là que viennent les talismans du Chaudron et de la Massue du Dagda. Le Chaudron qui ne se vide jamais, représente l'abondance se retrouve sous la forme du Graal dans le légendaire arthurien ; il est inséparable de la Lance de Lug, arme mortelle à chaque coup mais qui sert aussi à l'adoubement royal. La Massue tue par un bout et ressuscite par l'autre, c'est le droit de vie et de mort.

Sucellos

Dans la mythologie celtique, Sucellos ou Succellus est l'équivalent gaulois du dieu-druide irlandais Dagda, sans en être l'exacte réplique.

T

Tara

Dans la mythologie celtique, Tara est la capitale mythique de l'Irlande, située dans la cinquième province de Meath, au centre ; en irlandais, c'est « Teamhair na Rí », la colline des rois.

U

Uiscias (et l'Épée de Nuada)

Dans la mythologie celtique, avant leur arrivée en Irlande, les Tuatha Dé Danann résidaient dans quatre « Îles au nord du Monde » nommées Falias, Findias, Gorias et Murias ; c'est en ces lieux qu'ils s'exerçaient à l'Art, qu'ils apprenaient la Poésie et la sagesse.

Uiscias, dont le nom se rapporte à l'eau, était le druide qui gouvernait l'île de Findias (le sens du toponyme est « la Blanche »). C'est de là que vient le talisman de l'Épée de Nuada qui représente la Souveraineté et la Guerre. Cette arme est infaillible, ses blessures mortelles.

Sources

Wikipédia

Le monde celte

La mythologie celte

Lexique celte

Légende arthurienne

Mythologie celte irlandaise

Mythologie celte galloise