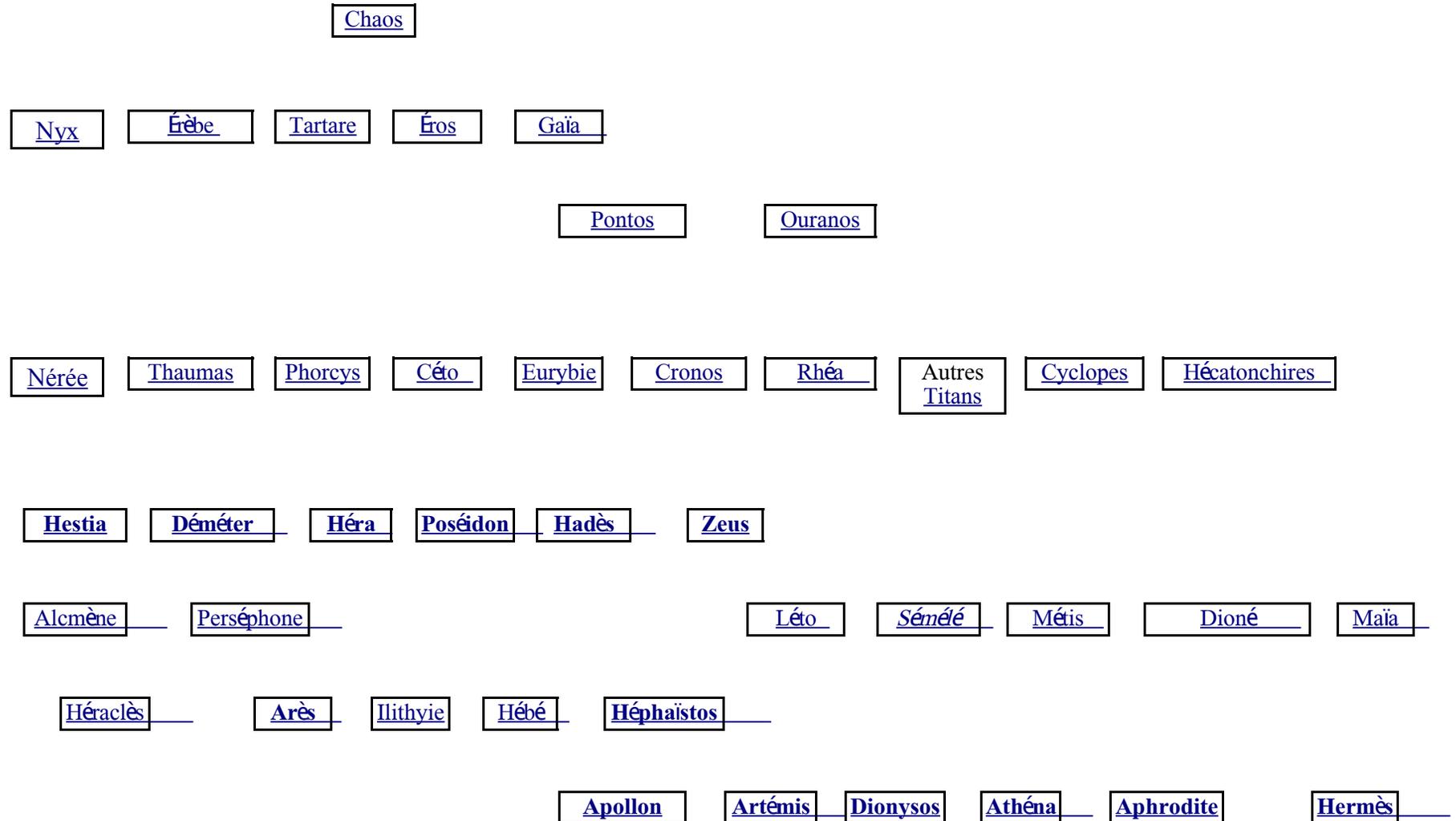


Arbres généalogiques
http://fr.wikipedia.org/wiki/Mythologie_grecque

PAS En gras, les douze **divinités olympiennes**. Et en gras apparaissent les mortels.



Le Mont Olympe

http://fr.wikipedia.org/wiki/Mont_Olympe

Puisque son sommet reste invisible, qu'il soit caché aux mortels (par les nuages) ou qu'il resplendisse (lorsque le ciel se dégage, à cause des neiges) l'Olympe a été perçu par les anciens comme un jardin secret, la villégiature des dieux qui y passaient leur temps à festoyer (leurs mets et boisson favoris étant l'[ambrosie](#) qui les rendait immortels, arrosée du fameux [nectar](#)), à contempler le monde et à intriguer à travers les destins des hommes.

[Homère](#) décrit ce lieu comme idéal et paisible, isolé des intempéries telles que la pluie, la neige ou le vent, où les dieux pouvaient vivre dans un parfait bonheur. Ceux-ci y avaient élu domicile après avoir évincé les [Titans](#), [Ophion](#) et [Typhon](#).

Aux [Olympiens](#) de première génération, [Zeus](#), [Poséidon](#), [Hadès](#), [Déméter](#), [Hestia](#) et [Héra](#), s'ajoutèrent six autres dieux de la génération suivante qui descendent de Zeus, surtout par des unions extraconjugales. Quoique la tradition compte les Olympiens au nombre de douze, quatorze dieux ont, d'une version à l'autre, fait partie de ce groupe, sous le contrôle de Zeus. On explique par exemple ces variations du fait que Hadès ne pouvait demeurer sur l'Olympe puisqu'il régnait sur le monde souterrain des [Enfers](#). [Héphaïstos](#), [Dionysos](#), Poséidon et quelquefois [Hermès](#) s'absentaient tour à tour de la liste.

Il ne faut pas confondre l'Olympe, « nid » des dieux, avec le sanctuaire d'[Olympie](#), situé dans le [Péloponnèse](#).

Zeus

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mont_Ida_\(Crète\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mont_Ida_(Crète))

C'est dans une caverne (appelée localement *Ideon Antron*) située sur le versant nord de ce mont que [Zeus](#) naquit. [Rhéa](#), sa mère, s'y était réfugiée pour le soustraire à une mort promise par son père, [Cronos](#). Zeus fut élevé par la nymphe [Ida](#).

La légende veut que c'est du sang d'Ida, qui s'était écorchée sur une de ses épines, que les fruits du [framboisier](#) (*Rubus Idaeus* = ronce du Mont Ida) tiennent leur teinte, étant d'un blanc pur avant cet événement.

Zeus est selon [Hésiode](#) le dernier-né des six enfants du [Titan Cronos](#) et de sa sœur [Rhéa](#). Cette descendance sera considérée comme la branche olympienne par opposition à celle des Titans. Cronos, craignant la prédiction de ses parents, [Ouranos](#) et [Gaïa](#), qu'il engendrerait un rival qui régnerait à sa place, avalait ses enfants dès leur naissance. Pour qu'un de ses fils échappe à ce sort, Rhéa, sur le conseil de Gaïa, substituera au dernier-né une pierre emmaillotée. Emporté en [Crète](#), il fut élevé par les nymphes du [mont Ida](#), allaité grâce à la chèvre [Amalthée](#) dans une grotte secrète de [Lyctos](#). Ses cris qui auraient pu trahir sa présence furent couverts par le fracas des armes que les [Courètes](#) entrechoquaient dans leurs danses guerrières.

Le culte d'un Zeus « Krêtagnês » (né en Crète) dans une grotte de cette montagne remonte à l'époque dite [minoenne](#) (2000-2500 avant J.-C.). La polygamie successive de Zeus discordait avec la monogamie des mœurs grecques. Les alliances de Zeus furent d'abord nécessaires pour étoffer le Panthéon et assurer la diversité des fonctions et des attributions divines. La multiplicité de ses mariages peut aussi s'interpréter comme une preuve de puissance.

Zeus, en reléguant les [Titans](#) dans les bas-fonds du [Panthéon](#), des créatures frustes et malfaisantes, débute la grande mythologie olympienne et préfigure la maturité de la culture grecque, car Zeus et ses congénères vont vivre désormais intensément à travers des récits imaginatifs, une littérature de haute volée et un goût artistique prodigieux. Les Titans vaincus tomberont dans l'oubli et resteront à jamais sans culte pour les honorer. Il n'est guère de contrées préhelléniques qui ne fassent référence de près ou de loin à un maître-dieu, d'une stature similaire à celle de Zeus.

Zeus Upatos, Upsistos (très-haut, suprême)

Zeus, maître de la destinée, est parfois représenté ou décrit avec une balance où s'estime le sort octroyé à chacun. En dépit de ceux qu'il aimerait favoriser, même si les péripéties peuvent en être modifiées, il ne change pas le destin mais le réalise. Il a reçu, au cours du partage du monde, la sphère céleste, la partie la plus considérable, la plus imposante et la plus mystérieuse aux yeux du genre humain. Le Ciel est un poste privilégié : Zeus observe les actions des hommes, peut intervenir et les corriger. [Hésiode](#) écrivait : « L'œil de Zeus voit tout, connaît tout ». Ce domaine inaccessible aux hommes va paradoxalement le rapprocher d'eux. Maître d'en haut, ce dieu commande à toute la machinerie atmosphérique. Il est le maître du temps météorologique : orages, tonnerres, pluies, neige, grêles, foudre, bourrasques, trombes, nébulosités... mais aussi les canicules et les sécheresses. Le dieu peut se montrer dans « son mauvais jour » : Zeus Terpichéraunos (qui aime manier la foudre); Zeus Néphélégèrètès (qui accumule les nuages) ; Zeus Maïmaktès (qui souffle la tempête)... Le bien-être de l'humanité dépend de ses volontés, de ses caprices ou de ses colères.

Cronos

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Cronos>

Dans la [mythologie grecque](#), **Cronos** ou **Kronos** (en [grec ancien](#) Κρόνος / *Krónos*), fils d'[Ouranos](#) (le Ciel) et [Gaïa](#) (la Terre), est le roi des [Titans](#) et le père de [Zeus](#), [Poséidon](#), [Hadès](#), [Héra](#), [Déméter](#) et [Hestia](#). Il est souvent confondu avec son homophone [Chronos](#) (Χρόνος / *Khrónos*), [divinité primordiale](#) du [temps](#) dans les [traditions orphiques](#). Il a été assimilé à [Saturne](#) dans la [mythologie romaine](#). Les Titans formaient la progéniture la plus intelligente de Gaïa et de son fils Ouranos, le premier couple divin de la mythologie.

Selon une tradition qui remonte à [Hésiode](#), au VIII^e siècle av. J.-C., les premiers hommes apparurent au temps de Cronos, pendant lequel ils connurent l'Âge d'or, vivant sans aucun souci, sans même avoir besoin de travailler. En fait, Cronos était déjà vénéré comme dieu avant que les Grecs ne s'installent sur leur terre. Il fut sans doute éclipsé par Zeus et les autres Olympiens, qui trônèrent à sa place au plus haut niveau.

Fils d'[Ouranos](#) (le Ciel) et [Gaïa](#) (la Terre), Cronos appartient à la première génération des dieux ; il est le plus jeune des [Titans](#), les douze enfants divins possédant une apparence normale. Tous les enfants d'Ouranos restaient emprisonnés par lui dans les entrailles de la Terre maternelle. Pour sa délivrance et la leur, Gaïa donna à Cronos, son plus jeune fils, une faucille en silex : la nuit venue, quand le Ciel descendit couvrir la Terre, Cronos s'en prit donc à son père qu'il émascula, prenant du même coup le pouvoir. Entamé dans le sang, le règne de Cronos se révéla bientôt aussi tyrannique que celui de son père.

Cronos épouse sa sœur [Rhéa](#). N'oubliant pas la prophétie de ses parents, non seulement il enferma sous terre les Géants et les Cyclopes, mais il engloutit aussi ses propres enfants : [Hestia](#), [Déméter](#) et [Héra](#), puis [Hadès](#) et [Poséidon](#) au fur et à mesure que son épouse Rhéa les mettait au monde, ayant été averti par la prophétie de Gaïa qu'un jour, l'un d'entre eux le détrônerait. Lorsque arrive le sixième, Rhéa, sur le conseil de sa mère Gaïa, cache l'enfant en Crète et le remplace par une pierre que Cronos engloutit directement. Ce sixième enfant portant le nom de Zeus.

Il grandit loin de ses parents dans une grotte en Crète. Il est nourri et élevé par des Méliades. Le temps venu, Zeus accomplit la prophétie en renversant son père : avec l'aide de ses frères, des Cyclopes et des Géants. Avec Gaïa, il s'arrange pour les faire recracher à son père — Hésiode ne précise pas comment, mais des sources tardives précisent que c'est [Métis](#), déesse de la ruse, qui offre à Cronos un [émétique](#). Celui-ci vomit alors tout ce qu'il avait ingurgité jusque là, y compris la pierre qui l'a abusé, que Zeus place ensuite à [Delphes](#).

Ouranos

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Ouranos>

Dans la [mythologie grecque](#), **Ouranos** (en [grec ancien](#) Οὐρανός / *Ouranós*, « ciel étoilé, firmament ») est une [divinité primordiale](#) personnifiant le [Ciel](#) et la [Vie](#).

Sa mère et épouse est [Gaïa](#) (la [Terre](#)). Il est le frère aîné d'[Ouréa](#), personnification mâle des Montagnes, et de [Pontos](#), personnification mâle du Flot. Il a le cheval pour animal symbolique.

Perpétuellement uni à Gaïa, il engendre les [Titans](#) et les Titanides, les [Cyclopes](#) et les [Hécatonchires](#), géants aux cent bras. Ouranos craint et hait les Hécatonchires bien qu'ils soient ses enfants, et il les emprisonne dans le [Tartare](#), laissant les Cyclopes

et les Titans en liberté. Gaïa persuade alors son fils [Cronos](#) de renverser son père.

Celui-ci [émascule](#) Ouranos et, du sang qui jaillit, Gaïa engendre une autre race de monstres, les [Géants](#), les trois déesses vengeresses, ainsi que les [Méliades](#). Quant aux organes génitaux tranchés, ils tombent dans la mer où ils donnent naissance à la déesse de l'Amour, [Aphrodite](#). De douleur, Ouranos se retire. Le Temps ([Chronos](#)) s'ouvre, entre le Ciel (Ouranos) et la Terre ([Gaïa](#)) désormais séparés.

Apollon

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Apollon>

Apollon est le fils de [Zeus](#) et d'une [Titanide](#), [Léto](#). Il a pour sœur jumelle [Artémis](#).

Sa naissance est contée en détail dans l'*Hymne homérique à Apollon* : sur le point d'enfanter, Léto parcourt la [mer Égée](#), cherchant un asile pour son fils. Pleines de terreur, « car nulle d'entre elles n'eut assez de courage, si fertile qu'elle fût, pour accueillir Phoibos », îles et presque-îles refusent l'une après l'autre d'accueillir Apollon. Léto gagne finalement l'île de [Délös](#), qui refuse d'abord, de peur que le dieu ne la méprise ensuite à cause de l'âpreté de son sol. Léto jure par le [Styx](#) que son fils y bâtira son temple et l'île accepte aussitôt.

Peu après la naissance d'Apollon, Zeus lui remet un char tiré par des cygnes et lui ordonne de se rendre à Delphes. Le dieu n'obéit pas immédiatement, mais s'envole à bord de son char pour le pays des [Hyperboréens](#) qui, selon certaines versions, est la patrie de Léto. Là vit un peuple sacré qui ne connaît ni la vieillesse, ni la maladie ; le soleil brille en permanence. Il y reste pendant un an avant de partir pour Delphes. Il y revient tous les 19 ans, période au bout de laquelle les astres ont accompli une révolution complète (un [cycle métonique](#)). De l'[équinoxe](#) de printemps au lever des [Pléiades](#), il y danse chaque nuit en s'accompagnant de la lyre. Selon d'autres légendes, il y passe chaque année les mois d'hiver, ne revenant dans son lieu de culte — Delphes ou Délös — qu'avec le printemps.

Les premiers exploits du dieu sont décrits dans l'*Hymne homérique à Apollon pythien*. À la recherche d'un lieu où fonder son [oracle](#), Apollon s'arrête d'abord à la source [Telphouse](#), près de l'[Hélicon](#). Ne souhaitant pas partager le lieu avec quiconque, elle lui suggère d'aller plutôt à Crisa, près de [Delphes](#). Là, Apollon établit son temple, après avoir tué le serpent femelle, la [Δράκαινα](#) / *drákayna*, enfant de [Gaïa](#), qui garde les lieux. La dépouille du serpent reçoit le nom de Πυθώ / *Puthó*, « la pourrissante » (de [πύθειν](#) / *púthein*, « pourrir »), Apollon prend le titre de *Pythien* et sa prêtresse celui de [Pythie](#). En colère contre Telphouse, Apollon rebrousse chemin et ensevelit la source sous une pluie de pierre.

Il bâtit un sanctuaire à sa place et prend le nom de *Telphousien*. Le dieu cherche ensuite un moyen de faire venir des prêtres à

son temple pythien. Il aperçoit alors un navire de Crétois voguant vers [Pylos](#). Prenant la forme d'un dauphin (δελφίς / *delphis*), il les mène jusqu'à Crisa. Il se transforme ensuite en jeune homme et conduit les Crétois jusqu'au sanctuaire dont ils deviendront les desservants. Crisa prend alors le nom de *Delphes* (Δελφοί / *Delphoi*).

L'arrivée à Delphes fait l'objet de variantes. Chez Pindare, le dieu prend contrôle du lieu par la force (on ne précise pas comment), ce qui pousse Gaïa à vouloir le jeter au [Tartare](#). D'autres auteurs mentionnent également les répercussions du meurtre de Python : chez [Plutarque](#), *Apollon doit se purifier dans les eaux* du [Tempé](#). Chez [Euripide](#), Létéo amène Apollon à Delphes où il tue le serpent Python. En colère, Gaïa envoie aux hommes des rêves prophétiques. Apollon se plaint de cette concurrence déloyale à Zeus, qui met fin aux rêves. Chez Hygin, Apollon tue Python pour venger sa mère, que le serpent a poursuivie pendant sa grossesse.

Apollon est un dieu vindicatif, prompt à punir ceux qui le défient. Il tue le serpent Python et, aidé de sa sœur, il élimine [Tityos](#), qui a tenté de s'en prendre à Létéo. Toujours avec Artémis, il massacre de ses flèches les fils et filles de [Niobé](#), qui a osé se moquer de sa mère. Il fait périr les [Aloades](#) quand ceux-ci entreprennent d'escalader l'[Olympe](#) et de défier les dieux. Il écorche vivant le [satyre Marsyas](#), amateur de flûte, qui lui a lancé un défi musical. Le roi [Midas](#), qui avait préféré le son de la flûte à celui de la lyre, est doté d'une paire d'oreilles d'âne. La confrontation ne tourne pas toujours à l'avantage du dieu. Quand [Héraclès](#) s'empare du trépied de Delphes pour faire pression sur la [Pythie](#), Apollon accourt à la rescousse de la prêtresse.

Le héros se serait enfui avec le trépied si le dieu n'avait pas appelé à l'aide son père Zeus, qui intervient en envoyant un trait de foudre. Après avoir réclamé l'arc et la lyre, Apollon, dans l'hymne homérique qui lui est consacré, nomme son troisième domaine d'intervention : « je révélerai aussi dans mes oracles les desseins infailibles de Zeus. » Si Zeus et quelques héros, comme [Trophonios](#), possèdent leurs oracles, Apollon est la principale divinité oraculaire des Grecs. Il le déclare lui-même quand son frère Hermès essaie d'obtenir aussi le don de divination : « j'ai engagé ma parole, et juré par un serment redoutable que nul autre que moi, parmi les Dieux toujours vivants, ne connaîtrait la volonté de Zeus aux desseins profonds. »

À partir de l'époque classique, tous les sites oraculaires de grande envergure appartiennent à Apollon, à l'exception de l'oracle de Zeus à [Dodone](#) et, plus tard, de celui de [Zeus Ammon](#) à [Siwa](#). Interrogé sur la disparition des oracles liés aux sources sacrées ou aux vapeurs émanant de la terre, Apollon répond au II^e - III^e siècle ap. J.-C. :

« [...] la terre elle-même s'entr'ouvrit et reprit les uns dans ses entrailles souterraines, tandis qu'une éternité infinie anéantit les autres. Mais seul Hélios [Apollon] qui brille pour les mortels possède encore dans les gorges divines de Didymes les eaux de Mykalè, et celle qui court en bordure de Pythô sous la montagne du Parnasse, et la rocailleuse Claros, bouche rocailleuse de la voix prophétique de Phoibos. »

Le principal oracle d'Apollon est celui de [Delphes](#), qui est probablement fondé entre 900 et 700 av. J.-C. Dès l'époque archaïque, Apollon delphien est omniprésent dans la vie des cités : il approuve leurs lois, comme la [Grande Rhêtra](#) de [Sparte](#) ou la constitution de [Clisthène](#) à Athènes, et donne sa bénédiction aux [expéditions coloniales](#). Il apparaît dans les mythes héroïques comme celui d'[Œdipe](#) ou de [Thésée](#). Les [Jeux pythiques](#), en l'honneur d'Apollon, sont le [concours public](#) le plus important après les [Jeux olympiques](#). À l'époque hellénistique, il conseille le [Sénat romain](#). Après une période de déclin au I^{er} siècle av. J.-C., le sanctuaire est détruit au IV^e siècle par les chrétiens.

Pégase

http://fr.wikipedia.org/wiki/Pégase#Un_mythe_solaire

L'idée de [mythe solaire](#) semble attestée par deux vases où [Bellérophon](#), monté sur Pégase, a la tête radiée. Il existe une étude [scolastique](#) qui relie Bellérophon et Pégase à [Hélios](#), et une association entre Pégase et [Sol](#) à [Délôs](#). De manière générale, les combats héroïques de la [mythologie grecque](#) symbolisent l'idée de ciel contre l'enfer et de soleil contre les ténèbres.

Cette idée est reprise dans une étude consacrée au [chamanisme](#), qui voit dans le cheval la monture appropriée pour s'élever dans le ciel et tirer le char du soleil d'est en ouest, direction que rejoignent les âmes des morts. Elle est connue depuis le début du [XIX^e siècle](#) :

« Pégase est un mythe astronomique né de l'Orient [...] Pégase est l'emblème de la Course infatigable et rapide du soleil, qu'on sait cependant n'être qu'apparente autour de la terre. Cette source inspiratrice, enivrante, qu'il fait jaillir, sont ces sources de feu et de vie qui s'élancent sur le globe, en moins de huit minutes, de l'astre enflammé. Ce sang pourpré de Méduse dont il naquit est la couleur rouge du jour naissant, que les poètes appellent les doigts de rose de l'Aurore. Son voyage des monts de l'[Éthiopie](#) aux limites de la [Mauritanie](#), vers les extrémités de l'océan, où le flambeau du monde semble s'éteindre dans les ondes, est le symbole de la moitié de la course du soleil d'orient en occident. Bellérophon, bien que monté sur Pégase, le cheval de flamme, n'est la personnification que des feux terrestres, de ceux des volcans [...] Ces sources de l'océan près desquelles est né Pégase, la source par excellence, n'est-ce point cette multitude de fleuves dont l'océan est le père ? Ces mêmes ondes ne sont-elles point comme le cheval merveilleux, terrestres et célestes, terrestres quand elles sourdent de la terre, célestes quand, pompées par le soleil, elles retombent en pluie ou en rosée ? [...] »

— Dictionnaire de la conversation et de la lecture, 1837

Selon une thèse universitaire de [1990](#), la victoire de [Persée](#) sur la Gorgone Méduse serait un [mythe solaire cosmologique](#) où un génie solaire met fin au règne de l'hiver. Les gorgones sont liées au monde noir d'Ouranos et résident à l'extrême occident où le soleil disparaît chaque jour. Le pouvoir pétrifiant du regard de Méduse est celui du gel. En décapitant Méduse, Persée

anéantit une force hivernale et permet la libération des forces solaires, les jumeaux divins Pégase et [Chrysaor](#). Tous deux incarnent la vie solaire jaillissant de la mort hivernale, et Pégase est sur de nombreux points une incarnation du soleil. *FESulan*

Les ailes de Pégase, peut-être héritées de sa mère Méduse qui possède des ailes d'or, en font une créature surnaturelle qui échappe aux limites du monde connu et le relie à l'extase du chaman qui monte au ciel sur une créature ailée, généralement un oiseau. Dans toutes les pratiques chamaniques, l'homme qui entreprend un voyage spirituel est assisté d'un « animal qui n'a pas oublié comment on acquérait des ailes », faute de quoi il ne peut s'élever.

Ces ailes sont à rapprocher du mythe d'[Icare](#), des sandales de [Persée](#) et de celles d'[Hermès](#) dans sa fonction de messenger des dieux. Selon l'auteur ésotériste [D. J. Conway](#), Pégase représente le désir humain de s'élever au-delà du monde matériel, la quête spirituelle, mais aussi l'attrait pour le [voyage astral](#). La chute de Bellérophon semble indiquer que cette connaissance intime procurée par Pégase peut rendre une personne orgueilleuse et la pousser à se sentir supérieure aux autres.

Persée

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Persée>

Persée (en [grec ancien](#) Περσεύς / *Perseús*), roi d'[Argos](#), est l'un des plus grands [héros](#) de la [mythologie grecque](#).

Persée est le fils de [Danaé](#), fille du roi d'[Argos](#) [Acrisios](#). Ce dernier, averti par un oracle que son petit-fils le tuera, enferme sa fille dans une tour d'airain, ce qui n'empêche pas [Zeus](#) de la séduire sous la forme d'une pluie d'or. Persée naît ainsi dans le secret. Révélé à son grand-père par ses cris, il est enfermé dans un coffre avec sa mère et jeté dans les flots, qui les portent dans l'île de Sériphos. Tous deux sont recueillis par un pêcheur, qui élève le garçon comme son fils. Devenu adulte, Persée se voit confier par [Polydecte](#), le roi de l'île, la mission de tuer la [Gorgone Méduse](#), dont la chevelure est faite de serpents et dont le regard pétrifie ceux qu'il atteint. Vainqueur grâce aux armes magiques remises par [Hermès](#) et [Athéna](#), il passe sur le chemin du retour par l'[Éthiopie](#) où il rencontre la princesse [Andromède](#), qui doit être livrée à un monstre marin suite aux paroles imprudentes de sa mère [Cassiopeé](#). Persée la délivre grâce à son épée magique et l'épouse. De retour à Sériphos, il se venge de Polydectès, qui a tenté de violer sa mère Danaé. Il rejoint ensuite sa patrie, Argos, qu'Acrisios a fui par peur de l'oracle pour se réfugier à Larissa. Or le roi de cette cité organise des jeux funéraires auxquels Persée prend part. En lançant le disque, il tue accidentellement Acrisios, qui assiste aux épreuves comme spectateur. Par égard pour son défunt grand-père, Persée échange sa royauté d'Argos contre celle de [Tirynthe](#) et donne l'île de Sériphos au pêcheur.

La légende de Persée, en particulier les épisodes de Méduse et d'Andromède, a connu une grande fortune après l'Antiquité. Il est probable qu'elle ait influencé les légendes chrétiennes des saints pourfendeurs de dragon, comme celle de [saint Georges](#).

La décapitation de Méduse par Persée ne figure pas chez Homère, mais elle apparaît dès la *Théogonie* d'[Hésiode](#) : Méduse, fille de [Céto](#) et [Phorcys](#), est la seule des trois Gorgones à être mortelle et à être séduite par [Poséidon](#) ; elle est décapitée par Persée sur les bords d'[Océan](#), et de son sang naissent le cheval ailé [Pégase](#) et le géant [Chrysaor](#) à l'épée d'or. Le *Bouclier d'Héraclès* montre Persée équipé du casque d'Hadès, poursuivi par les Gorgones après avoir décapité Méduse, dont la tête est enfermée dans un sac à franges d'or qu'il porte sur son dos.

Poséidon

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Poséidon>

Poséidon est le fils de [Cronos](#) et de [Rhéa](#) et le frère de [Zeus](#), [Hadès](#), [Déméter](#), [Héra](#) et [Hestia](#). Pour [Hésiode](#), il est l'aîné de Zeus : dévoré à la naissance par Cronos en même temps que ses frères et sœurs, il est rendu plus tard au jour grâce à une ruse de Zeus. Une tradition minoritaire rapportée par [Diodore de Sicile](#) rapporte que Rhéa parvient à dissimuler sa naissance à Cronos et le confie secrètement à l'[Océanide Caphira](#), fille d'[Océan](#), et aux [Telchines](#) de l'île de [Rhodes](#), qui veillent sur son enfance divine. L'*Iliade* en fait le frère cadet de Zeus, acceptant mal l'autorité de l'aîné, ce qui explique sans doute qu'il tente un jour, de concert avec [Héra](#) et [Athéna](#) ou [Apollon](#), de l'emprisonner.

Poséidon participe avec ses frères et les autres dieux à la [Titanomachie](#) et c'est lui qui referme sur les [Titans](#) les portes d'airain du [Tartare](#). Lors du partage du monde qui suit la victoire des Olympiens, il reçoit la souveraineté sur les mers, tandis que Zeus règne sur le Ciel et Hadès sur les Enfers. Il a pour sceptre le trident et réside dans un palais d'or au fond de l'océan. La tradition le place à [Aigéai](#) (en [Achaïe](#)), où on lui voue un culte, censé être situé près de [Samothrace](#). Il se déplace sur son char tiré par deux chevaux aux sabots de bronze. Sur son passage, les dauphins sautent de joie et la mer s'entrouvre.

Suite au partage du monde, la Terre reste le domaine commun des dieux. Poséidon dispute d'ailleurs fréquemment à d'autres dieux la possession d'une terre. Ainsi de l'[Attique](#), pour laquelle il affronte sa nièce [Athéna](#). Poséidon frappe l'[Acropole](#) de son trident ; il en sort une source d'eau salée ou, selon les versions, un cheval. Athéna offre à la ville un [olivier](#).

Les dieux — ou, suivant la version, le roi [Cécrops](#), [Cranaos](#) ou [Érysichthon](#) — jugent le présent de la déesse plus utile, et lui consacrent la cité. Furieux, Poséidon inonde l'Attique. Il dispute également [Corinthe](#) à [Hélios](#) mais [Briarée](#), appelé comme arbitre, ne lui accorde que l'[Isthme](#), tandis qu'à Hélios est octroyée l'[Acropole](#). Poséidon essaie d'obtenir [Trézène](#) contre Athéna ; cette fois, Zeus décrète que la cité soit partagée entre eux deux.

Il essaie, sans succès, d'obtenir de Zeus [Égine](#) et de [Dionysos Naxos](#). Il veut prendre à [Héra](#) l'[Argolide](#), mais Zeus le soumet à l'arbitrage de [Phoronée](#), premier habitant de la région, et des [dieux fleuves Inachos](#), [Céphise](#) et [Astérion](#) dont le jugement est en faveur d'Héra. Furieux, il se venge en asséchant les rivières de ses juges. Poséidon doit, avec [Apollon](#), se mettre au service de

[Laomédon](#), roi de [Troie](#) — pour certains, c'est la punition de sa tentative ratée d'emprisonner Zeus ; pour d'autres, il s'agit de mettre à l'épreuve l'arrogance de Laomédon. Il bâtit pour la cité de gigantesques murailles.

Une fois le chantier terminé, Laomédon refuse aux dieux leur paiement. Furieux, Poséidon envoie contre la ville un monstre marin qui ravage les côtes avant d'être tué par [Héraclès](#). Par la suite, il se range aux côtés des Achéens lors de la [guerre de Troie](#). Après la fin du conflit, il poursuit [Ulysse](#) de sa vengeance, car le héros a crevé l'œil de son fils, le [Cyclope Polyphème](#).

Il est réputé avoir créé le premier cheval, soit à Athènes, dans le cadre de son affrontement avec Athéna, soit en Thessalie, après avoir éjaculé sur [Gaïa](#), la Terre. Il apprend également aux hommes à monter les chevaux à l'aide d'une [bride](#). Il fait sortir de la mer, à la demande de [Minos](#), un taureau gigantesque. Mais, comme le roi de [Crète](#) refuse de lui sacrifier l'animal, il insuffle en [Pasiphaé](#), femme de celui-ci, un amour coupable pour le taureau. De leur union naîtra le [Minotaure](#). Poséidon *Hippios*, seigneur des chevaux, est vénéré en [Arcadie](#) à [Mantinée](#), Phénéos, Méthydrion, [Lykosoura](#) et [Thelpousa](#). Il préside des jeux équestres, les Hippokrateia, qui se tiennent à [Pallantion](#). On lui rend également un culte à [Olympie](#) et [Patras](#).

Minotaure

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Minotaure>

Le **Minotaure** est, dans la [mythologie grecque](#), un monstre fabuleux possédant le corps d'un homme et la tête d'un taureau ou mi-homme et mi-taureau. Né des amours de [Pasiphaé](#) et d'un taureau blanc envoyé par [Poséidon](#), il fut enfermé par le roi [Minos](#) dans le [labyrinthe](#), situé au centre de la Crète, qui fut construit spécialement par [Dédale](#) afin qu'il ne puisse s'en échapper et que nul ne découvre son existence. Dans les textes anciens, le minotaure porte aussi le nom d'**Astérios**, ou **Astérion**, du nom du [roi de Crète](#) à qui [Zeus](#) avait confié [Minos](#), fruit de son union avec [Europe](#).

Le Minotaure a finalement été tué par [Thésée](#), le fils d'[Égée](#), avec l'aide d'[Ariane](#). Au niveau symbolique, il représente l'homme dominé par ses pulsions instinctives.

Centaure

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Centaure>

Dans la [mythologie grecque](#), un **centaure** (en [grec ancien](#) Κένταυροι / *Kéntauroi*) est une créature mi-homme, mi-cheval, que l'on disait issue soit d'[Ixion](#) et de [Néphélé](#), soit de [Centauros](#) et des juments de [Magnésie](#). Si l'on excepte Pholos et Chiron, tous deux « avisés » (leur parenté est d'ailleurs différente des autres), les centaures symbolisaient pour les Grecs les appétits animaux (concupiscence et ivresse en sont les traits caractéristiques). Ainsi le combat contre les Lapithes peut se lire comme une parabole de l'affrontement des états civilisé et sauvage. L'origine de leur représentation est généralement expliquée ainsi :

le cheval a été introduit en [Grèce](#) dès le [XVI^e siècle av. J.-C.](#), mais n'était alors utilisé que comme bête d'attelage ; les centaures représenteraient, dans les légendes de l'[Âge héroïque](#), les premiers cavaliers.

Il existe quatre types de centaures : le [bucentaure](#), dont le corps est celui d'un taureau, assimilé au [Minotaure](#) ; l'[onocentaure](#), avec un corps d'âne ; l'[ichtyocentaure](#), aussi appelé centaure-[triton](#) ou centaure marin, avec un corps d'[hippocampe](#) (cheval marin qui tire le char de [Poséidon](#)) ; et le centaure commun, aussi appelé [hippocentaure](#), avec un corps de cheval et un buste d'homme. Les centaures de l'Antiquité sont en principe de sexe mâle. Mais, par la suite, on trouve des représentations de centaures femelles, appelées [centaures](#).

Gorgones

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Gorgones>

Les **Gorgones** (en [grec ancien](#) Γοργόνες / *Gorgónes* ou Γοργοῖ / *Gorgoî*), au singulier **Gorgone** ou **Gorgo** (Γοργώ / *Gorgó*) sont, dans la [mythologie grecque](#), des [créatures fantastiques](#) malfaisantes et d'une telle laideur que quiconque ose regarder leur visage meurt [pétrifié](#).

[Persée](#), armé d'un bouclier, dont l'intérieur servait de miroir pour éviter d'être pétrifié par le regard du monstre, et d'une épée offerte par [Hermès](#), put trancher la tête de Méduse. Du sang qui jaillit de son cou émergèrent [Chrysaor](#) et [Pégase](#), tous deux conçus par Poséidon. Persée offrit la tête de Gorgone, le Gorgonéion (Γοργόνειον / *Gorgoneion*) à Athéna (*Bibliothèque*, II, 4, 2-3). Elle en orna son bouclier, l'[égide](#), qui conserva ce redoutable pouvoir.

Pégase et Chrysaor

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Pégase>

Pégase (en [grec ancien](#) Πήγασος / *Pégasos*, en [latin](#) *Pegasus*) est l'une des créatures fantastiques les plus célèbres de la [mythologie grecque](#). Ce [cheval ailé](#) divin, généralement [blanc](#), ayant pour père [Poséidon](#), naît avec son frère [Chrysaor](#) du sang de la [Gorgone Méduse](#), lorsqu'elle est décapitée par le héros [Persée](#). D'après les poètes gréco-romains, il monte au ciel après sa naissance et se met au service de [Zeus](#), le roi des dieux, qui le charge d'apporter les éclairs et le tonnerre sur l'[Olympe](#).

Ami des [Muses](#), Pégase crée la [source Hippocrène](#) qu'il fait jaillir d'un coup de sabot.

Capturé par [Bellérophon](#) près de la fontaine de [Pirène](#), grâce à l'aide de la déesse [Athéna](#) et de Poséidon, Pégase permet à ce héros grec de le monter afin de vaincre un monstre, la [Chimère](#), et réalise avec son cavalier beaucoup d'autres exploits.

Bellérophon tombe victime de son orgueil et chute en tentant d'atteindre le [mont Olympe](#) sur le dos du cheval ailé. Pégase retrouve Zeus, qui finit par le transformer en [constellation](#) et le placer dans le ciel.

Le mythe de Pégase connaît une large diffusion dans le monde antique ; repris par les Romains, il est partiellement christianisé et fait l'objet de nombreux commentaires, de théories et de reconstitutions depuis le [Moyen Âge](#). Des hypothèses sont proposées quant à son lien avec les [Muses](#), les dieux Athéna, Poséidon, Zeus et [Apollon](#), ou encore le héros Persée.

La vaste symbolique de Pégase suit les époques et les courants de pensée. Symbole de sagesse et surtout de [renommée](#) du [Moyen Âge](#) aux [Temps modernes](#), il devient celui de la [poésie](#) et le créateur des sources dans lesquelles les poètes viennent puiser l'inspiration, particulièrement au [XIX^e siècle](#) où de nombreux poèmes l'exaltent. Pégase est le sujet d'une [iconographie](#) très riche à toutes les époques, des poteries grecques antiques aux [peintures](#) et [sculptures](#) de la [Renaissance](#), jusqu'aux dessins modernes. Personnification de l'eau, [mythe solaire](#), monture [chamanique](#) ou [alchimique](#), son lien avec l'[imagination](#) humaine est mis en valeur dans les travaux des [psychanalystes](#) continuateurs de [Carl Gustav Jung](#). Une profonde symbolique [ésotérique](#) en relation avec l'énergie spirituelle qui permet d'accéder au domaine des dieux, le mont Olympe, lui est attachée.

Méduse

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Méduse_\(mythologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Méduse_(mythologie))

Méduse (en [grec ancien](#) Μέδουσα / *Médousa*, de μέδω / *médô*, « commander, régner »^[1]), appelée aussi **Gorgo**, est, dans la [mythologie grecque](#), l'une des trois [Gorgones](#) (avec ses sœurs [Euryale](#) et [Sthéno](#)), dont elle est la seule à être mortelle. Petite-fille de l'union de la Terre ([Gaia](#)) et de l'Océan ([Pontos](#)), elle appartient aux divinités primordiales, tout comme ses cousines, la [Chimère](#) et l'[Hydre de Lerne](#), qui, elles aussi, avaient des traits associés à l'image du [serpent](#) et ont été détruites par des héros^[2].

Sa chevelure est entrelacée de serpents. Son visage a le pouvoir de pétrifier tout mortel qui le regarde. Après avoir été décapitée par [Persée](#), son masque (*gorgonéion*) est remis à [Athéna](#) qui le fixe sur son bouclier. La représentation du gorgonéion sera longtemps utilisée comme une protection contre le [mauvais œil](#).

La perception de Méduse s'est modifiée au fil du temps. Le mythe, qui peut être vu comme un [conte d'initiation](#), a alimenté des recherches sur la puissance du féminin, le pouvoir du regard, l'importance des talismans, l'angoisse de la castration, le rapport intime au monstrueux et l'existence de sociétés matriarcales préhistoriques.

Le mythe se prête à une étude [anthropologique](#) du regard, en raison de l'importance qu'il accorde au regard ainsi qu'à l'utilisation du gorgonéion comme [amulette](#) préservant du [mauvais œil](#). Cette dernière croyance est encore largement répandue.

Dans les années 1980, une enquête auprès d'étudiants universitaires américains montrait que, sur un échantillon de 1 300 personnes, 84% des femmes et 73% des hommes sont convaincus qu'ils peuvent sentir lorsque quelqu'un les regarde.

Le mythe peut aussi être interrogé à la lumière de la théorie de [Lacan](#) sur la [pulsion scopique](#). Le regard est en effet présent sous diverses variations dans ce mythe, non seulement chez Méduse et [Andromède](#), mais aussi sous la forme originelle de l'œil : yeux protubérants de Méduse, œil unique que se partagent les [Grées](#), mauvais œil dont il faut se détourner absolument. Le regard étant lié au désir, il est LA source d'angoisse par excellence: en se fondant dans le regard de l'autre, « le sujet ne perçoit plus le monde des représentations, mais il est confronté à son manque-à-être ». *L'OEIL DE LA FRANC-MAÇONNERIE INTERNATIONALE*

Dans un bref article où il s'interroge sur la sexualité féminine, [Sigmund Freud](#) propose une interprétation psychanalytique de ce mythe selon laquelle la décapitation de Méduse serait une représentation de la castration.

La terreur qu'inspire le monstre serait donc la peur de la castration, résultant de la vue de quelque chose qu'on n'était pas censé voir ni regarder. Elle apparaîtrait chez le petit garçon qui, en apercevant les organes génitaux féminins, découvre que la menace de castration est bien réelle. Les cheveux sur la tête de Méduse sont souvent représentés par des serpents : en dépit de la peur qu'ils inspirent, ces derniers contribueraient à mitiger l'horreur, en tant que substituts symboliques du pénis, dont l'absence était précisément source d'angoisse.

[Carl Jung](#) s'est intéressé à « l'effet Méduse », phénomène de pétrification psychique qui survient lorsque le patient est confronté à une situation en apparence inextricable. Il insiste sur le fait que Méduse comporte, comme tout être humain, un côté spirituel. Pour ne pas céder aux forces destructrices, il faut suivre l'exemple de Persée et ne regarder les forces de destruction qu'à travers un miroir. Méduse et Athéna sont deux archétypes du féminin : tandis que l'une est asexuée et protège les priorités masculines et le contrôle du patriarcat, l'autre incarne le côté chaotique, érotique et incontrôlable de la femme.

Sous plusieurs aspects, Athéna et Méduse sont intimement liées, comme deux pôles opposés, et partagent une histoire de rivalité et de phénomènes inversés. La naissance d'Athéna, qui naît casquée du crâne de son père Zeus, offre une image inversée de la mort de Méduse, qui donne naissance à Pégase et Chrysaor jaillissant de sa tête. Jalouse de la beauté de Méduse, Athéna arme et guide Persée pour aller tuer sa rivale. Victorieuse, l'apposition du masque de Méduse sur son égide continue à marquer la présence subliminale de l'autre, comme si elle n'était que le double de l'autre.

Loin d'être confinée aux organes génitaux, la [libido](#) féminine ne connaît pas de frontières et est d'ordre [cosmique](#), englobant les deux sexes, avec mille et un seuils de jouissance. Les anciennes structures de haine et de domination doivent céder le pas à des rapports d'égalité basés sur le don et l'amour.

Andromède

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Andromède_\(mythologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Andromède_(mythologie))

Dans la [mythologie grecque](#), **Andromède** (en [grec ancien](#) Ἀνδρομέδα / *Androméda*) est une princesse [éthiopienne](#). Fille du roi [Céphée](#), elle est victime de l'orgueil de sa mère [Cassiopée](#). Exposée nue sur un rocher pour y être dévorée par un monstre marin, elle est sauvée de justesse par [Persée](#) dont elle deviendra l'épouse.

[Cassiopée](#), ayant proclamé que sa fille ou, selon d'autres versions, elle-même était d'une beauté égale à celle des [Néréides](#), les nymphes marines qui servent d'escorte à [Poseidon](#), s'est attiré la colère de ce dernier. Pour se venger, le dieu de la mer provoque une inondation et envoie un monstre marin (la baleine [Cetus](#)) qui se mit à détruire hommes et bétail. Désespéré, le roi consulte l'oracle d'[Ammon](#) qui révèle qu'aucun répit n'aura lieu tant que le roi n'aura pas livré sa fille au monstre. Andromède est donc enchaînée nue à un rocher près du rivage. [Persée](#), de retour après sa victoire sur la [Gorgone Méduse](#), l'aperçoit du ciel et s'informe de ce qui lui est arrivé. Il en tombe immédiatement amoureux et promet à Céphée de tuer le monstre à condition de pouvoir épouser Andromède. Il attaque alors le monstre avec son glaive et le massacre après une lutte acharnée au corps à corps, sans recourir au pouvoir pétrifiant de la tête de [Méduse](#). Selon [Ovide](#), après sa victoire, Persée dépose cette tête sur un lit d'algues, qui rougissent et durcissent à son contact, devenant ainsi la source du [corail](#).

Persée épouse Andromède, bien qu'elle ait été auparavant fiancée à son oncle [Phinée](#), qui convoitait le trône de son frère Céphée. Lors du mariage, une querelle a lieu entre les deux prétendants et Phinée est à son tour changé en pierre grâce à la tête de la Gorgone.

Andromède suit son époux à [Tirynte](#) en [Argolide](#) et ils ont six fils : [Persès](#), [Alcée](#), Héléos, [Mestor](#), [Sthénélos](#) et [Électryon](#), et une fille : [Gorgophoné](#). Ils sont à l'origine de la lignée des [Perséides](#) par l'intermédiaire de Persès. Après sa mort, [Andromède](#) est placée par [Athéna](#) parmi les [constellations](#), dans l'hémisphère nord du ciel, près de [Persée](#) et de [Cassiopée](#).

Cinq constellations sont associées à ce mythe. Visibles à l'œil nu, celles-ci sont :

- Une tête d'homme portant une couronne, placée à l'envers par rapport à l'[écliptique](#) : la constellation de [Céphée](#) ;
- Une figure plus petite, près de l'homme, assise sur une chaise, près de l'[étoile polaire](#) : la constellation de [Cassiopée](#) ;
- Une vierge enchaînée, se détournant de l'écliptique : la constellation d'[Andromède](#), près de celle de [Pégase](#) ;
- Une baleine, juste sous l'écliptique : la constellation de la [Baleine](#) ;
- Un guerrier, près d'Andromède : La constellation de [Persée](#).

Andromède a aussi donné son nom à la [Galaxie d'Andromède](#), une [galaxie](#) spirale importante proche de la [Voie lactée](#).

Odin

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Odin>

Odin (du [vieux norrois Óðinn](#)) est le dieu principal de la [mythologie nordique](#). Il existe dans la [mythologie germanique](#) en général, où il est appelé **Wōden** en [vieil anglais](#), **Wodan** en [vieux saxon](#) des [Pays-Bas](#) ou **Wotan** en [vieux haut-allemand](#) ou [Gaut](#). Son nom [proto-germanique](#) est **Wōdanaz**. L'étymologie de son nom fait référence à [Ód](#), et signifie « fureur », aux côtés d'« esprit » et de « poésie », d'où l'allemand *Wut* (fureur) et le néerlandais *woede* de même sens. C'est un dieu polymorphe.

Son rôle, comme pour la plupart des dieux nordiques, est complexe, étant donné que ses fonctions sont multiples : il est le dieu des morts, de la victoire et du savoir. Dans une moindre mesure, il est également considéré comme le patron de la magie, de la poésie, des prophéties, de la guerre et de la chasse. Il est considéré comme étant le principal membre des [Ases](#). Odin partage la [fête de Yule](#), qui est célébrée le 21 décembre, avec le dieu [Ull](#).

Le lieu de résidence d'Odin est le palais de [Valaskjálf](#), situé en Ásgard, où se trouve également son trône, appelé [Hlidskjalf](#), d'où il peut observer les neuf mondes de la cosmologie nordique. Il possède plusieurs objets fabuleux, sa lance [Gungnir](#) et son anneau [Draupnir](#), et monte son cheval à huit jambes nommé [Sleipnir](#). Fils de [Bor](#) et de la [géante Bestla](#), il a pour frères [Vili](#) et [Vé](#). Son épouse est [Frigg](#) ; il a de nombreux enfants, dont les dieux [Baldr](#), [Thor](#) et [Vidar](#).

De même que les langues latines reprennent les noms des dieux romains pour les jours de la semaine, les langues germaniques utilisent les noms des dieux germaniques. Comme Odin était assimilé à [Mercure](#) (qui a donné son nom au mercredi) par les Romains, le nom du dieu se retrouve dans le nom de ce jour dans plusieurs langues germaniques : *Wednesday* en anglais, *woensdag* en néerlandais, *onsdag* en danois, norvégien et suédois (l'allemand et l'islandais employant en revanche des termes neutres, respectivement *Mittwoch* et *miðvikudagur*).

Pour Kris Kershaw, Odin est le représentant nordique d'un dieu-loup indo-européen, extrêmement ancien, dont la caractéristique principale est originellement d'être le chef mythique et l'incarnation du [compagnonnage guerrier](#) dont la chasse sauvage est le parangon. Dans cette perspective, elle rapproche Odin au dieu indien [Rudra](#).

L'Odin [scandinave](#) (Óðinn) a émergé du [proto-norrois](#) *Wōdin* pendant les [Grandes invasions](#). Le contexte dans lequel les nouvelles élites émergeaient durant cette période correspond avec la légende de [Snorri Sturluson](#), où les [Vanes](#) indigènes sont remplacés par les [Ases](#), qui sont des étrangers venus du Continent.

Plusieurs parallèles ont été établis entre Odin et le dieu [celtique](#) [Lug](#). En effet, les deux sont des dieux intellectuels qui

commandent la magie et la poésie. Les deux ont des corbeaux et une lance en tant qu'attributs.

Odin est représenté comme un homme âgé, barbu et borgne. Il est une divinité polymorphe. Il se déplace sur un cheval à huit jambes nommé [Sleipnir](#) et il est armé de sa lance [Gungnir](#). Lorsqu'il est dans son palais, la [Valhöll](#), les deux corbeaux [Hugin](#) (la pensée) et [Munin](#) (la mémoire) lui racontent à l'oreille ce qu'ils ont vu des neuf mondes. De plus, deux loups, [Geri et Freki](#), restent à ses pieds. Son trône, Hlidskjalf, lui permet de voir tout ce qui existe dans les neuf mondes. Il possédait l'anneau [Draupnir](#), un anneau qui se multipliait par neuf tous les neuf jours ; mais il le posa sur le [bûcher funéraire](#) de son fils [Baldur](#) qui le donnera à Hermodr plus tard. Les rôles d'Odin sont complexes. Il est entre autres le dieu des morts ayant fonctions de [psychopompe](#) et de [nécromancien](#). D'ailleurs, il accueille la moitié des âmes des guerriers tombés au combat au [Valhöll](#) (ou Valhalla); Freyja accueillant la seconde moitié. Ceux-ci combattent entre eux le jour pour se préparer au [Ragnarök](#) et sont conviés la nuit au « Banquet d'Odin ». De plus, sous le nom de *Handagud*, Odin est particulièrement le dieu des pendus. Il est aussi le patron des [scaldes](#), poètes scandinaves, auxquels il a apporté l'élixir de poésie. Il possède aussi des caractéristiques des [shamans](#) qui se reflètent dans le mythe de sa monture Sleipnir.



Odin sur son trône, illustration tirée du manuel de mythologie d'Alexander Murray publié en 1865

Sans être directement dieu de la guerre, Odin est néanmoins le dieu de la victoire. Il l'offre à ses protégés par quelque moyen que ce soit, qu'il s'agisse de valeur au combat, de chance ou, plus particulièrement, de ruse et de fourberie. Odin conférait la victoire en inspirant l'intelligence et la stratégie, bien plus qu'en activant l'ardeur des guerriers. C'est donc un dieu sage, courageux et généreux, mais craint, et qui possède des traits sombres et peut se montrer fourbe et sévère. Odin possède de nombreuses [hypostases](#) dont certaines n'ont peut-être pas encore été identifiées.

Après avoir tué [Ymir](#), le géant originel, et par le fait même mis fin à la guerre, Odin aidé de ses frères décidèrent de créer l'univers. Ils créèrent le monde avec le cadavre d'Ymir puisque c'est tout ce qu'ils avaient. Le sang d'Ymir avait déjà créé les océans. Avec la chair d'Ymir, ils créèrent [Midgard](#) entre [Jotunheim](#) et [Ásgard](#) qui deviendra plus tard le monde des hommes. Jotunheim est le monde des géants de glace au sud fondé par Bergelmir et son épouse lorsque ceux-ci se sauvèrent vivants en bateau de la marée de sang d'Ymir qui tua tous les autres géants. Les trois frères utilisèrent les os d'Ymir afin d'élever certaines parties de sa chair créant ainsi les montagnes et les collines. Les dents d'Ymir furent arrachées et utilisées pour former les falaises du monde. Ses cheveux devinrent la végétation et les restes de son cerveau devinrent les nuages. Finalement, son crâne devint le ciel ou le paradis au-dessus de tout.



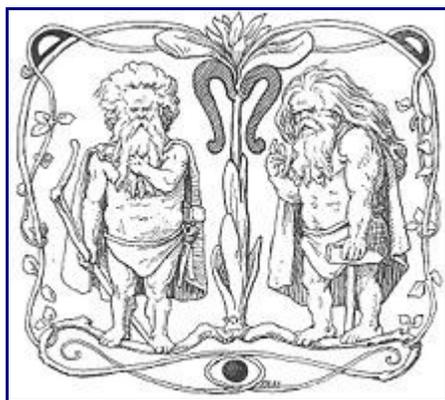
Chariot du soleil de Trundholm ([Zélande-du-Nord](#), [Danemark](#)) datant de l'âge de bronze au musée national de Danemark

Le monde est créé, mais il manque toujours la lumière. C'est pourquoi, les dieux se rendirent au [Muspellheim](#), le monde de feu, afin de recueillir des étincelles lancées par l'épée de feu [Surtr](#), le gardien du Muspellheim, qu'ils lancèrent dans le ciel pour créer les étoiles. Deux étincelles étaient plus brillantes que les autres et devinrent respectivement le Soleil et la Lune. Les trois dieux façonnèrent deux chariots spécialement conçus afin de tirer ces deux astres dans le ciel. En effet, le chariot du Soleil est équipé de poches de glace derrière les chevaux les empêchant de souffrir de la chaleur du Soleil. De plus, ils ont créé un bouclier, le Svalin, pour que le conducteur puisse se défendre et protéger ses chevaux contre les rayons éternels du Soleil.

D'un autre côté, le chariot de la Lune n'avait pas besoin des mêmes précautions étant donné que ses rayons étaient beaucoup moins puissants. Les deux chevaux tirant le chariot du Soleil sont [Árvak et Alsvið](#) (« tôt levé » et « très rapide » en vieux norrois) où Árvak était responsable que le Soleil se lève tôt dans la journée et Alsvið qu'il ne reste pas trop longtemps au-dessus de Midgard, car il pourrait brûler le sol. Le cheval du chariot de la Lune est [Alsviðer](#) (« toujours très rapide » en vieux norrois). Odin entendit parler de deux enfants issus d'une relation entre un géant et un Ases, [Máni](#) et [Sól](#) dont le nom signifie respectivement « lune » et « soleil », et il les choisit pour qu'ils deviennent les conducteurs des deux chariots.

En conduisant à chaque jour le chariot du Soleil et celui de la Lune au travers du ciel, non seulement les journées furent créées, mais aussi le temps.

Un jour, Odin et ses deux frères, Vili et Vé, marchaient le long de la mer et remarquèrent deux arbres qui étaient tombés sur le sol, un [orme](#) et un [frêne](#). Odin donna aux deux arbres l'étincelle de vie, tandis que Vili leur donna l'esprit et un peu de connaissance, et Vé leur donna les cinq sens. Une fois cela terminé, les arbres n'avaient plus du tout l'allure d'arbres, mais plutôt de versions réduites des dieux eux-mêmes : ils sont le premier homme et la première femme, respectivement issu du frêne et de l'orme et nommés [Ask et Embla](#). Odin leur donna le monde de Midgard.



Deux nains, illustration tirée de la [Völuspá](#) réalisée par Lorenz Frølich.

Les trois fils de Bor remarquèrent que, pendant qu'ils étaient occupés à créer l'Univers et les Hommes, plusieurs créatures ont émergé de la chair en décomposition d'Ymir. Bien que ces créatures aient été sombres, malodorantes et laides, Odin a senti qu'il fallait leur venir en aide, puisqu'elles avaient la vie. Odin et ses frères examinèrent les créatures et les changèrent en une forme qui était plus appropriée à leur nature. Les créatures qui avaient une nature plus mauvaise et cupide furent transformées en une forme plutôt recourbée et voûtée, mais elles étaient en bonne santé et pourraient survivre où les autres ne le pourraient pas. Ce sont les [nains](#) qui ont été bannis au [Svartalfheim](#), le monde souterrain situé sous la surface de Midgard. En raison de leur nature avide, les nains pourront creuser le sol de la Terre afin de découvrir les métaux précieux qu'ils chérissent. Cependant, les nains ne peuvent pas se rendre à la surface de la Terre durant la journée puisque la lumière du Soleil les pétrifierait instantanément sur place.

Le corbeau

http://fr.wikipedia.org/wiki/Corbeau_dans_la_culture

Le **corbeau**, sans référence à une espèce en particulier, a une influence considérable sur la culture humaine, puisqu'on le retrouve aussi bien dans les [mythes](#) et [contes](#) traditionnels amérindiens nord-américains, sibériens ou nordiques, dans les [légendes](#) et la [littérature](#) de toutes les époques. Il y joue le plus souvent un rôle de [fripon](#), de héros, ou contribue par sa ruse à la [création](#) de l'homme. Chez les [inuits](#), le même mot désigne le corbeau et l'[esprits](#) des corbeaux réels.

Au fil du temps, ces oiseaux acquièrent une mauvaise réputation à cause de leur plumage noir, de leur cri rauque et de leur [nécrophagie](#), en particulier dans l'Europe chrétienne, ce qui se traduit par une diabolisation progressive et une réputation d'[oiseau de mauvais augure](#).

La plupart des références culturelles se rapportent à l'espèce commune du [grand corbeau](#) (*corvus corax*), mais il peut aussi se confondre avec la [corneille](#). Sa [symbolique](#) a notamment intéressé le célèbre [anthropologue français Claude Lévi-Strauss](#), qui suggère une hypothèse [structuraliste](#) selon laquelle le corbeau, tout comme le [coyote](#), a obtenu un statut mythique parce qu'il était considéré comme un médiateur entre la vie et la mort.

La Mort (mythologie)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Mort_\(mythologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Mort_(mythologie))

La Mort a été représentée en tant que figure [anthropomorphe](#) ou comme personnage fictif dans de nombreuses mythologies et cultures populaires. La personnification de la mort en tant qu'entité vivante, consciente et sensible, est liée à l'idée de la mort et à son poids historique et philosophique considérable. Selon les langues, elle est un personnage soit féminin, soit masculin. Elle est souvent représentée sous forme d'un squelette (ou d'un squelettoïde présentant quelques rares lambeaux de peau sur certains os), parfois vêtu d'un grand manteau noir à capuche.

Dans le folklore occidental moderne, La Mort est généralement représentée comme un squelette portant une robe, une toge, noire avec capuche, éventuellement une grande faux. La Mort est alors connue sous le nom de « la Grande Faucheuse » ou tout simplement « la Faucheuse ». Ce symbole d'origine [italienne](#) est très présent durant tout le [Moyen Âge](#) et à la [Renaissance](#), dans les peintures [apocalyptiques](#) et macabres comme celle de [Pieter Brueghel l'Ancien](#) (*Le Triomphe de la Mort*). À une époque où la [peste noire](#) faisait des ravages, la faucheuse représentait un être terrifiant venu happer les vivants d'un coup de lame. Les allégories de la mort ont été reprises maintes fois dans des œuvres plus récentes, notamment liées à la [fantasy](#), avec la même symbolique qu'à leur origine.

- Au [Moyen Âge](#), la Mort est imaginée comme un corps humain momifié ou en décomposition, qui deviendra plus tard le squelette vêtu d'une toge qui nous est familier.
- Inversement, la Mort est parfois représentée sous les traits d'une belle femme souvent vêtue de noir et d'une longue faux.
- À cause de l'intime lien entre le [Temps](#), la Vieillesse et La Mort, le Temps en tant que figure mythologique est parfois associé à La Mort.
- Un [psychopompe](#) est un esprit, une déité ou un être dont la tâche est de conduire les âmes récemment décédées dans l'autre monde.
- La représentation de la mort portant une faux remonte à l'image du titan grec [Cronos](#). Celui-ci était fréquemment représenté en portant un globe surmonté d'une faux. [Cronos](#) est le père des dieux de l'[Olympe](#), dont [Zeus](#). Cependant, pour échapper à la malédiction lancée par son père [Ouranos](#), il décide de dévorer ses enfants. Au sixième enfant, son épouse [Rhéa](#), lassée de ces infanticides lui donne une pierre à manger à la place de l'enfant : [Zeus](#). Ce dernier combat son père et en le frappant au ventre lui fait « vomir » les autres enfants, qui le renverseront plus tard. Exilé sur Terre, en qualité de simple mortel, il fonde une communauté agricole, désignée par les Anciens sous le nom d'[Âge d'Or](#). De là viendrait l'attribut de la faux, outil qui symbolise les récoltes, et de cette manière les saisons qui rythment l'existence, que Cronos a cru pouvoir maîtriser.

La Mort est quelquefois mentionnée dans le [Nouveau Testament](#), que ce soit sous forme de personnification, ou bien comme un état de fait. Elle est assimilée à l'ange diabolique [Samaël](#). On trouve une allusion dans les [Actes des Apôtres](#) (2,24): "Mais Dieu l'a ressuscité, le délivrant des affres de l'Hadès. Aussi bien n'était-il pas possible qu'il fût retenu en son pouvoir."

Quelques passages après, cependant, sont plus explicites. L'[Épître aux Romains](#) 5 parle de la Mort comme ayant « dominé de la période d'Adam à Moïse », et divers passages dans les [Épître](#) parlent du labeur du Christ sur la Croix et sa [Résurrection](#) comme une confrontation avec la Mort. Des versets de cette sorte incluent l'[Épître aux Romains](#) (6,9) et la [Deuxième épître à Timothée](#) (1,10).

Malgré la victoire de Jésus sur cela, la Mort est encore vue durablement dans les Écrits. La [Première épître aux Corinthiens](#) (15,26) affirme, « Le dernier ennemi à détruire est la mort », qui implique que la Mort n'a pas été détruite une fois pour toutes. Cette affirmation est prouvée plus tard comme vrai dans l'[Apocalypse](#).

D'après le [Midrash](#), l'ange de la mort a été créé par Dieu lors du premier jour. Son domaine est le [paradis](#), d'où il atteint la Terre en huit jours, alors même que la peste n'en met qu'un. Il possède 6 paires d'ailes.

*Dans la Bible Sainte de Jérusalem, en Apocalypse 4,8 il est écrit ceci : **Les quatre Vivants, portant chacun six ailes, sont***

constellés d'yeux tout autour et en-dedans. Ceci renvoie à Isaïe 6,2 ainsi : *Des séraphins se tenaient au-dessus de lui, ayant chacun six ailes, deux pour se couvrir la face, deux pour se couvrir les pieds, deux pour voler.*

Ce sont les êtres mystérieux qui portent le char de Yahvé, une classe d'Ange et non des diabolins possédant 12 ailes.

Dans la tradition islamique, l'Ange de la Mort s'appelle *Malak Al Mawt*. [Al-Ghazâlî](#), dans son ouvrage *La perle précieuse (Ad-Doura al-fâkhira)* compile un ensemble de traditions, issues du [Coran](#), de la [sunna](#), des sentences des maîtres spirituels rapportées sous forme symbolique, relatives à la mort en islam ⁱ.

La Baleine

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Baleine_\(constellation\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Baleine_(constellation))

La **Baleine** est une énorme [constellation](#) située dans le ciel méridional parmi d'autres constellations « aquatiques ». Bien que la Baleine soit la quatrième plus grande constellation du ciel, elle ne possède que des étoiles au plus de 2^e [magnitude](#).

Dans la [mythologie grecque](#), la Baleine fait partie de la légende d'[Andromède](#). Il est possible que le monstre ait été par la suite assimilé à la baleine ayant avalé [Jonas](#) dans la [Bible](#). Elle était l'une des 48 constellations identifiées par [Ptolémée](#).

Le dieu égyptien [Seth](#) est rapproché de Typhon par Plutarque, identifié au principe du mal, souvent représenté par un porc noir (ou un Sanglier) dévorant la lune, où l'âme de son frère, [Osiris](#) le bienfaiteur (Le Grand Noir : Kem Our), s'est réfugiée.

[Mira](#) (o Cet) est certainement l'étoile la plus intéressante de la constellation. Située à environ 400 années-lumière, Mira (la « merveilleuse ») est la première [étoile variable](#) qui ait été découverte (en [1596](#)). Sur une période de 331,65 jours, elle varie entre la magnitude 2,0, facilement visible à l'œil nu, et 10,1, qui la rend totalement invisible. Elle est le prototype des [variables de type Mira](#). Mira est une étoile variable géante rouge à longue période.

Mira est un système multiple. Elle possède 3 compagnons, dont une petite étoile de magnitude 10 et deux autres nettement plus difficiles à distinguer. Son diamètre moyen mesuré grâce au HST est de 60 mas (millisecondes d'arc) soit environ 700 fois celui du Soleil. Si Mira était placée à la place du Soleil, sa surface se trouverait à environ 500 millions de km, au-delà de l'orbite de Mars, presque aux deux-tiers de l'orbite de Jupiter ! Tellement volumineuse, sa température superficielle est tombée à environ 2000 K. C'est l'une des étoiles visibles les plus froides. Néanmoins, en raison de sa taille, elle est à son maximum 15 000 fois plus brillante que le [Soleil](#).

Mira est une étoile en fin de vie, ayant épuisé ses réserves d'[hélium](#), fusionnées en [carbone](#) et en [oxygène](#). Mira est une étoile

instable, dont les changements de luminosité sont causés par des modifications périodiques de la taille de l'étoile. À court terme (à l'échelle astronomique), son enveloppe externe devrait être soufflée, formant une nébuleuse planétaire, tandis que le cœur de l'étoile se réduira à son noyau et deviendra une étoile [naine blanche](#) qui perdra progressivement sa chaleur et son éclat.

Puisque la Baleine se trouve loin du plan de la [Voie lactée](#), les [galaxies](#) qui y sont présentes ne sont pas obscurcies par la poussière de la nôtre. La plupart d'entre elles sont faibles ; la plus brillante est [M77](#), de 9^e magnitude, près de [δ Cet](#). L'[écliptique](#) est très proche à cette constellation. Quelques-unes des [planètes](#) du [système solaire](#) peuvent parfois s'y trouver pendant de brèves périodes. L'[astéroïde \(4\) Vesta](#) fut d'ailleurs découvert dans cette constellation en [1807](#).

Le Serpent Ouroboros

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Serpentes#Symbolique>

La symbolique du serpent est l'une des plus profondes et complexes. Il n'est guère de cultures et de mythologies qui n'aient leur Grand Serpent, presque toujours marin et ambigu, sinon ambivalent.

Serpents et [dragons](#), [amphisbènes](#), [basilics](#), [guivres](#), [hydres](#), [chimères](#), les monstres ophidiens sont présents sous de nombreuses formes dans presque tous les folklores. Ils y jouent deux rôles principaux : celui de gardien (légendes de la [Toison d'or](#), de saint Georges) ou d'initiateur ([Fáfnir](#) et [Sigurd](#)).

Le « Grand Serpent », le Trimégiste, cosmogonique ou cosmique, n'a cessé de hanter l'imaginaire des hommes, de [Ras Shamra](#) au [Loch Ness](#) ; il cristallise les peurs, les angoisses, les désirs, les espoirs. On remarquera d'ailleurs que la figure serpentine est souvent présente dans les "hallucinations", chamaniques ou non, provoquées par des plantes psychotropes.

Le serpent ne peut être regardé en face, comme le Soleil dont il semble l'antagoniste parce que le serpent qui a les paupières soudées ne cille pas ni ne semble jamais dormir. Opposé au « Feu Primal », il est cependant fortement associé à la Terre à cause de son mode de déplacement. Le serpent était la plus haute ressemblance humaine, plus que le chimpanzé. Au commencement, le serpent ne rampait pas, il parlait avec Adam et Ève mais c'est la malédiction qui lui enleva ses pieds et ses mains (Gen.3:14). Il était très beau (Ez.28:11-15) mais la Toute-Puissance de Dieu le transforma en ce qu'il a utilisé pour pécher, le sexe.

Puisque [chthonien](#) et rival de la lumière primale, il est associé au monde des morts et de la nuit ; certainement aussi parce que son corps étrangement froid semble se passer de la chaleur de la vie. Puisqu'il connaît les secrets de l'après-vie et qu'il est une figure de patience, il devient symbole de toute sagesse et de gnose] ; il est souvent le [hiérophante](#) du héros perdu (comme Sigurd encore ainsi que [Marduk](#)).

Il possède un savoir inquiétant et mystérieux, essentiel et vital, capable de révéler l'avenir et le passé. Il est aussi associé à l'Eau parce que ses écailles le rapprochent du poisson (sinon que comme tous les reptiles elles sont soudées contrairement aux poissons) et par sa reptation qui le fait se mouvoir comme une vague mouvante. Il est l'être qui se joue des catégories topiques, semblable de corps et de régime qu'il habite dans l'eau ou sur terre; rien d'étonnant alors que plusieurs mythes l'aient doté d'ailes. Le Grand Serpent porteur de connaissance, évoque un autre porteur de lumière, Lucifer. *LA FRANC-MAÇONNERIE*

Dans le [Gnosticisme](#) le symbole du Serpent ramène à la symbolique de la peau et de cette mue que l'homme subit et qu'il quitte afin de devenir éveillé, il est de plus dans toutes les cultures, le symbole de la Connaissance Divine. La mue du Serpent symbolise également le [dualisme](#) de la matière et de l'esprit donc plus particulièrement de l'âme et du corps.

Le serpent est aussi l'animal qui se régénère puisque la saison venue il mue, il change de peau : il fait peau neuve. Il représente l'une des plus vieille aspirations chimériques à la jeunesse éternelle, rajeuni ou plutôt jamais mort. Les [Alchimistes](#) pensent que la [pierre philosophale](#) est logée dans sa tête oblongue. Il semble souvent s'opposer à un dieu, au Dieu, à l'aigle, symbole de [Zeus](#) olympien qui affronte [Typhon](#), le [Satan](#) qui s'oppose au Dieu biblique, [Marduk](#) et [Tiamat](#), [Thor](#) pêchant [Jörmungand](#), [Thraetona](#) et [Azi Dahaka](#) en [Iran](#), [Apollon](#) et [Python](#), [Héraclès](#) et l'[Hydre de Lerne](#), [Saint Georges](#) et le [Dragon](#).

Toutes les traditions ont des reptiles titanesques et volants qui mêlent la puissance physique à l'intelligence, tandis que d'autres opposent au travers du serpent et du héros salvateur, la domination de l'esprit sur le corps, ou la domination de l'homme sur la nature, ou sa nature sauvage. L'[art martial du serpent](#) symbolise du serpent : Fluidité, rapidité. Les mains (telles *la tête du serpent*) sont « dressées et prêtes à mordre ». Les bouts des doigts y frappent directement les points vitaux.

Bételgeuse

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Bételgeuse>

Bételgeuse est une [supergéante rouge](#), l'une des [plus grandes étoiles connues](#). Si elle était au centre du [système solaire](#), son rayon s'étendrait entre l'orbite de [Mars](#) et celle de [Jupiter](#) voire au-delà. Lorsqu'elle explosera en supernova, elle sera visible de la [Terre](#) en plein jour, pendant plusieurs jours, et nous verrons l'événement 641,8 années plus tard.

Le nom « Bételgeuse » vient de *jawzā`* ». L'origine de *al-jawzā`* est ancienne, qui précède la traduction par les arabes des ouvrages grecs, et sa signification est obscure. Le terme fait référence à un personnage féminin, et dérive probablement d'une racine qui signifie « au milieu ». Il aurait pu désigner dans l'Arabie ancienne une constellation qui recouvrait les étoiles de l'actuelle Orion, et faire référence à la position centrale de celle-ci sur la voûte céleste. n .d'Orion que celle des Gémeaux

Après la traduction de l'[Almageste](#), le terme est utilisé par les astronomes musulmans, en concurrence avec d'autres appellations, tant pour désigner la constellation.

L'étoile se situe sur l'épaule gauche d'Orion. C'est une [supergéante](#) de couleur rouge orangé, froide et bien apparente à l'œil nu. Il s'agit d'une des plus brillantes étoiles de notre galaxie et fort probablement de la plus grande étoile de cette région de la [Voie lactée](#). Elle est en outre le seul astre connu de [magnitude](#) 1 dont l'éclat varie d'environ 1 magnitude sur une période de 5,7 années. Selon certains calculs, elle pourrait remplir, lorsqu'elle présente sa taille normale, la zone orbitale de [Mars](#) et, lorsqu'elle croît, celle de [Jupiter](#). Entre 1993 et 2009, son diamètre a diminué de 15 %, sans qu'on en connaisse encore les raisons. Alpha Orionis est la première étoile en-dehors du [Soleil](#) qui a pu être résolue spatialement, avant l'avènement des techniques d'[interférométrie](#). Cette supergéante rouge est environ 1 000 fois plus grosse que le Soleil et rayonne plus que 100 000 Soleils réunis. Or, sa masse n'est que dix à quinze fois celle du Soleil et, selon des observations publiées en 2009, elle aurait arrêté de grandir. Ces caractéristiques montrent que l'on assiste à la fin de vie d'une étoile. Avec un âge de seulement quelques millions d'années, Bételgeuse est vouée à exploser en une [supernova](#) qui sera facilement visible depuis la [Terre](#) même en plein jour, d'ici à quelques milliers d'années. Suite à son explosion, elle sera réduite à un diamètre d'une vingtaine de kilomètres et deviendra une [étoile à neutrons](#).

Rigel

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Rigel>

Rigel, ou **Beta Orionis** (β Orionis / β Ori), est l'[étoile](#) la plus brillante de la [constellation](#) d'[Orion](#).

Le nom de Rigel est très anciennement attesté en Occident, depuis la fin du X^e siècle. C'est une abréviation de l'[arabe](#) ancien *Rijl al-jawzā'*, « le pied d'al-jawzā' ». Le terme arabe date d'avant l'influence grecque, al-jawzā' désigne un personnage féminin (l'« *elgeuse*» de [Bételgeuse](#)) dont la constellation se situait à l'emplacement d'[Orion](#).

Après les traductions de [Ptolémée](#), Rigel a également été nommée par les astronomes arabes *Rijl al-jabbār*, où *al-jabbār*, le géant, désigne la constellation d'Orion, et qui a été abrégé en occident en Algebar ou Elgebar (beaucoup moins utilisées).

Regin : Ce virus révolutionnaire provoquera-t-il un clash diplomatique entre l'Europe et les USA?

<http://www.2012un-nouveau-paradigme.com/2014/11/regin-ce-virus-revolutionnaire-provoquera-t-il-un-clash-diplomatique-entre-l-europe-et-les-usa.html>

Dans le détail, "Regin" serait capable d'apporter une grande flexibilité aux attaquants. En effet, ces derniers seraient en mesure de charger des fonctions personnalisées adaptées à des objectifs individuels en cas de besoin. Le virus serait notamment capable de réaliser des captures d'écran, de prendre le contrôle d'une souris et de son curseur, de voler des mots de passe, de

surveiller le trafic d'un réseau, et de récupérer des fichiers effacés.

Sur le mystère du pouvoir magique de la Cabale :

Si l'on inverse simplement en les superposant numéalement les lettres contenues dans les mots *rigel*, désignant une étoile à proximité de l'étoile Bételgeuse, qui est elle aussi vouée au même destin de devenir une étoile noire, puis succédemment une supernova, et puis les lettres du mot *Regin*, puisque nous déplacerions, afin d'obtenir de ces deux mots le même mot deux fois, le procédé exige de déplacer les deux lettres *e* et *i* de deux emplacements, l'un deux positions vers l'avant puis l'autre deux positions vers l'arrière, nous obtenons une autre dérivation lexicale comme résultat : le *l* de la terminaison se substitue par un *n*. Nous avons ici la résolution d'un vaste mystère, celui des franc-maçons qui sont des cabalistes et qui croient que le pouvoir des mots réside en des correspondances numériques dont les positions servent à repérer des changements codifiés répondant à la nature mystérieuse de la divine providence, qui selon d'autres origines occultistes, peuvent se manifester en ces formes mathématiques et nous exposer aux mêmes vertus spirituelles que celles perçues par les sens les plus subtils. Mais le résultat n'est pas le même. Ici, puisque deux mots, pour prendre la même forme l'un que l'autre, exige de l'un de se déplacer de positions lexicales, le mot *rigel*, désignant l'étoile de la constellation d'Orion, change deux fois les positions de deux lettres par deux mouvements inverses. Le résultat est le suivant : la lettre *n* résultante cache un *l* mystérieux qui symbolise le pouvoir caché des maçons.

Ainsi, lorsque Bételgeuse sera une supernova, suite au passage en trou noir préalable, tout l'accomplissement mystique sera. C'est aussi simple que cela. L'inversion doublée ne se répète pas dans le basculement d'une autre de deux positions vers l'arrière et donc, le sens est mystifié. Bételgeuse, dont le sort se rapproche de celui de l'étoile *Rigel*, est par *Regin* un sortilège.

Voici les conclusions que je puis poser sur ce sortilège audacieux, qui répond en fait de la puissance de l'inconscient suggestif et de son pouvoir mystique et occulte de transcendance de la forme en ses correspondances métaphysiques, voir psychiques.

« Qui sait calculer avec les nombres de *l* la nature, celui-là trouve les rapports éternels des choses, la progression de l'unité, les lois de la nature, les rapports du culturel et du spirituel, des forces, des effets et des suites, il définit l'espace et la durée des choses et calcule le passé et l'avenir. » *Eckartshausen C'EST LA FAÇON DE RETOURNER AUX ORDRES SÉMANTIQUES*

La magie est l'étude et la pratique du maniement des forces secrètes de la nature. La magie c'est le matérialisme des futurs chevaliers du Christ, c'est le plan des épreuves au milieu des forces d'en-bas, qui, seules, permettent d'aborder avec fruit la communion future avec les forces d'en-haut. Avant de conduire le fiacre de la magie, avant même de commander aux forces en action dans un grain de blé, apprendre à commander à celles qui agissent en moi-même c'est apprendre à opérer ma volonté. RH THOT La Table d'Émeraude est ici et maintes fois utilisées afin de démontrer le pouvoir de l'au-delà et les forces d'ici-bas.

i

Quand le mort a été mis dans sa tombe et que la terre a été recouverte sur lui, la fosse l'interpelle en ces termes : « Autrefois tu te réjouissais au-dessus de moi et maintenant les vers te mangent dans mes entrailles ». Elle ne cesse de lui infliger autant de paroles dures et de réprimandes jusqu'à ce que la terre ait été entièrement aplanie au-dessus de lui.

Vient ensuite le tour de l'Ange appelé Rouman d'interpeller le défunt. En effet, on rapporte qu'Ibn Mas'oud a dit: " O envoyé de Dieu! Quelle est la première chose que rencontre le mort après son entrée dans la tombe?" Il lui dit: " O Ibn Mas'oud! Tu me poses là une question que personne d'autre ne m'a faite avant toi. La première chose qui lui arrive, c'est un Ange appelé Rouman qui l'interpelle. En effet, cet Ange qui sillonne les tombes l'interpelle en ces termes: " O serviteur de Dieu! Tu vas transcrire tous tes actes". Le mort lui répond : " Je n'ai ni encrier ni papier". L'Ange lui dit : " Quoi donc ? Ton linceul sera ton papier, ta salive ton encre et ton doigt ta plume", puis il lui coupe un morceau de linceul et le mort se met à écrire, quand bien même il n'aurait pas su écrire pendant sa vie terrestre. Il écrit alors et se souvient de ses bonnes et de ses mauvaises actions comme s'il les avait faites toutes en un seul jour. Ensuite, l'Ange plie ce morceau d'étoffe et l'enroule autour du cou du mort. Puis l'Envoyé de Dieu récite ce verset: " **Nous attachons son destin au cou de chaque homme**". (Coran S.17/V.12)

Une fois cela terminé, le mort voit entrer auprès de lui les deux Provocateurs de la tombe. Ce sont deux Anges noirs qui déchirent la terre avec leurs dents; leur longue chevelure traîne sur le sol, leur voix gronde comme le tonnerre, leurs yeux brillent comme l'éclair et leur souffle s'apparente au vent mugissant. Chacun d'eux tient à la main une barre de fer si énorme que toutes les créatures, humains et Djinns, ne pourraient la soulever ensemble. Si l'un de ces deux Anges frappait la plus grande montagne avec cette barre, il l'anéantirait. Quand l'âme aperçoit ces deux Anges, elle tremble d'épouvante puis s'enfuit et se réfugie dans les narines du mort. Elle fait ainsi renaître la vie dans la poitrine du défunt qui reprend l'apparence qu'il avait à ses derniers instants. Il ne peut pas se mouvoir mais il voit et entend autour de lui. Alors les deux Anges l'interrogent violemment et l'interpellent sauvagement. À ce moment, la terre devient pour lui comme de l'eau: il peut se mouvoir à son aise et ne rencontre pas d'obstacle. Ces deux Anges lui disent alors : " Qui est ton seigneur? Quelle est ta religion? Qui est ton prophète? Quelle est ta Qibla?". Il est dit que celui que Dieu a assisté et raffermi par une parole ferme leur répond : " Qui vous a demandé de vous charger de moi?". Puis il ajoute : " Dieu est mon seigneur, Mohammed est mon prophète, l'Islam est ma religion". C'est la réponse que ne peuvent formuler que les élus qui savent vraiment. Alors l'un des deux Anges dit à son compagnon : " Il dit vrai. Nous ne pouvons le maltraiter, car il connaît sa preuve". Ils agrandissent le tombeau au-dessus de lui en lui donnant la forme d'une voûte immense, et ils lui ouvrent sur son côté droit une porte donnant sur le Paradis. Ensuite, ils tapissent sa tombe de soie et la décorent de plantes aromatiques provenant du Paradis, et lui font parvenir la brise et les odeurs de celui-ci. Ses œuvres terrestres viennent vers lui, sous la forme de la plus aimable des créatures pour lui tenir compagnie, s'entretenir avec lui et remplir sa tombe de lumière. Ainsi, le mort ne cesse de se réjouir et de jubiler aussi longtemps que dure le monde terrestre et tant que la dernière Heure n'a pas sonné, car rien ne lui est plus agréable que de la voir arriver. Mais il y a des hommes qui n'arrivent pas à articuler des réponses correctes lors de leur interrogatoire avec les deux Anges. Ainsi, l'homme dont la foi était imparfaite, inférieure à la vraie foi, ne peut répondre correctement : " Dieu est mon seigneur" et se met à balbutier d'autres paroles. Alors les deux Anges lui administrent un coup si brutal que tout son tombeau prend feu, puis s'éteint pour quelques jours avant de s'embraser de nouveau. Tel est l'état de cet homme aussi longtemps que dure le monde terrestre.

Il y en a aussi qui éprouvent beaucoup de difficultés et n'arrivent pas à dire : " l'Islam est ma religion", à cause d'un doute qu'ils entretenaient ou d'une tentation qui les avait assailli au moment de leur agonie. Alors ils les frappent d'un seul coup et leur tombeau s'embrase comme celui du précédent. Tel autre éprouve bien des difficultés pour dire : " Le Coran est mon Guide", car il le récitait sans tenir compte de ses enseignements, sans appliquer ses commandements et sans respecter ses interdits. Il le parcourait toute sa vie et n'en tirait aucun profit pour son âme. Aussi, le traite-t-on comme les précédents. Il y en a aussi dont l'œuvre terrestre se métamorphose sous l'apparence d'un animal pour les châtier dans leur tombeau en proportion de leur degré de culpabilité. On rapporte également dans les récits traditionnels que pour d'autres hommes leurs œuvres se métamorphosent en pourceaux.

Il y en a encore qui n'arrivent pas à dire : " Mohammed est mon prophète" parce qu'ils ont négligé sa Sunna (parole et acte du Prophète qui constituent un modèle de comportement pour les fidèles). De même, il y a celui qui n'arrive pas à dire : " La Kaaba est ma Qibla", à cause du manque de scrupules dans sa prière ou de négligence dans l'accomplissement de ses ablutions mineures, ou à cause de ses retournements dans ses prières ou du mauvais accomplissement des gestes de son Soujoud (prosternation).