..:: I SEGRETI DELLA STREGONERIA ::..

PREMESSA

Che cos'è dunque questa "stregoneria", i cui aspetti vi accingete ad esaminare nell'esauriente guida di questo eclettico studioso di arti magiche? Una "scienza maledetta", un "commercio col demonio", un ritorno alle barbarie, un'espressione di ignoranza, un sottoprodotto della più erudita Magia? Forse sarebbe più corretto chiamarla "superstizione", nel senso positivo e buono della parola.
Un complesso di credenze, riti, mentalità, una vera e propria "visione del mondo" risalente agli albori della presa di coscienza di sé della specie umana. L'uomo capì che era composto di corpo e spirito, e con intelligente intuizione capì di essere figlio di Madra Natura, e quindi anche gli elementi della Natura dovevano avere uno "spirito" col quale si poteva colloquiare e, con gli opportuni riti, anche si poteva comandare a proprio vantaggio. E dove si recavano le anime dei morti? Come placare la loro invidia? Come rendere benevola l'anima di una Natura non solo madre, ma anche severa matrigna e dispensatrice di morte e disgrazie?
Dunque, la Stregoneria è l'Antica Religione, il cordone ombelicale che lega l'uomo alla Natura e al suo "totem" animale, cioè quell'animale sacro ritenuto progenitore della tribù stessa e perciò oggetto di riguardi e riti particolari.
Ed ora? La Stregoneria continua ad essere praticata dai popoli del "Terzo Mondo" e culture tradizionali, e si fa strada nel tessuto urbano delle grandi città come delusione verso la nuova religione scientifica già in conflitto con i dogmi del monoteismo.
Vi fu un tempo in cui l'uomo era nemico della Natura, un tempo in cui egli viveva nelle vene e della carne della Grande Madre, della quale si nutriva, e alla quale ritornava. Forse era un uomo embrionale, ancora ibridato di sangue animale, e che poteva trasformarsi in esso, il suo linguaggio non escludeva forse la telepatia accanto ai primi suoni della parola.

Mariella Bernacchi

LE RADICI DELLA STREGONERIA

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

La tesi, molto discussa, della dottoressa Margaret A. Murray circa l'origine dei culti stregonici è di un'estrema semplicità e non manca di un certo fascino. Si tratterebbe, secondo la studiosa inglese, di un "culto di Diana" che discende direttamente dai culti preistorici di fertilità e di fecondità legati alla Grande Madre e al re divino. La studiosa sosteneva che il culto di Diana era una religione altamente organizzata, codificata da tutta una serie di rituali e di clebrazioni legate all'antico calendario pagano e organizzata con i suoi sacerdoti e le sue regole di comportamento mutuate dal paganesimo delle origini.
Certamente la tesi della Murray presenta numerose pecche e non è qui il caso di discuterla a fondo, tuttavia le congreghe di Stregoneria moderna si rifanno sovente a questa ipotesi e molte tecniche di Stregoneria che sono impiegate, o lo sono state, presso molte culture primitive localizzate in diverse regioni del mondo sembrano effettivamente derivare dagli antichi culti primitivi della fertilità.
Presso molte popolazioni ci sono racconti su esseri femminili conosciuti con il nome di Streghe, nome che viene dal latino Strix, che a sua volta viene dal greco Strigx che significa "gufo" o anche "barbagianni", uccello notturno che secondo gli antichi succhiava il sangue ai bambini. In alcune regioni del nord Italia è invece comune il termine di Masca - sinonimo di Strega - antica parola occitana e provenzale come afferma lo studioso Giorgio Brunetti: "*Noi sappiamo dagli antichi che le streghe usavano murmurare carmina, cioè borbottare scongiuri. Ora, nella parlata volgare spagnola troviamo il verbo mascar, che significa non solo biascicare, ma anche masticar tabacco. Da questa formula verbale naquero i linguadocani emmascà (stregare), masc (mago) e, infine, masca (strega)*."
L'origine della credenza nelle masche o figlie della luna è da ricercarsi proprio presso gli antichi Celti. In molte regioni occupate da questo popolo fiero erano tenute in gran considerazione le druidesse, donne della casta sacerdotale dei druidi. Costoro, secondo la tradizione, potevano comandare ai venti e suscitare tempeste, predire il futuro e mutarsi in animali, guarire dalle malattie e compiere malie, tutto questo perchè possedevano il potere di penetrare i segreti della natura. Le druidesse si riunivano di notte, in circolo, per adorare la luna che per esse era il pegno visibile dell'immortalità e dietro ordine suo regolavano le semine, la mietitura, i raccolti e le feste. Ogni loro grande cerimonia si teneva nella notte di plenilunio, si invocava la Grande Dea, si aspiravano i suoi raggi e non senza ragione i druidi e le druidesse tenevano in mano un falcetto simbolo della fase lunare. Dalle stesse druidesse, più tardi, nacque la credenza nelle driadi e nelle amadriadi, divinità silvestri che di notte tessevano danze attorno ai menhir o agli alberi a cui si mischiavano i satiri lascivi attratti dalle divinità boscherecce che danzavano seminude.
Ma naturalmente non fu solo la civiltà dei Celti a divinizzare questi personaggi. Giuseppe Bonomo scrive in proposito: "Tra le credenze e i culti pagani, che durarono per tutto il Medioevo, e proscritti dalla Chiesa si rifugiarono nella magia e nell'astrologia, il culto di Diana ebbe un posto prominente. Non a caso si credette che questa dea fosse a capo delle assemblee notturne. Identificata con la luna essa amava naturalmente la

notte e nello stesso tempo incarnava una delle forme della triplice Ecate, la dea della magia, adorata con riti misteriosi, nei quali tutto era combinato per eccitare l'immaginazione e alimentare le superstizioni più crudeli."
Ecate era triplice: Diana in terra, Luna in cielo e Proserpina all'inferno. Madre di Perseo, Circe e Medea, il suo culto perdurò a lungo nell'Italia del nord e le feste in suo onore erano dette Ecatesie e iniziavano con una cena, per cui accadeva che le danze avvenivano a notte inoltrata come quelle delle druidesse. Tra le vivande più importanti, le uova, che si credeva avessero virtù espiatorie e perchè erano simbolo della generazione e attributo della dea che rappresentava la forza produttrice della natura.
"Ecate inviava gli spettri e i fantasmi" scrive ancora il Bonomo "e, soprattutto, amava apparire di notte al pallido lume della luna, insieme con la schiena delle sue anime dei morti senza sepoltura e suffragio funebre, o di coloro che sono morti violentemente o innanzi tempo. Gli antichi credevano che Ecate facesse le sue apparizioni ai quadrivi, e da questa idea nacque nel Medioevo la credenza, conservata nell'Età Moderna, che ai quadrivi si corresse il rischio di incontrare il diavolo."
Ma le druidesse avevano in custodia il fuoco, un pò come le vestali romane. Ogni regione abitata dai Celti aveva un luogo sacro in cui ardeva un fuoco perpetuo, simbolo del sole, chiamato il "padre fuoco". Durante la notte del 1° Novembre, i druidi e le druidesse si riunivano intorno ai fuochi e li spegnevano, e a questo segnale tutti i fuochi della regione venivano spenti e ovunque regnava un silenzio innaturale, la natura stessa pareva senza vita perchè nessun suono o movimento si percepiva; solo le anime dei morti si muovevano invisibili verso la "baia dei trapassati" per partire verso l'isola dei beati, la mitica Avalon.
La credenza in donne di origine gallica dotate di poteri soprannaturali è anche confermata da Martino del Rio quando in Disquisitiones Magicae, opera fondamentale sulla magia edita nel 1616, afferma che alcune donne che vantavano di possedere il dono di predire il futuro, di svegliare tempeste e guarire i mali incurabili a mezzo di alcuni carmi erano dette Gallicene, il che ci ricollega alle gallizenae citate anche da Pomponio Mela e altri autori latini. Ed è qui che i confini tra le streghe e le fate, come vuole la Murray, si fanno incerti. Le fate, presenti del resto anche nelle tradizioni dei Romani, che credevano nelle carmente, Dèe tutelari dei bambini avevano il potere di trasformare gli uomini in animali. Esse, secondo queste tradizioni, si radunavano una volta all'anno per punire chi aveva abusato dei propri poteri e premiare invece chi ne aveva fatto buon uso.
Le fate, come le druidesse, si riunivano di sera al chiaro di luna e danzavano in circolo nelle praterie e al limitare dei vecchi boschi presso le sorgenti. Loro casa preferita erano le grotte dove quasi sempre si trovavano tesori nascosti e dove le sacerdotesse celtiche sorvegliavano e custodivano il fuoco sacro. E ancora una volta troviamo tutti gli elementi dell'antico paganesimo.
Certamente, vi è anche un aspetto tenebroso nei culti primitivi della fertilità, e in modo particolare in quelli connessi al culto della Madre Terra. Colui che porta la vita è, nel contempo, dispensatore di morte ed il grembo della terra, dal quale sono generate tutte le creature viventi del pianeta, è anche il sepolcro entro il quale tutti noi dobbiamo ridiscendere. La stessa Ishtar, potente regina del cielo, discendeva in quegli oscuri e ombrosi territori di morte. Ecco dunque che se "il culto delle fate" può essere visto come religione gioiosa e lieta apportatrice di fertilità e di benessere, per contro l'aspetto oscuro e fertile della Vecchia Religione può essere sopravvissuto nel medioevale "culto delle streghe", un'altra faccia della stessa medaglia.
Spetterà poi al cristianesimo, la nuova religione dominante sorta con la dissoluzione dell'Impero Romano, il triste compito di disgregare e combattere le ideologie pagane allora imperanti nel vecchio continente, ed ecco che avviene la metamorfosi: gli idoli sono rovesciati, i vecchi Dèi buoni e generosi del paganesimo divengono demoni vomitati dal più oscuro degli inferi; druidi e druidesse si mutano in orrende megere votate al demonio e al male; gli spiriti saggi dei boschi sono divenuti folletti malvagi che non perdono occasione per compiere danni agli uomini. Pan è morto, ma il suo posto è preso dal Diavolo.
Così, se all'origine l'antica religione era soprattutto un culto della fertilità, con l'avvento del cristianesimo la soluzione imposta dalla nuova chiesa dominante fu completamente rovesciata. Le streghe che una volta erano le sacerdotesse che davano la prosperità all'uomo e alla terra vennero considerate esse stesse persone malefiche che agivano nell'ombra per procurare il male. La bolla di Papa Innocenzo VIII del 1484 è sintomatica a tal proposito: "Abbiamo appreso che molte persone dei due sessi non fuggono da rapporti coi demoni, incubi e succubi, uccidono e fanno perire i frutti delle donne, i piccoli dai greggi, le messi dei campi, l'uva dei vigneti e i frutti degli alberi e uomini, donne, greggi e altri animali, viti e meli, alberi, erba, grano e altri frutti della terra; fanno sì che uomini, donne, greggi e animali soffrano e siano tormentati dentro e fuori e che gli uomini non generino e le donne non partoriscano ed essi impediscono l'amore coniugale di uomini e donne." Questa bolla, al di là di ogni dubbio dimostra sostanzialmente che la Vecchia Religione era essenzialmente basata sul culto della fertilità.
Ed ecco che il nuovo Dio prende il sopravvento. Il Dio incarnato che viene dal deserto ha trovato uno stuolo di sacerdoti che lo servono devotamente e che diffondono la sua legge con il ferro delle armi e con il fuoco dei roghi. Accanto al mite fraticello che predica la carità e l'amore e che vive poveramente del suo lavoro servendo il suo Dio con devozione si accompagnano i ricchi vescovi che pretendono, e ottengono, le loro decime e i loro tributi e che vivono nell'opulenza mentre il popolino muore di stenti. E nelle campagne la croce è imposta con la forza e se la Vecchia Religione nelle sue manifestazioni pubbliche è una religione gioiosa e lieta così non lo è la Nuova Religione che si ammanta di simboli tetri e cupi. Se per la Strega-Fata il sabba è il vero paradiso colmo di inesprimibili piaceri poichè il suo Dio, o i suoi Dèi, sono presenti con lei al festino non così è la messa dei nuovi preti, funzione religiosa contrita e sottomessa degli uomini e il divino. Troppo diverso è il modo di concepire la vita e la morte e il rapporto con il trascendente.
Molta acqua è passata sotto i ponti e oggi il paganesimo, inteso in senso lato, non è solo una religione e una filosofia, ma è anche un modo di vivere che deve insegnare, prima di ogni altra cosa, ad integrarsi nella natura manifesta per vivere in comunione con ciò che vive e prospera nel seno della Grande Madre. Oggi la nostra Stregoneria deve essenzialmente essere la visione spirituale di tutti coloro che si sento parte integrante della natura e dell'intero creato. Pagano, dal latino paganus, abitante del pagus, il villaggio, è colui che crede che il sacro non risieda solo in un unico grande Dio, ma sia in ogni cosa e in ciascun essere vivente. Non perdiamoci dunque nella notte dei secoli perchè la Stregoneria, intesa come la Vecchia Religione delle origini, continua a vivere anche nell'Era Atomica e dei computer e si ripropone oggi, agli albori del Terzo Millennio, come l'unica grande religione del rispetto e dell'amore verso tutto ciò che vive nel mondo manifesto.

IL NOME DELLA STREGA

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

Prima di iniziare una qualunque attività magica seria dovrete scegliere un nuovo nome, un nome che sostituirà il vostro nome ordinario durante i rituali e le pratiche stregoniche che andrete a porre in atto. Si tratta, più specificatamente, di un "nome iniziatico" che rappresenta, o dovrebbe quantomeno rappresentare, l'anima dell'essere, il suo stato gerarchico-spirituale. A dire il vero il vostro nuovo nome dovrebbe essere rivelato da un vero maestro dell'arte e, se avrete l'occasione di frequentare una congrega ben organizzata, capitarà anche a voi il momento in cui vi sarà svelato questo nome segreto che diverrà il vostro mantra personale.
Non si tratta dunque di pura casualità, né di scelta volontaria o premeditata, esso giungerà a voi per vie invisibili e sconosciute. Tuttavia, se siete alle prime armi si renderà comunque necessaria la scelta di un nome per operare, un nome che vi accompagnerà fino a quando incontrerete il vostro Maestro che vi suggerità quello definitivo, che poi vi permetterà di "creare" il vostro destino.
Regole precise nella scelta di tale nome non ve ne sono, e nulla vieta di scegliere un nome qualunque tratto da quelli che ci propone l'onomastica tradizionale. Alcuni naturalmente preferiscono di gran lunga rivolgersi al mondo pittoresco e misterioso della Magia optando per la scelta di nomi altisonanti, quali Eliphas, Merlino, Aleisteir, Melusina, Morgana e via dicendo, ma molti usati sono anche i nomi di antichi Dèi come Pan, Dioniso, Hermes, Mercurio, Minerva, Ecate etc.
Il mio consiglio rimane quello di non cercare nomi altisonanti e abusati, nel caso è preferibile rivolgersi a deità minori e ormai dimenticate scelte dal pantheon che preferite o combinare insieme due o più nomi in modo da ricavarne di veramente originali, o ancora spulciare tra le tante leggende popolari e il folklore dei popoli.
Tanto per fare degli esempi vi riporto un elenco di nomi, maschili e femminili, non troppo comuni che ho trovato con questo sistema in una dozzina di minuti semplicemente rovistando qua e là nella piccola biblioteca del mio studio.

Maschili

Bran
Magog
Zos
Elvino
Morkies
Asfodelo
Alfar
Gudrun
Gorgonio
Nox

Femminili

Albruna
Althea
Brizo
Arcadia
Hilde
Berkana
Cristanna
Solofra
Sebalda
Aubretia

Se nessuno di questi nomi vi soddisfa potreste combinare una frase e ricavarne una sorta di motto come solevano fare gli adepti dell Golden Dawn che prediligevano le frasi in latino anche se, a mio parere, questo sistema è bene lasciarlo a coloro che si occupano di magia. La stregoneria è ben diversa dalla sua consorella e, tutto sommato, molto più semplice, e, anche per questo motivo, la scelta del nome dovrebbe essere semplice, senza barocchismi o solennità che ne stravolgerebbero il senso.
Ad ogni buon conto, quale che sia il nome che vi siete imposti, è d'uopo che los tesso resti avvolto in una fitta cortina di riservatezza e di discrezione. Nessun profano dovrà sapere come vi chiamate, potrete comunicarlo solo alla cerchia delle persone che, come voi, si occupano seriamente di questi argomenti e delle quali potete fidarvi ed essere certi del loro silenzio. Per aumentare la segretezza del nome è anche possibile utilizzare, per scriverlo, uno degli alfabeti magici o cifrati. La crittografia è l'arte delle scritture segrete ed è stata ampiamente utilizzata, in passato, non solamente dagli agenti segreti o durante le guerre per mandare messaggi agli alleati, ma anche da uno stuolo di maghi e da alcune congreghe stregoniche, in special modo durante i terribili anni dell'Inquisizione. Gli antichi sostenevano che è sufficiente conoscere il nome di una persona per ucciderla. Naturalmente si riferivano al nome nascosto, o celato, e non già a quello profano che è scritto a chiare lettere sui documenti ufficiali; ed è per questo motivo che i nomi di Dio sono molteplici. Ecco dunque che il vostro nome deve diventare una "parola di potenza" o nomina arcana. Imparerete, col tempo, che, al solo pronunciarlo, avvertirete come una sorta di folgorazione dello spirit che vi farà accedere a livelli

superiori (o inferiori) della coscienza. La parola, di conseguenza, non è solamente suono, ma anche forma. Per questo motivo ad ogni ente corrisponde il suo preciso nome e carattere, entrambi propri a lui solo e non ad alcun altro.
Nel caso sussistano ancora dei dubbi sulla scelta del nome, recatevi in un luogo tranquillo, preferibilmente in aperta campagna o in un bosco e, trovato il posto che vi sembra idoneo, fermatevi a meditare in silente attesa. Potrà capitarvi di "sentire" a livello inconscio qualche sensazione particolare che, piano piano, sale a livello conscio tanto da suggerirvi quello che cercate, il nome tanto agognato. Oppure ciò che avverrà durante il sonno, sottoforma di sogno più o meno lucido. O ancora potrà capitarvi, nei giorni seguenti, magari mentre siete occupati a svolgere le vostre incombenze quotidiane, di imbattervi "casualmente" nel nome che cercate.
Per ultimo, non crediate che la scelta del nome sia semplice. O, almeno, non è così per tutti. Per certi individui infatti ci vogliono settimane o anche mesi di ricerca per trovare un nome soddisfacente. E' molto importante, insomma, che questo nome vi soddisfi pienamente perchè, una volta che lo avrete adottato e dopo aver compiuto giuramento, non è più possibile cambiarlo, almeno fino a quando non incontrerete il maestro o la vostra regina delle streghe che vi fornirà quello definitivo.

STREGHE SI NASCE O SI DIVENTA?

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

Questa è una domanda alla quale è possibile rispondere: streghe o si nasce o lo si diventa. C'è chi nasce ricco sfondato poiché la sua famiglia è benestante e costui non farà molta fatica a farsi un suo patrimonio perchè, male che gli vada nella vita, potrà comunque contare sui beni della famiglia che un domani saranno comunque suoi. Però, anche il più misero degli uomini potrebbe, col tempo, diventare ricco sfondato come il figlio di papà di cui sopra, vuoi per un improvviso colpo di fortuna, come una vincita ad una lotteria, vuoi perchè si tratta di un artista, di un geniale inventore, o di un individuo che decide semplicemente di investire il suo misero capitale in una attività fortemente remunerativa. Nell'un caso e nell'altro ambedue sono persone benestanti anche se una di loro ci ha messo magari tutta la vita per diventarlo. La stessa cosa vale per quello che riguarda l'arte magica. Qualcuno - il più fortunato - nasce con una certa predisposizione naturale e con dei poteri già sviluppati, altri invece debbono sobbarcarsi un lungo tirocinio di anni e anni di studio e di pratica per arrivare anch'essi a possedere quei determinati poteri così tanto agognati. Può anche accadere che un individuo riceva da una strega, o uno stregone, una trasmissione di poteri come eredità spirituale in punto di morte, ma ben difficilmente ciò è concesso ad un individuo ordinario che già non abbia una sicura predisposizione all'arte. In genere il maestro sceglie per tempo il suo discepolo e lo istruisce a poco a poco come si conviene per qualunque insegnamento, trasmettendogli poi, sul letto di morte, la successione ereditaria. Streghe, dunque, si può anche diventarlo solo che lo si voglia veramente, l'importante è mettere in pratica tutti gli esercizi e gli insegnamenti, teorici e pratici, per acquisire certi poteri latenti in ciascun individuo e, alemno agli inizi, non è necessaria alcuna "iniziazione" superiore, è sufficiente un giuramento che corrisponde ad una specie di autoiniziazione virtuale basata sulla volontà. Si tratta, in altre parole, di un gesto simbolico che assume però una certa importanza poiché dimostra realmente il vostro distacco dall'attuale tipo di vita che conducete tutti i giorni ed anche il rifiuto incondizionato di tutte quelle forme coercitive imposte dalle religioni organizzate che hanno costruito l'ostacolo principale allo sviluppo dei poteri magici celati dentro di voi. Vi accorgerete infatti che, una volta espletato il giuramento ed esservi assoggettati all'autoiniziazione vi sarà molto più facile agire magicamente. E' come se un pesante fardello che stavate portando con fatica non gravasse più sulle vostre spalle, il vostro cammino diverrà moltp più sciolto e veloce e procederete spediti lungo la via. Ma, naturalmente, occorre essere consapevoli di tutto questo e, soprattutto, convinti.
Quindi, per tornare alla domanda posta all'inizio di questo paragrafo, tutti noi possiamo diventare streghe o stregoni indipendentemente dalle nostre convinzioni religiose, morali, politiche o etiche. Inoltre, particolare questo di una sua importanza, questa via di realizzazione magica è estremamente indicata per le donne essendo la stregoneria una vita matriarcale per autonomasia.

I LUOGHI DELLA STREGONERIA

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

L'ambiente ideale per la strega è, naturalmente, quello del bosco e della natura lussureggiante essendo la stregoneria una religione e un culto agreste legato inscindibilmente alle manifestazioni della Grande Madre. Così, ai primordi della storia, in quasi tutte le grandi civiltà d'Europa vi erano numerosi boschi sacri. Ad esempio il bosco sacro di Nemi, chiamato Nemus Dianae, o più semplicemente Nemus. Il termine latino Nemus, come l'omonimo greco nemos, sottintende una foresta nella quale sono compresi dei pascoli e delle radure, vale a dire un bosco sacro. Dalla stessa radice nem deriva il nome di Nemesi, la Dèa della distribuzione e della divisione tra quel che spetta agli Dèi e quello che è invece degli uomini. Ma Nemesi è anche, con il nome di Adrastea, la trasfigurazione di una divinità degli alberi, ninfa del frassino e nutrice del sommo Zeus. Ecco quindi che nemus significa luogo protetto dove avvenivano divisioni di beni, riunioni collettive tra uomini e sacerdoti che rappresentavano gli Dèi.
Furono certamente questi boschi sacri i più antichi santuari, i primi veri templi, e non già quelli successivi

costruiti dall'uomo. Per i Celti il bosco sacro era il nemetom, termine che deriva senza alcun dubbio dalla radice nemus a dimostrazione che il culto degli alberi e dei boschi sacri era davvero diffuso capillarmente in tutta l'Europa. Più genericamente il nemeton era il tempio druidico in mezzo alla foresta, e lì i sacerdoti, i druidi, celebravano le loro cerimonie. Di uno di questi templi naturali, posto nelle vicinanze di Marsiglia, possediamo una descrizione della Farsaglia di Lucano che possiede una intensità emotiva senza eguali anche se probabilmente l'autore, nel tentativo di fornire una spiegazione alla distruzione del bosco voluta da Giulio Cesare, ha calcato un pò la mano.
I primi distruttori delle foreste sacre non furono gli zelanti missionari cristiani, ma i romani, che pure avevano dei luoghi agresti dove celebrare i loro rituali. Certamente, con l'avvento del cristianesimo le antiche foreste sacre vengono "esorcizzate" costruendovi attorno monasteri e disboscandole in parte nel tentativo di distruggere le antiche credenze legate al culto degli alberi. V'è da dire che fu una lotta cruenta poichè nel primo Medioevo le foreste sacre erano numerosissime e assai estese, non solo in tutta la Gallia, ma anche in Germania, in Polonia e in Russia. I Capitolari del 789 denunciano £gli insensati che accendono candele e praticano superstizioni di ogni sorta accanto ad alberi, a pietre e a fonti sorgive", ma fu tutto inutile, il popolino continuava a recarsi in questi luoghi e a fare offerte agli spiriti arborei. Vista l'inefficacia delle proibizioni e degli editti ecclesastici che condannavano tali costumanze la chiesa pensò bene di appropriarsi di quei luoghi cristianizzandoli. Così, antichi alberi sacri, invece di essere abbattuti, venivano consacrati alla Madonna e ai santi, magari costruendovi piccoli santuari o nicchie votive e, nel medesimo tempo, le divinità della natura diventavano demoni o spiriti maligni o, quando potevano essere recuperati perdurò a lungo e si rivelò efficace. I vecchi riti vennero dismessi, il ricordo degli antichi Dèi della natura perdurò a lungo nelle coscienze degli uomini, poi piano piano si dissolse e i potenti Signori del Pantheon pagano decaddero al ruolo di semplici folletti e spiritelli maliziosi destinati ad entrare nella leggenda e nel folklore popolare, semplicemente si ritirarono da un universo umano profanato e violato. Poi venne l'Inquisizione con i suoi roghi e sulle sacre foreste scese il silenzio e l'oscurità.

Il bosco come tempio naturale

La strega non ha paura del buio della notte e del silenzio degli antichi boschi, e neppure freme al pensiero di dover sostare nella quiete dei piccoli cimiteri di campagna sotto l'ala protettrice della luna. Quindi, la prima cosa che dovete fare se volete davvero coltivare l'arte della stregoneria è quello di vincere ogni atavico timore nei confronti della natura e delle sue manifestazioni più eclatanti. Siate parte della natura e, come tali, non dovete assolutamente lasciarvi intimorire dalla Grande Madre, anche quando essa si ammanta del suo volto più oscuro.
Non è un bosco, per quanto fitto e impenetrabile sia, che deve farvi paura. Non è il rumore dei vostri passi tra la ghiaia dei vialetti del cimitero che deve incutervi terrore. Non sono le vertiginose altezze delle grandi montagne che debbono farvi tremare. Sono bel altri i pericoli veri che debbono preoccuparvi veramente. Sono le vie insicure e maleodoranti delle grandi metropoli con i mille mostri metropolitani in agguato dietro ad ogni angolo di strada, sono le caotiche autostrade sulle quali corrono milioni di scatole di latta puzzolenti in un frenetico via vai impazzito. Sono le tante ciminiere che rovesciano fumi neri e malefici nel cielo ingrigito, è il rumore delle armi automatiche e delle bombe che possiamo udire distintamente da ogni apparecchio radio o tv al momento del telegiornale... No, la strega non ha paura del buio della notte. Lei percorre sicura i viottoli e le mulattiere che strisciano lungo i fianchi dei monti o nel cuore dei campi coltivati, si ferma ad annusare l'aria frizzante della notte come fanno gli animali e saluta le stelle del firmamento che la guidano nell'oscurità.
Tutto questo non è semplice da ottenere, specialmente per chi abita in una grande città o per chi non è più abituato al salutare contatto con la natura. Tuttavia è imperativo vincere questa paura innaturale che certuni di noi hanno nei confronti dei luoghi selvaggi o poco frequentati. In certi casi, è opportuno prendere confidenza con un bosco in pieno giorno, percorrendone i sentieri e fermandosi ogni tanto in una radura ad osservare la natura e a meditare, cercando di immedesimarsi con essa e immaginando di trovarci colà nel bel mezzo della notte. Conosco più di una persona che non si azzarderebbe ad entrare in una foresta quando il sole è alto nel cielo, figuriamoci dopo il tramonto quando le ombre si fanno più cupe e i colori indistinti. Tuttavia è necessario che costoro vincano quella atavica paura che, lo ripeto, è innaturale, soprattutto ai giorni nostri e alle nostre latitudini dove non vi sono neppure timidi lupi o animali che un tempo potevano costituire qualche motivo serio di prudenza. Certamente, qualche brutto incontro può capitare anche ai giorni nostri. Maniaci sempre pronti a saltare addosso ad avvenenti fanciulle si possono incontrare anche nel più sperduto angolo di campagna, ma lo stesso rischio lo potete correre infilandovi su una vettura della metropolitanadopo le dieci di sera.
La prima cosa da fare, dunque, è quella di prendere confidenza con l'ambiente del bosco e con i grandi spazi aperti perchè è proprio da questi luoghi che possono arrivare certe esperienze metafisiche, ed è in questi posti che possono essere localizzate le energie occulte del mondo naturale così da riuscire, dopo averle identificate, ad accumularle e ad orientarle verso luoghi e obiettivi ben precisi.

Le radure, luoghi di potere

Una volta che vi sarete abituati a percorrere i boschi e i viottoli di campagna ad ogni ora del giorno e della notte e dopo aver familiarizzato a fondo con tutte le manifestazioni della Natura, potrete iniziare ad individuare quei posti che in gergo magico si suole definire "luoghi di potere". Beninteso, per individuarli dovrete aver sviluppato a fondo il vostro "sesto senso", quello che fornisce i poteri stregoneschi, ma in ciò sarete aiutati anche dalle vostre frequentazioni in quei siti.
Vi sarete certamente chiesti perchè la Tradizione popolare descrive i luoghi dove si tenevano i Sabba e le altre cerimonie magiche come ampie radure ai margini delle foreste, quasi sempre tendenzialmente circolari e limitate da file di alberi e di cespugli. Ebbene quasi certamente non si trattava solamente dei luoghi scelti dalle congreghe in virtù del fatto che si trattava di posti celati e nascosti alla curiosità e nel contempo abbastanza ampi da contenere tutti i partecipanti. Tali siti avevano la caratteristica particolare di essere "impregnati" di energie cosmo-telluriche che esaltavano le qualità di chi veniva a trovarsi o ad operare in quel posto.

In questi luoghi sacri l'esorbitante e sovrabbondante presenza di tali energie magnetico-sottili permetteva dunque l'affiorare di fenomeni magici ai quali gli antichi consacravano i loro riti più vivi e partecipi. In questo modo la natura si animava allora di una vita arcana e misteriosa che poteva essere volta a vantaggio dei propri simili oppure a loro danno. Tali forze riescono a modificare in senso favorevole le energie vibrazionali creando, all'interno di questi luoghi, un'atmosfera "pulita" e neutra che può essere assimilata dai centri sottili del corpo umano.
I luoghi di potere sono distribuiti un pò ovunque e un buon rabdomante sarebbe in grado di localizzarli in poco tempo poiché, nel sottosuolo, vi è una buona presenza di acqua, sia come falde acquifere che come veri e propri corsi d'acqua sotterranei. Localizzarli non è così difficile come può sembrare a prima vista poichè ci sono anche fattori ambientali che possono permetterci di aiutarci nella ricerca. Dove cade il fulmine durante il temporale, ci si trova in presenza di un suolo particolare conduttore. Numerose cappelle o piloni votivi sono costruiti su luoghi dove sono caduti i fulmini o anche i crocicchi per "esorcizzare" i demoni e le magie.
Molta attenzione si deve porre anche nella vegetazione. La crescita di un albero in un luogo perturbato da queste correnti sotterranee non avviene normalmente. In molti casi il tronco è marcio in più punti e sovente appaiono rigonfiamenti e tumori nonchè una buona presenza di muschi e di licheni. Ricordate anche che nelle zone sane il muschio si sviluppa sulla parte del tronco esposta a nord.
Anche avere con sé animali può aiutarci ad individuare questi punti energetici. Un gatto, ad esempio, ama sistemarsi sui luoghi perturbati mentre il cane tende a sfuggirli.
Nelle tradizioni e nelle leggende popolari si narra che in questi luoghi si manifesta con una certa frequenza il popolo fatato per festeggiare con danze elfiche e riti campestri l'antica forza immanente della natura.
Abbiamo così i famosi cerchi delle Fate. Secondo il folklore questi cerchi, chiamati anche anelli delle Fate, sono le impronte lasciate da queste creature soprannaturali dopo un ballo notturno. Si tratta, di solito, di cerchi dove l'erba appare schiacciata e in mezzo alla quale crescono dei funghi che a volte sono velenosi o comunque dotati di magici poteri e virtù. Si tratta quasi certamente di un ricordo di pratiche sciamaniche legate ad esperienze allucinogene con l'utilizzo di funghi che provocano stati alterati della mente con conseguente dilatazione della coscienza. Curiosamente, in molti di questi cerchi, sembrano prodursi strani fenomeni di distorsione temporale: una notte passata a ballare in compagnia del popolo fatato nel circolo corrisponde a sette anni del nostro tempo.
Anche la presenza di vecchi resti archeologici quali dolmen, menhir e cromlech è sintomo inequivocabile di un luogo sacro e, di conseguenza, di luogo di potere anche se è ben difficile operare in certi posti che sono abbastanza frequentati.
Una volta che avete scoperto un luogo di potere che vi sembra possedere tutte le caratteristiche positive dovrete simbolicamente prenderne possesso chiedendone autorizzazione agli Spiriti di Natura che sono i veri custodi della Natura. Per fare questo, recatevi sul posto, preferibilmente al tramonto o, se siete mattinieri, all'alba, e portate con voi una piccola offerta di sale. Mettetevi al centro esatto della radura o del luogo prescelto e, dopo un attimo di meditazione, recitate a voce alta la seguente invocazione:

"*spiriti di natura ascoltate!*
gnomi, silfidi, ondine e salamandre! Fate, elfi e folletti,
ascoltate la mia preghiera.
Io (nome stregonico) *vi chiedo umilmente il permesso di agire su questo sacro luogo. Vi giuro solennemente che non danneggerò alcunché e che non recherò molestia alcuna.*
Spiriti di natura, ascoltate!
Proteggete questo sacro luogo da occhi indiscreti e aiutatemi a difenderlo dagli intrusi.
Io (nome stregonico) *vi chiedo umilmente di seguirmi e di proteggermi nella mia opera di strega (o di stregone).*
A voi, spiriti di natura, signori e padroni di questo bosco elevo la mia preghiera e il mio ringraziamento, e a voi faccio il mio modesto dono come pegno di fedeltà."

Volgetevi verso l'est, lanciate un pugnello di sale e dite:

"*a voi, spiriti di natura, dell'est.*"

Ripetete il gesto volti a sud cambiando il punto cardinale poi, successivamente, a ovest e nord.
Inginocchiatevi ora sull'erba e chinate il capo in segno di reverenza, poi andate al limitare della radura, sul suo confine, e sotterrate a nord una moneta o un piccolo pezzo d'argento e fate la stessa cosa agli altri punti cardinali.
Ecco, ora con il tacito consenso degli spiriti di natura avete preso possesso del vostro luogo di potere. Qui verrete a ricaricarvi delle energie di tanto in tanto, anche semplicemente facendo un picnic o una sosta ristoratrice e, se il posto è idoneo, potrete anche celebrare qualche rituale o fare qualche malia. Per compiere alcuni incantesimi non è necessaria una privacy rigorosa. Potrete benissimo camuffare il rituale che avete scelto come un picnic: chi sospetterebbe che una persona che stra tranquillamente facendosi un panino in quella radura è in realtà una strega che si appresta ad entrare in azione?

Il cimitero

Mi rendo perfettamente conto che se avete delle difficoltà ad entrare da soli in un bosco al calar delle tenebre a maggior ragione ne eviterete di introdurvi in un cimitero nel bel mezzo della notte, col rischio magari di essere sorpresi da qualcuno e di dover spiegare perchè vi trovare in un simile luogo a quell'ora.
Intendiamoci: non che una strega sia abituata ad entrare nottetempo nei cimiteri per compiere chissà quali rituali. L'unico vero motivo è sempre quello di riuscire a vincere la paura ancestrale e il terrore dell'ignoto che si respira in siffatti luoghi, ma provate a spiegarlo al poliziotto che vi coglie su una tomba allo scoccare della mezzanotte! A voi in realtà il cimitero serve esclusivamente per procurarvi della terra che potrete utilizzare nei rituali di stregoneria malefica e, ma la cosa è molto difficile, della polvere di ossa umane o anche chiodi arrugginiti di bara. A dire il vero il cimitero potrebbe anche servire per un rituale stregonico che prevede un sacrificio rituale con l'intervento di potenze che dimorano nel regno del Caos, ma si tratta di una cerimonia

talmente pericolosa che non è certamente il caso di descriverla in questa sede. Quindi, accontentatevi di viditare di tanto in tanto questi giardini di pace e di meditare camminando tra le tombe e i loculi, e ricordate sempre, quando raccogliete terra o altro, di ricambiare lasciando un fiore o un lumino come offerta.

L'antro

Naturalmente non sempre i rituali e le operazioni stregoniche debbono essere eseguiti all'aperto. Ogni strega che si rispetti deve avere un suo antro dove ritirarsi quando deve compiere i suoi sortilegi. La parola antro fa pensare a malefiche cavità scavate sul fianco di montagne o a polverose cantine sprofondate sottoterra, un luogo generalmente celatoalla vista dei curiosi e ben mimetizzato nell'ambiente rurale, ma, ai nostri tempi, ben difficilemente riusciremmo ad avere un simile rifugio dove condurre i nostri incantamenti per cui il nostro antro sarà nient'altro che un angolino riposto della nostra stanza dove sistemeremo una piccola scrivania o un tavolinetto e un piccolo armadietto dove riporre i nostri strumenti e le vesti. Naturalmente, se c'è la possibilità, l'ideale sarebbe quello di poter disporre di un vero e proprio locale che divideremo a metà fra l'antro e il laboratorio. Una volta deciso il luogo dove creare il vostro antro, dovrete prenderne possesso. Basterà all'uopo, recitare una formula sulla falsariga di questa che io propongo.

"*io* (nome stregonico) *prendo formalmente possesso di questo antro che utilizzerò esclusivamente per servire la mia volontà di strega (o stregone). Nel sacro nome di Artemide, Ecate, Ishtar, Demetra e Herta. Che la Grande Dea mi sia testimone e mi aiuti con la sua benevolenza e la sua guida in questo luogo e che su di esso scenda la sua benedizione*."

Il laboratorio

Il laboratorio è un luogo di lavoro. Qui avvengono le varie preparazioni spagiriche con la lavorazione di erbe, la preparazione di filtri, elisir e di misteriose pozioni. Nel laboratorio la strega confeziona i dolci per il Sabba, lavora le pietre e i minerali, cataloga i vari preparati, sterilizza i vasetti che debbono contenerli... insomma svolge tutto il lavoro manuale vero e proprio che non può eseguire all'aperto. La differenza tra antro e laboratorio è sostanziale: nel primo si agisce con un rituale, e in questo senso, l'altro è simile al tempio del mago, nel secondo invece si preparano tutti quegli ingredienti necessari al rituale. Per quanto è possibile, è bene attenersi a questa divisione e non confondere le due cose e, del resto, il vostro laboratorio può benissimo essere la vostra cucina. Ricordate però che le varie misture di erbe e tutti i preparati naturali vanno conservati lontano da fonti di calore e, per quanto possibile, al buio.
Se avete degli strumenti quali alambicchi, bollitori, fornelli a gas eccetera, cercate sempre di avere la massima cura nella pulizia e tenete un ordine rigoroso controllando periodocamente che il tutto sia sempre in funzione. A differenza dell'antro, nel laboratorio potrete anche far entrare qualche curioso se desiderate mostrare qualcosa, ma è comunque saggia cosa mantenere sempre una certa discrezione. Infine, inaugurando il vostro laboratorio di strega, non sarà necessario ripetere la formula di possesso anche se, a dire il vero, una richiesta di aiuto e di benedizione agli Dèi non è mai da sottovalutare.

I POTERI DELLA STREGONERIA

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

Un vecchio adagio sempre valido recita: "chi ben comincia è già a metà dell'opera." Nel nostro specifico caso, colei, o colui, che ha deciso di incamminarsi sulla impegnativa strada della stregoneria e ha già compiuto il primo grande passo, vale a dire il Giuramento, è a buon punto del suo cammino. E' bene sapere che, una volta eseguito il rituale di autoiniziazione e del Giuramento, non si torna più indietro, ma, al contrario, si continuerà il cammino lungo la via che porta all'acquisizione dei poteri stregonici che costituiscono il vero bagaglio delle esperienze della strega.
Purtroppo, una strega che sia tale deve necessariamente possedere il potere e questo non è da tutti. Non basta semplicemente desiderare di essere una strega per diventarlo, occorre un lungo tirocinio e un apprendimento che possono durare per anni e anni, dove insuccessi e delusioni possono causare cocenti sconfitte e continui ripensamenti. La strega che opera per mezzo del potere e, primariamente, la Sacerdotessa della Natura, la donna votata al'autorealizzazione materiale e, ma solo se lo desidera, spirituale. Ella sente con l'emozione primordiale dei sentimenti la sua innata spinta a comprendere e a servirsi dei sottili meccanismi della Grande Madre per vivere una vita ricca di soddisfazioni e gratificante e, nella sua realizzazione di essere strega, prende coscienza della sua appartenenza al mondo manifesto e comprende il suo specifico ruolo nel vasto disegno del Creato.
Nella stregoneria, a differenza che nella magia, non ci sono allegorie e doppi sensi, simboli e allusioni criptiche da decifrare, rituali e regole ferree da osservare scrupolosamente. La stregoneria è fondata sull'istinto in ciascun essere umano, sulle passioni della vita, sulle pulsioni proprie dell'individuo. La Vecchia Religione è un credo di gioia e letizia, di godimento fisico e di libertà. Non ci sono dogmi né inferni. La Vecchia Religione spezza le catene delle morali e delle imposizioni e ci trascina in un vortice di amore per tutto ciò che è vita, perchè la Vita è la Natura. La vera strega mantiene sempre la sua identità individuale, non si sottopone ad umiliazioni né a restrizioni di sorta, non compie "ritiri magici" e non segue una religione codificata. Il suo credo è nella natura, è pagana perchè la sua tradizione vuole così e perchè sente, inscindibile, il legame che la unisce alla Grande Madre che tutti affratella. Non erige steccati ideologici o razziali, non pone discriminazioni fra questo e quello, fra ricco e povero, fra donna e uomo. Tuttavia, e qui sta il legame che unisce idealmente magia e stregoneria, sia il Sacerdote regale (il Mago) che la Sacerdotessa della Natura (la Strega), per essere tali debbono avere i poteri. Senza questi sarebbero solo individui come

tanti. I quattro angolo comuni ai due edifici, magia e stregoneria, sono le pietre angolari del credo: sapere, volere, osare, tacere.

LA CONGREGA STREGONICA

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

In tutte le religioni organizzate vi è un clero, una classe sacerdotale ordinata secondo schemi precostituiti che si preoccupa di diffondere e di praticare il proprio credo. La stregoneria, la Vecchia Religione delle origini, non fa eccezione a questa regola anche se, per la sua millenaria tradizione, si tratta di una religione tendenzialmente "anarchica" o, meglio, libertarua, che conosce poche regole e dogmi.
Il termine congrega (poi mutato in coven) fu usato in Gran Bretagna per designare gruppi di fedeli che partecipavano assiduamente alle cerimonie pubbliche e che avevano un ruolo di primo piano nei rituali. Non si trattava, in altre parole, di semplici fedeli, ma di veri e propri adepti da addestrare ai quali insegnare le formule e le preghiere e i rudimenti dell'arte. Ed effettivamente le congreghe di stregoneria moderna sono state organizzate sulla base di queste più antiche: qui tutti coloro che vi partecipano sono membri attivi della Vecchia Religione, e non solamente passivi come accade nelle religioni organizzate. Il Gran Maestro, che può essere indifferentemente maschio o femmina, ne è il capo assoluto, colui che guida le cerimonie e che ha l'incarico di dirigere le varie funzioni religiose.
Il numero dei membri di una congrega è fisso e non varia mai, si tratta di tredici persone, dodici membri più il Gran Maestro o Dio incarnato. Non è obbligatorio che i dodici fedeli siano in coppia, sei maschi e sei femmine, ma può anche capitare che una congrega sia composta esclusivamente da femmini o, raramente, da maschi. Generalmente è auspicabile che la congrega sia effettivamente formata da sei coppie per assicurare una certa polarità bilanciata nei rituali che prevedono l'uso del sesso. Vale comunque la pena di spendere qualche parola sul numero tredici che ha avuto, in molte tradizioni, un significato particolare. Se è vero che Gesù Cristo si circondò di dodici apostoli è vero anche che già Romolo, ben prima di lui, aveva sempre con sé i suoi dodici littori. Più tardi lo stesso Robin Hood, che secondo la tradizione era Gran Maestro a capo di una congrega, aveva un gruppo di dodici uomini e una donna, e così l'eroe danese H.Rolf, e che dire dei dodici cavalieri della Tavola Rotonda guidati da Re Artù? Quindi, tale numero ha sempre avuto, nell'antichità, una sua importanza simbolica non indifferente. Se è vero che il dodici è un numero di grazia e di estrema perfezione è anche vero che il tredici, 12 + 1, è il numero della manifestazione divina e, inoltre, non dimentichiamolo, l'anno stregonico è composto da tredici mesi.

GALLERIA DI STREGHE E STREGONI

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

Giovanna D'Arco
(1412-1431)

Nativa della terra di Lorena, a Domrémy nel ducato di Bar, la storia di Giovanna D'Arco è emblematica e controversa. Condannata al rogo per eresia fu poi riabilitata dalla Chiesa dopo la sua morte.

William Rufus

Altro personaggio emblematico la cui stirpe proveniva da un ramo pagano che considerava il re come un Dio incarnato, quindi sia per padre che per madre Rufus fu un discendente di un capo pagano che professava la Vecchia Religione.

Gilles De Rais
(1404-1440)

Gilles De Rais fu scelto da Giovanna D'Arco come suo protettore in battaglia, ed egli compì con valore ed abnegazione il suo compito. Tuttavia il distacco che Gilles mostrò nei confronti della stessa Giovanna quando questa fu processata a Rouen si spiega soltanto col fatto che ambedue erano appartenenti alla Vecchia Religione e Gilles riteneva quindi che Giovanna fosse una vittima sacrificale.

Z Budapest (Zsuzsanna Szilagy)

E' a Zsuzsanna Szilagy, chiamata Z Budapest, che si deve la moderna stregoneria o wicca femminista. Costei, rifugiatasi negli USA insieme alla madre nel 1956, subito dopo la rivoluzione, fondò un coven a Los Angeles nel 1971 dedicato alla suffraggetta Susan B. Anthony (1820-1906).

Cobham Eleanor

Moglie del nobile Humprey, Duca di Gloucester, accusata nel 1441 con Margaret Hourdain di praticare le arti nere, la Negromanzia e la Stregoneria. Probabilmente fu salvata dal rogo grazie al titolo nobiliare del marito, ma venne ugualmente condannata e confinata all'Isola di Man dove si dice abbia fondato una congrega di streghe che ancora sopravvive.

Charles Godfrey Leland
(1824-1903)

Studioso di folklore e di tradizioni popolari di origine americana che trascorse gran parte della sua vita in Europa, particolarmente in Italia e in Francia. Di idee socialiste, fu "iniziato" nel 1888 ad un culto stregonico detto "Romagna-Toscana" da una strega da lui chiamata "Maddalena". Nel 1897 la stessa avrebbe consegnato al Leland un manoscritto dal quale egli trasse il suo "Aradia" o "Il vangelo delle streghe" pubblicato nel 1899.

Alex Sanders
(1926-1988)

Stregone inglese autoproclamatosi "re delle streghe" nel 1965 quando dichiarò pubblicamente di essere stato iniziato da sua nonna all'età di sette anni nel 1933. Dalla sua linea, chiamata "Alexandriana", derivò una tradizione stregonica che annovera ancora molti seguaci.

Doreen Valiente

Già discepola di G.B. Gardner, venne iniziata da quest'ultimo nel 1953 e divenne in breve tempo la sua sacerdotessa. Ruppe tuttavia con quel gruppo gardneriano nel 1957 per alcune divergenze all'interno dell'ordine.

Gerald Brosseau Gardner
(1884-1964)

G.B. Gardner è all'unanimità riconosciuto il fondatore della neo-stregoneria. Era nato in Inghilterra, ma aveva passato buona parte della sua vita nell'Estremo Oriente, particolarmente in Malacca. Commissionò ad Aleister Crowley tutta una serie di rituali neo-pagani e sarebbe stato iniziato nel 1939 ad un'antica tradizione stregonica da una certa Dorothy che frequentava un gruppo di rosicruciani e di teosofi.

Margaret Alice Murray
(1863-1963)

Egittologa e studiosa di etnologia inglese ancora molto popolare per la sua tesi espressa nel suo "Il dio delle streghe" edito nel 1933, che non mancò di suscitare aspre polemiche da parte degli antropologi più accreditati. Nel volume, attraverso frammenti e documenti storici sulla stregoneria, la Murray ricostruisce un ininterrotto culto pagano del "dio cornuto" dall'età preistorica al XVII secolo.

La Sage

Intorno al 1668 Parigi cominciò ad essere turbata da tutta una serie di fatti e di eventi che ruotavano attorno ad un indovino di professione, un certo La Sage, ed a un suo collaboratore, un prete di nome Marlette. Ambedue vennero arrestati ed interrogatic con l'accusa di aver praticato stregoneria.

Austin Osman Spare
(1886-1956)

A.O. Spare nacque a Londa nel 1886. Particolarmente versato per la matematica e le materie artistiche si affermò fin da giovanotto come abile artista. All'età di sedici anni prese a frequentare una certa signora Paterson discendente, a suo dire, di una antica famiglia di streghe di Salem che lo iniziò all'Arte.

I QUATTRO ELEMENTI

Da "I segreti della stregoneria" di Jean De Blanchefort

L'energia manifesta della natura, nei suoi quattro elementi (aria, acqua, terra e fuoco) è alla base della tradizione stregonica e chi vi si accosta deve necessariamente arrivare ad una completa conoscenza dei principi che la caratterizzano che sono di fondamentale importanza nell'Arte. Questi quattro elementi sono forme della materia creata: il fluido o Acqua; il gassoso o Aria; il solido o Terra; l'imponderabile o Fuoco. Tutti questi agenti sono stati anticamente concepiti come dei passaggi grazie ai quali l'energia primordiale, o grezza, si trasforma e si rigenera. Di questi quattro elementi sono composti tutti i corpi per unione e trasmutazione. Quando questi corpi vengono distrutti con la morte, si dissolvono nuovamente nei componenti e ritornano così a vivere. Ma nessuna di queste sostanze è pura, tutte sono più o meno mescolate insieme e ci sono sempre due Elementi contrapposti l'un l'altro secondo le loro proprietà contrarie come Aria-Terra e

Fuoco-Acqua. Di più, due sono pesanti, Terra e Acqua, e gli altri leggeri, Aria e Fuoco. Queste metamorfosi testimoniano in definitiva la presa di coscienza che l'individuo appartiene a tutti i regni e, dunque, a tutti gli Elementi.

L'Aria

Il primo elemento, l'Aria, è la forma aggregante nella quale possono maniferstarsi gli Esseri Elementali delle Silfidi. Il "vento druidico" è uno degli aspetti dell'azione magica esercitata su questo elemento dagli antichi druidi. Essi affermano senza mezzi termini di avere il potere di calmare i venti con i loro incantesimi e di servirsene per i propri scopi. Pare anche che il Soffio delle Streghe sia una derivazione da quello dei druidi e questo dimostra la capacità di lanciare incantesimi da parte di questi sacerdoti dell'antichità.
Più avanti, con l'avvento del Cristianesimo, il vento druidico divenne, com'era prassi, un soffio malefico e demoniaco carico di sinistri presagi e, forse, la credenza che le streghe fossero capaci con i loro poteri di scatenare uragani e tempeste deriva proprio da questa antica credenza. Punto cardinale: l'est.

La Terra

La Terra è il secondo elemento primordiale ed è il regno degli gnomi. A differenza che in altre mitologie, presso i Celti non sembra che questo elemento abbia avuto una grande importanza nel pensiero religioso druidico, tant'è che nel Pantheon celtico non abbiamo neppure una Dea della Terra. Tailtiu, la madre di Lug, non può infatti essere considerata una vera divinità tellurica come la Demetra greca. E' assai probabile che il concetto di Dea Terra appartenga a popolazioni neolitiche pre-celtiche, più o meno tollerate dal druidismo. Tuttavia gli esseri che popolano il pianeta sono costretti a vivere sulla Terra e quindi si rende necessario avere un buon rapporto con l'Elemento che dona la vita e al quale ritorna la vita. Oggi la Terra è sfruttata oltre ogni ragionevole limite e il nostro rapporto con lo Spirito dell'Elemento è quantomeno problematico. Gli gnomi, dotati per loro natura di straordinaria saggezza, nutrono nel confronto del genere umano una pressoché totale diffidenza, se non un odio viscerale, e assistono impotenti alla distruzione delle foreste e della natura.
Il potere della Terra si esercita verso il Nord e, sovente, è considerato un potere negativo che è meglio non invocare o, quantomeno, se proprio si è costretti a farlo, usare molta cautela. Questo elemento esprime la praticità, l'ordine, l'amore per i dettagli, la predisposizione verso le scienze esatte; simboleggia, inoltre, un carattere saldo e tenace, la perseveranza, il desiderio di accumulare ricchezze ed economizzare, tutte le caratteristiche proprie degli gnomi che la abitano. Ricordate che la Terra è stata demonizzata in molte mitologie e religioni.

L'Acqua

L'elemento Acqua è sempre stato considerato un agente magico di potere piuttosto rilevante presso molte tradizioni pagane. Incantare le acque era proprio dei druidi, così come compiere rituali sopra, attorno e nell'acqua stessa. E' un simbolo di fecondità e di purezza che dona e mantiene la vita, in più è guaritrice e non solo perchè risana, ma anche perchè lava le impurità del corpo e dell'anima. L'Acqua può essere benefica o malefica, secondo la volontà del druido, ma è senza dubbio divinizzata poiché ad essa sono associate moltissime Dèe delle acque.
Il suo punto cardinale è l'ovest e le sue attribuzioni sono relative al sentimento in tutte le sue manifestazioni, al mondo delle emozioni e delle sensazioni. Simboleggia altresì le possibilità della fantasia, dell'immaginazione e della curiosità per l'ignoto. Le Ondine sono le creature che abitano l'Elemento Acqua ed è a loro che dobbiamo rivolgerci se vogliamo ottenere il Potere dell'Elemento.

Il Fuoco

L'ultimo elemento è il Fuoco che, per i druidi, non era un Elemento, ma la trasformazione dei tre elementi per cui, senza Aria, Acqua e Terra neppure il Fuoco esisterebbe. Stante questa premessa si può capire come sia proprio questo l'Elemento privilegiato tra gli antichi Celti, concepito come il reale segno della trasformazione dell'energia che permea tutto il creato.
Il Fuoco è anche un simbolo di purificazione presso molte culture, ed era d'uso accendere enormi fuochi o roghi rituali durante le feste annuali. Questa usanza è riferita nel Glossario di Cormac.
Simbolicamente, all'Elemento Fuoco è associata la vitalità, l'ardore e la forza fisica, la potenza e l'attività, ma anche l'impulsività, la collera, lo sprezzo e il pericolo. Le Salamandre sono le potenze che lo vivificano e il sud è il suo punto cardinale.