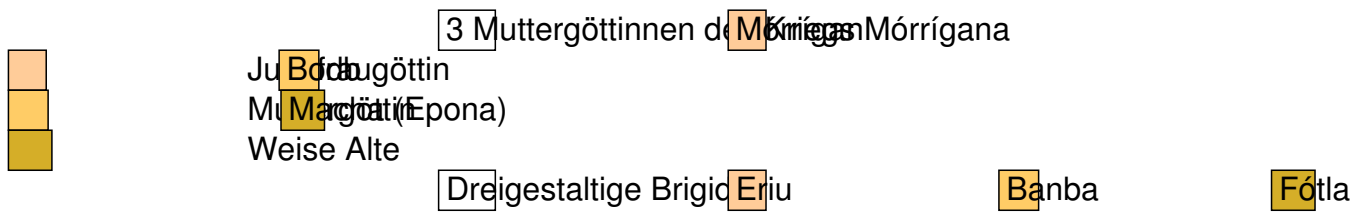


Die keltischen Stämme bildeten einen losen Zusammenschluss ohne einer Zentralgewalt eines Königs, sondern die Verbindung bestand aus der gemeinsamen Gesellschaftsstruktur, Kultur, Sprachgruppe (?) und Religion. Überwiegend war die Gesellschaft hierarchisch in einer Dreiheit gegliedert (siehe unten), aber es gab auch Stämme, die beispielweise von der Salzgewinnung lebten, die den Reichtum auf alle Menschen gleich verteilten.

Die Kelten liebten die **Dreiheit**, die sie von ihren Gottheiten ableiteten.

Die Dreitheiten

Weltbild /Sphären	Oberwelt	Erdenwelt	Unterwelt
Götter dieser Welt	Taranis	Teutates	Esus
Herrschergott des	Himmels	Stammes	Reichtums
Gesellschaftsklasse	Druiden	Adelige / Krieger	Volk (Plebs)
Zuständig für	Oberhoheit	Krieg	Produktion, Reichtum



Weitere Dreiheiten waren:

> Trimarcisia: Einheit von drei Reitern im Kampf, ein Adelige mit zwei Begleitern

> Triskel: Dreiersymbol (dynamisches Sonnenrad) als Darstellung der drei Welten

und Gottheiten

> Trizephalos: Ein Kopf mit drei Gesichtern unbekannter Gottheiten

Die Religion ist eine monistische, bei der es keine Trennung von Welt, Kosmos und

Gottheit gibt. Die keltische Religion ist stark durch die Lebensweise von

Landwirtschaft, Jagd und Krieg geprägt, wesentlich weniger von einer städtischen

Kultur, wie bei den Griechen und Römern. Es sind über 400 keltische Gottheiten

bekannt, wobei nur etwa 100 mehrfach in Literatur und Votivsteinen genannt sind.

Jeder Stamm hat seine Stammesgottheit, die oftmals namensgebend für den

Stamm war, wie die Quellgöttin Sequana der Seine für die Senoner, Taramis für die

Taurischer, Göttin Isis Noreia für die Noriker usw. An der Spitze der Gottheiten

stand der Stammesgott mit seiner Gefährtin, der Erdmutter. Sie ist oftmals die

Mutter der Götter. Die meisten Hauptgottheiten sind dreigestaltig, bzw. dreifaltig,

wie z.B. die Stammes-Muttergöttinnen, auch Matres genannt. Die meisten Götter

konnten sich in Tiere verwandeln.

Im (Wiedergeburt-)Glauben der Kelten kam der Mensch nach dem Tod in die

„**Anderswelt**“, in die Heimstatt der Götter als einen Ort des ewigen Lebens, einer

Welt außerhalb von Zeit und Raum. Sie ist keine Hölle, denn es fehlt jeglicher

moralischer Gedanke. In der inselkeltischen Literatur ist die Anderswelt ein Hauptthema. Oftmals wird von der Apfelinsel Avalon berichtet, die im westlichen Meer liegt, wo man die goldenen Äpfel des ewigen Lebens und ewiger Jugend verspeisen kann. Aber die Anderswelt lag aber auch rund um die Menschen, insbesondere auf Feenhügel oder bei Megalithbauwerken. In dieser Anderswelt wird zauberhaft musiziert, gesungen und getanzt, man widmet sich der Liebe und der Jagd. Vom Hirsch (Cernunnos) oder einer Fee wird man in diese Welt des Friedens und der Harmonie begleitet. Tore in diese Anderswelt können Quellen, Brunnen, Flüsse, Erdspalten und Höhlen sein, durch die man an besonderen Zeitpunkten eintreten kann. Dies war besonders in der Nacht vor Samhain oder Beltaine möglich.

Die Kulte: Bei den Kelten gab es ähnliche Opferriten, wie bei den anderen Völkern.

Man opferte an besonderen Plätzen wie Gewässer (=Tor zur Anderswelt), Mooren,

Opferschächten von Viereckschanzen usw. Es wurden dort Tiere und Tierteile

(Geweih, Köpfe), Pflanzenteile (Kräuter, Getreide) und Votivgaben ähnlich der

heutigen Praxis sowie Münzen, Schmuck und Waffen gefunden. Opferriten sind

Zeugnis bittender Menschen, die um Fruchtbarkeit, Gesundheit, Wachstum und

Erfolg flehen, aber auch den Göttern ihre Dankbarkeit zeigen.

Die Kelten übten auch einen **Kopfkult** aus. Sie dachten, dass der Sitz der Seele im

Kopf sei. Der Kopf symbolisiert auch den Aspekt des Göttlichen. Daher hieb man

den Kopf der Feinde ab und war nun im Besitz der Macht seines bezwungenen

Feindes. Deshalb wurde das Feindeshaupt als Opfergabe für die keltische Gottheit

im Heiligen Hain aufgehängt. Bis in die Romanik und Gotik schmücken in dieser

Tradition Steinköpfe die Mauern und Säulen der christlichen Kirchen.

Menschenopfer und Kopfkult scheinen auf den ersten Blick grausam, doch gab es

seit jeher Menschen, die für den Segen für eine Gemeinschaft starben.

Die Kultplätze: Für die Kelten sind die Naturheiligtümer typisch, denn sie

verehrten die Gottheiten in Heiligen Hainen, bei Bäumen, Quellen, Steinen und auf

Bergen. Weiter unten wird deshalb von den Aufgaben der Druiden berichtet, damit

wir uns vorstellen können, was an den Kultplätzen geschehen sein mag. Die heute

auffindbaren Naturheiligtümer sind zwischen 50% (Deutschland) und 80%

(Österreich, Schweiz, Frankreich) keltisch geprägt. Vielfach werden die

Megalithbauwerke den Kelten zugeschrieben, doch wurden keine von ihnen

gebaut,

sondern „nur“ von ihnen verwendet.

Geheimnisvoll sind die **Viereckschanzen** mit ihren bis zu 35 m tiefen

Kultschächten. Wahrscheinlich sind dies Kultplätze für die Unterwelt-Götter. In den

Kultschächten (Brunnenschächte?) fand man alle Arten von Tiere, aber auch

Waffen und Menschen, vermutlich gefallene Feinde. Bisher wurden ca. 300

Keltenschanzen in Frankreich, Schweiz, Deutschland, Österreich und in der

Tschechischen Republik archäologisch ergraben.

Druiden: Druide wird aufgrund der griechischen Schriftsteller (Plinius, 23-79) als

„einer mit dem Wissen der Eiche, Eichenwissender“ bezeichnet. Jean Markale

übersetzt Druide, von druwides als „besonders weit sehender“ oder viel

Wissender“. Wir würden heute auch Wissenschaftler dazu sagen. Aber

„Baumwissender“ oder „Waldwissender“ ist sicher nicht falsch, denn Bäume sind

Türen in die geistige Welt (Hageneder). Obwohl man das Wissen und die Weisheit

der Kelten geheim hielt, wurde dennoch sehr viel über die Druiden berichtet. Sie

waren die Gelehrtenelite, die durch ihre Weisheit unter ihren Stämmen und den

antiken Völkern hoch angesehen waren. Der Name Druide bedeutet Eichenkundiger

und kann mit „großes Wissen, Weiser“ interpretiert werden. Da mehrere Stämme

unter einem König oder gemeinsamen Stammeshäuptling verbunden waren, gab es

auch mehrere Druiden unter einem obersten Druiden. Etwa ein Drittel (!) von ihnen

waren Frauen , die überwiegend die Aufgabe als Seherin, Magierin, Priesterin und

Beraterin hatte.

Auch bei den Druiden gab es die Dreierheit von eigentlichen Druiden (druides), die Barden (bardi) und die Seher (vates). Es dürften etwa 20 Initiationen gewesen sein, mit der Druiden in das ganze Wissen und in die Weisheit eingeführt wurden. Sie mussten charakterlich und ethisch geprüft werden, damit sie ihr Wissen nicht missbrauchen. Die Druiden hatten folgende Aufgaben, die sie in Harmonie mit der Welt und den Gottheiten durchführten:

- ▣ **Priester und Magier:** Sie waren Mittler zwischen Stamm und Gottheiten, leiteten den Gottesdienst, sie legten Tabus und Verbote fest und konnten Beschwörungen und Bannflüche aussprechen.
- ▣ **Gelehrte:** Sie hatten großes Wissen, wie z.B. astronomisches Wissen über kosmische Zusammenhänge und Abläufe. Die Druiden kannten die Größe des

Universums und der Erde . Sie tradierten den Kalender mit seinen Festtagen, die besten Zeiten für die Landwirtschaft von Säen und Ernten. Dadurch hatten sie reiche Ernten und große Herden. Dieses Wissen erstreckt sich auch auf alle übrigen „Technologien“ und Erfahrungswissenschaften, wie Radiästhesie, Wasserbau, beste Plätze für Siedlung und Heiligtum usw.

□ Philosophen: Sie war durch ihre Naturverbundenheit sehr „geerdet“ und setzten

ihre Philosophie konkret um. Die Belebtheit von Natur, Werkzeugen, Geräten und

Waffen sahen sie als kosmische Ganzheit und dies hatte seine Auswirkungen in

Ethik, Weltsicht und Gerechtigkeit. Die Philosophie war stark vom Kreislauf der

Welt, von Tod und Wiedergeburt, geprägt. Vor allem durch ihre Weisheit wurden

die Druiden zu

▢ **Beratern und Mediatoren:** Sie vermittelten zwischen den Menschen innerhalb

des Stammes, unter den Stämmen und als Verhandler mit ihren Feinden.
Nichts

wurde von den Stammesführern entschieden ohne dem Beiziehen der Druiden.

▢ **Richter und Rechtspfleger:** Durch das geschulte Rechtsempfinden und die

reichen Rechtskenntnisse für das Gemeinwesen besaßen sie große Autorität in

den Versammlungen und sprachen Recht. Alle drei Jahre wurden die Gesetze

optimiert, wir würden sagen evaluiert aufgrund neuer Gegebenheiten. Bei den

Urteilen stand nicht Rache im Vordergrund sondern Interessensausgleich und

Wiedergutmachung.

▢ **Seher und Mystiker:** Es gab und gibt viele Praktiken, um Visionen und

Zukünftiges zu erhellen. Dazu gehören, Trance, Ekstase, psychedelische

Getränke und Kräuter, Meditation und Orakel. Sie haben auch gewusst, welche

Orte sie dabei unterstützen. Es gibt viele antike Berichte, wo die

vorausgesagten Ereignisse tatsächlich eingetroffen sind. Diese Aufgaben haben

vor allem Druidinnen und Seherinnen übernommen.

▣ **Heil- und Kräuterkunde:** Nicht nur mit dem umfangreiche Wissen über die

Heilkräuter halfen die Druiden kranken und verletzten Menschen, sondern

führten auch Schädeloperationen und andere chirurgische Eingriffe durch. Zu

ihrem Repertoire gehörten auch Heilwässer, medizinische Bäder und

Schwitzbäder. Sie wussten, wie man gutes Bier, herrlichen Met und in späterer

Zeit köstlichen Wein herstellt. Schamanische und andere magische Praktiken

gehörten ebenso zu ihren Maßnahmen, wie Gebete und Beschwörung. Sie

wussten über den psychosomatischen Zusammenhang von Seele und Körper.

▣ **Musik und Dichtkunst:** In Gesängen und Gedichten trugen sie die (Helden-)

Geschichten, Stammesgeschichten und Lehrgedichte vor, manches aus dem

Stegreif. Ihre Sprache war reich an Symbolen und Wortspielen. Rätselgedichte

waren sehr beliebt. Sie waren auch der keltischen, griechischen und

lateinischen Schrift mächtig. Neben dem Hauptinstrument der Harfe, spielte sie

auch mit Pfeifen, Hörnern, Trompeten und Trommeln.

▣ **Lehrer:** Sie bildeten die nachkommenden adeligen Generationen aus. Es gab

eigene Druiden- und Bardenschulen auf optimalen Lehr- und Lernplätzen.

Die **Barden** erfüllten einen Teil der druidischen Aufgaben, wie die Musik- und

Dichtkunst, die Rätsel- und Denkaufgaben.

Die **Seher** waren auf die Zukunftsdeutung spezialisiert und waren oftmals auch

Berater der Stammesfürsten.