

LA VIE POST-MORTEM



Trois jours après la mort, le défunt reprend ses esprits dans une enveloppe identique à celle qu'il a quittée, mais qui est beaucoup plus subtile.

Il croit avoir les anciennes perceptions matérielles. Pourtant, elles ont une autre nature, sans qu'il s'en rende compte.

Toutefois, il rencontre des personnes décédées avant lui, parents, amis, connaissances. Il peut en déduire son propre trépas. D'autre part, s'il porte ses regards vers la Divinité et l'Amour, les Maîtres lui apparaîtront. Si, au contraire, il se tourne vers la vie terrestre, il voit les vivants, les biens matériels. L'impossibilité de pouvoir les contacter qu'il éprouve lui fait comprendre qu'il n'est plus des leurs.



Il vit dans la pénombre, dans un monde d'illusions où rien n'est net, où les formes prennent des aspects terrifiants.

Cependant, les âmes suffisamment évoluées sont exemptes de telles visions.



Les morts subissent, dans la subtilité de leur corps éthérique des épreuves analogues à celles des vivants. Elles amènent l'âme à se repentir des fautes passées. Après un certain temps, le Jugement Divin intervient, auquel procèdent Gweon et Saman.

Gweon est bienveillant, il fait valoir les mérites.

Saman met en relief les fautes commises.

En fait, c'est l'âme, elle-même, qui choisit le genre d'existence qu'elle mènera en se réincarnant. A moins qu'elle soit assez évoluée pour être admise en Gwenwed.



Puis viens le temps où les âmes sont conduites vers l'Ouest. Là, elles s'embarquent vers une contrée mystérieuse, probablement l'Atlantide.



Une fois par an, le défunt pourra reprendre la barque pour revenir vers l'Est, au milieu des siens. Cela a lieu dans la nuit de la Pleine Lune de novembre. Les mois celtes débutaient à la pleine lune. Les chrétiens, reprenant ce rite, fêtent leurs morts le 2 novembre, ne respectant plus, sûrement par ignorance, les influences de la Lune. En prévision d'une telle visite, les vivants préparent un repas et dressent le couvert à l'intention des morts.



Pour l'âme destinée à revenir à la vie terrestre, les fantômes de la terreur recommencent. Le corps éthérique achève sa désintégration. Il s'ensuit une seconde perte de conscience. C'est l'outil précurseur de la renaissance.



L'âme qui passe au Gwennwen n'est soumise à aucune frayeur. Elle garde sa pleine conscience. Gwennwen signifie le Monde Blanc. Gwennwen est délimité graphiquement, dans la croix celtique, par la sphère intérieure, la plus petite.

Gwennwen est le terminus de la chaîne des réincarnations successives. L'homme y retrouve sa personnalité permanente. Il est réintégré et redevenu immortel. Il possède le souvenir de toutes les incarnations qu'il a vécues et le bénéfice de toutes les leçons apprises.

C'est là que se trouvent les Maîtres. C'est de là qu'ils partent pour des incarnations volontaires qu'ils opèrent en vue de servir l'humanité en aidant les mortels en difficultés par l'apport de l'Awen ou Inspiration Salvatrice.

Parvenu au Gwennwen, le moi n'est plus tenu de se réincarner. S'il le fait volontairement pour servir sous les auspices d'un Maître, il ne rétrogradera plus en Anwn. Le celtisme rejette l'éventualité d'une telle chute, l'âme est trop libérée pour que cela lui arrive. Il sait que tous les hommes ne forment qu'une seule famille, composée :

- de réalisés vivant en Gwennwen,
- de ceux accomplissant leur période terrestre,
- et de ceux qui sont en instance de réincarnation.

